

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
BERBASIS ADOBE ANIMATE PADA KELAS VIII
SMP NEGERI 2 NGANJUK**

SKRIPSI

Oleh:

BEVI NUR PITASARI

NIM.14130027



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

Juli 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
BERBASIS ADOBE ANIMATE PADA KELAS VIII
SMP NEGERI 2 NGANJUK**

SKRIPSI

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

Oleh:

BEVI NUR PITASARI

NIM.14130027



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

Juli 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk**

SKRIPSI

Oleh:



Bevi Nur Pitasari

14130027

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diuji Pada Tanggal 02 Juli 2021

Dosen Pembimbing



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



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

HALAMAN PENGESAHAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Bevi Nur Pitasari (14130027)
Telah dipertahankan di depan penguji tanggal 09 Juli 2021 dan dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Lutfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 19810719 200801 2 008

Sekretaris Sidang

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

Pembimbing

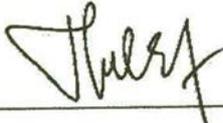
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

Penguji Utama

Dr. H. Muhammad Fahim Tharaba, M.PdI

NIP. 19801001 200801 1 016

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil alamin hamdan Syukron lillah giving thanks
gratitude from the deepest of my heart and eternity. This study is

dedicated to :

Allah SWT the best scenario writer of life,

Rasulullah SAW the best role model man in the whole world,

My Beloved Father and Mother (Harianto and Srimukti)

My Beloved Dearest Brothers and Sisters

For the last but not least, all of roses Pertiwi Indonesia

MOTTO

حَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ حَدَّثَنَا سُرَيْجُ بْنُ النُّعْمَانِ حَدَّثَنَا فُلَيْحٌ عَنْ أَبِي طَوَالَةَ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ بْنِ مَعْمَرِ الْأَنْصَارِيِّ عَنْ سَعِيدِ بْنِ يَسَارٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ تَعَلَّمَ عِلْمًا مِمَّا يُبْتَغَى بِهِ وَجْهُ اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ لَا يَتَعَلَّمُهُ إِلَّا لِيُصِيبَ بِهِ عَرَضًا مِنَ الدُّنْيَا لَمْ يَجِدْ عَرْفَ الْجَنَّةِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ
يَعْنِي رِيحَهَا.

رواه أبو داود

Artinya:

Dari Abu Hurairah ra. (w. 58 H) ia berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Siapa yang mempelajari suatu ilmu yang semestinya untuk meraih ridha Allah Azza Wajalla, tetapi ia gunakan untuk meraih harta atau kedudukan dunia, maka pada hari kiamat ia tidak akan mencium bau surga."

H.R. Abu Daud (w. 275 H)

لَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Bevi Nur Pitasari

Malang, 02 Juli 2021

Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Bevi Nur Pitasari

NIM : 14130027

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



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

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 02 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Bevi Nur Pitasari

NIM. 14130027

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT dzat yang telah melimpahkan segala karunia-Nya kepada manusia. Dialah yang telah meninggikan langit tanpa penyangga apapun dan telah menghamparkan bumi dengan segala kenikmatan yang tak terhingga di dalamnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk”**

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

Penulis menyadari skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan berbagai hambatan. Namun berkat bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari beberapa pihak penulis dapat menyelesaikannya. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rangkaian terima kasih dengan tulus teriring doa *jazakumullah khairon katsiron*.

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

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

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orangtua saya tercinta, Bapak Harianto dan Ibu Srimukti serta kepada kakak kakak ku tersayang yang senantiasa memberi dukungan, dan mendo'akan demi kelancaran dalam penulisan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku kepala Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penyusunan skripsi saya ini.
5. Ibu Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku dosen wali saya.
6. Keluarga besar SMP Negeri 2 Nganjuk yang sudah bersedia menjadi tempat peneliti dalam pembuatan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan IPS Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama dibangku perkuliahan.
8. Teman-temanku keluarga besar kelas IPS Angkatan 2014 dan 2015, serta sahabat-sahabatku yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT. selalu melimpahkan rahmat dan kebaikan kepada semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kesalahan dan kekurangan, karena itu penulis sangat berhadap saran dan kritik yang membangun. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Malang, 02 Juli 2021

Bevi Nur Pitasari

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ط	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ظ	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إَي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 3.1	Kriteria Penskoran yang digunakan Pengembangan dalam Memberikan Penilaian Media yang dikembangkan.....	47
Tabel 3.2	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	49
Tabel 4.1	Analisis Kompetensi Sub Materi Sistem Tanam Paksa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII	56
Tabel 4.2	Hasil Nilai Pre Test Post Test	66
Tabel 4.3	Hasil Uji Shapiro Wilk	66
Tabel 4.4	Paired Samples Statistics	69
Tabel 4.5	Hasil Uji t (t-paired).....	70
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4.7	Ikhtisar Data Penilaian Ahli Materi	75
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.9	Ikhtisar Data Penilaian Ahli Media	80
Tabel 4.10	Hasil Validasi Siswa	81
Tabel 4.11	Ikhtisar Data Penilaian Siswa	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3.1	Bagan Desain eksperimen (<i>before-after</i>).....	50
Gambar 3.2	Uji t paired.....	52
Gambar 4.1	Diagram Alur Pengembangan Produk.....	56
Gambar 4.2	Halaman Depan Cover Media	57
Gambar 4.3	Halaman Menu Utama Media	58
Gambar 4.4	Halaman Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	58
Gambar 4.5	Halaman Tujuan Pembelajaran.....	59
Gambar 4.6	Halaman Pendahuluan Pembelajaran	60
Gambar 4.7	Halaman Materi Pengertian Sistem Tanam Paksa.....	61
Gambar 4.8	Halaman Materi Konsep Sistem Tanam Paksa	61
Gambar 4.9	Halaman Materi Peraturan Sistem Tanam Paksa	62
Gambar 4.10	Halaman Materi Penekanan Sistem Tanam Paksa	63
Gambar 4.11	Halaman Materi Dampak Sistem Tanam Paksa	63
Gambar 4.12	Halaman Kuis Singkat Sistem Tanam Paksa.....	64
Gambar 4.13	Halaman Author	66
Gambar 4.14	Hasil Uji Normal Probability Plot	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	95
Lampiran 2	: Surat Bukti Penelitian.....	96
Lampiran 3	: Surat Bukti Konsultasi.....	97
Lampiran 4	: Catatan Revisi Ujian Skripsi	98
Lampiran 5	: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	99
Lampiran 6	: Hasil Perhitungan Validasi	114
Lampiran 7	: Tabel Uji t.....	117
Lampiran 8	: Lembar Kuesioner Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 9	: Lembar Kuesioner Validasi Ahli Media	124
Lampiran 10	: Lembar Kuesioner Penilaian Siswa.....	130
Lampiran 11	: Lembar Hasil Pre Test Siswa	159
Lampiran 12	: Lembar Hasil Post Test Siswa.....	170
Lampiran 13	: Instrumen Wawancara	182
Lampiran 14	: Profil Sekolah	184
Lampiran 15	: Dokumentasi.....	187
Lampiran 16	: Biodata Mahasiswa.....	190

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
نبذة مختصرة	xx
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Originalitas Penelitian	12

I. Definisi Operasional.....	18
J. Sistematika Pembahasan	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA	25
A. Landasan Teori	25
1. Pembelajaran IPS di SMP	25
a. Definisi Pembelajaran IPS di SMP.....	25
b. Tujuan Pembelajaran IPS	26
c. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	27
2. Media Pembelajaran.....	28
a. Definisi Media Pembelajaran	28
b. Fungsi Media Pembelajaran	29
c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	32
d. Pertimbangan Pemilihan Media.....	33
3. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam.....	35
4. Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate.....	36
B. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Model Pengembangan	40
C. Prosedur Pengembangan	41
D. Uji Coba Produk.....	43
1. Desain Uji Coba	43
2. Subjek Uji Coba	44
3. Jenis Data	45
4. Instrumen Pengumpulan Data	45
5. Teknik Analisis Data	48
E. Prosedur Penelitian.....	53
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	54

A. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII	
SMP Negeri 2 Nganjuk Menggunakan Adobe Animate	54
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	55
2. Perencanaan	56
3. Pengembangan Produk	57
4. Uji Coba Awal	66
a. Uji Normalitas (Shapiro Wilk)	66
b. Uji t (t-paired)	69
5. Uji Lapangan	71
a. Validasi Ahli Materi	71
b. Validasi Ahli Media	76
c. Validasi Siswa	80
B. Tingkat Daya Kelayakan Media Pembelajaran Adobe Animate Pada	
Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMP 2 Nganjuk	86
C. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran IPS	
Kelas VIII di SMP 2 Nganjuk Menggunakan Adobe Animate	87
1. Analisa Data	87
a. Analisis Isi Pembelajaran	87
b. Analisis Deskriptif	87
c. Analisis Uji Lapangan	88
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut	90
ii. Saran Pemanfaatan Produk	90
iii. Saran Diseminasi	90
iv. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	91
DAFTAR PUSTAKA	92

ABSTRAK

Pitasari, Nur Bevi. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA.

Kegiatan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila setiap aspek pembelajaran tersedia dan tercukupi, baik subyek maupun obyek dalam pembelajaran. Media penyampai dalam proses belajar mengajar merupakan faktor penting untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, tepat dan dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan sendirinya akan menentukan kualitas dari proses kegiatan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengetahui proses pengembangan media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk. (2) menjelaskan tingkat kelayakan media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk. (3) mengetahui efektivitas media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode Borg and Gall. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk. Karena keterbatasan waktu dan biaya dari 10 tahapan peneliti mengambil 5 tahapan dari penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal dan uji lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Dalam prosesnya media berbasis adobe animate ini telah peneliti konversikan ke dalam bentuk aplikasi android dalam penyampaian mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi “Sistem Tanam Paksa” kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk. (2) Tingkat daya tarik terhadap media pembelajaran berbasis adobe animate yang telah dikonversikan ke aplikasi android dalam penyampaian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Sistem Tanam Paksa di SMPN 2 Nganjuk dilihat dari angket hasil validasi dan uji lapangan mendapat respon positif dan baik. (3) Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis adobe animate yang telah dikonversikan ke aplikasi android dilihat dari nilai hasil pre-test dan post-test terdapat peningkatan nilai ujian dari sebelum menggunakan aplikasi dan setelah menggunakan aplikasi. Dimana pengujian menggunakan SPSS versi 22.0 didapatkan hasil nilai t hitung sebesar $5,295 > 2,086$ (t tabel) dengan nilai signifikansi $000 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini meningkatkan antusias dan motivasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Adobe Animate

ABSTRACT

Pitasari, Nur Bevi. 2021. *Development of Learning Media Social Science Based on Adobe Animate in Grade VIII SMP Negeri 2 Nganjuk*. Thesis, Social Science Education Department, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA.

Teaching and learning activities can run well if every aspect of learning is available and sufficient, both subjects and objects in learning. The delivery media in the teaching and learning process is an important factor to increase the motivation of students in participating in learning activities. The selection and development of innovative, appropriate and needed learning media in teaching and learning activities will automatically determine the quality of the learning process.

The purposes of the research are: (1) determine the process of developing adobe animate based media in learning Social Sciences for class VIII students of SMP Negeri 2 Nganjuk. (2) explaining the feasibility level of adobe animate-based media in learning Social Sciences for class VIII students of SMP Negeri 2 Nganjuk. (3) find out the effectiveness of adobe animate-based media in social science learning in class VIII SMP Negeri 2 Nganjuk.

This type of research is research and development using the Borg and Gall method. The subjects of this study were eighth-grade students of SMP Negeri 2 Nganjuk. Due to the limited time and cost of the 10 stages, the researcher took 5 stages of research and initial information gathering, planning, developing the initial product format, initial testing, and field testing.

The results showed that: (1) In the process the adobe animate-based media converted into an android application in the delivery of social science subjects "Sistem Tanam Paksa" subject matter to class VIII students of SMP Negeri 2 Nganjuk. (2) The level of attractiveness to adobe animate-based learning media that has been converted to an android application in the delivery of Social Science subjects matter for Sistem Tanam Paksa at SMPN 2 Nganjuk seen from the questionnaire validation results and field tests received positive and good responses. (3) The effectiveness of using adobe animate-based learning media that has been converted to an android application is seen from the pre-test and post-test results, there is an increase in test scores from before using the application and after using the application. Where testing using SPSS version 22.0 obtained the results of the t-count value of $5.295 > 2.086$ (t table) with a significance value of $000 < 0.05$. From these results, it can be concluded that the use of this learning media increases the enthusiasm and motivation of class VIII students of SMP Negeri 2 Nganjuk.

Keywords: Development, Learning Media, Adobe Animate

نبذة مختصرة

بيتاساري ، نور بيضي. 2021. تطوير وسائط تعلم العلوم الاجتماعية القائمة على Adobe Animate في الفئة الثامنة من SMP Negeri 2 Nganjuk. أطروحة ، قسم تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. مشرف الرسالة: د. ألفيانا يولي إيفيانتي ، ماجستير.

يمكن أن تعمل أنشطة عملية التدريس والتعلم بشكل جيد إذا كان كل جانب من جوانب التعلم متاحًا وكافيًا ، سواء من الموضوعات أو العناصر في التعلم. تعد وسائط التوصيل في عملية التدريس والتعلم عاملاً مهمًا لزيادة تحفيز الطلاب على المشاركة في أنشطة التعلم. إن اختيار وتطوير وسائل التعلم المبتكرة والملائمة والمطلوبة في أنشطة التدريس والتعلم سيحدد تلقائيًا جودة عملية التعلم.

كانت أهداف هذه الدراسة هي: (1) اكتشاف عملية تطوير الوسائط القائمة على الرسوم المتحركة من الطوب اللبن في تعلم العلوم الاجتماعية في الصف الثامن (2) SMP Negeri 2 Nganjuk شرح جدوى الوسائط القائمة على الرسوم المتحركة من الطوب اللبن في تعلم العلوم الاجتماعية لطلاب الصف الثامن من SMP Negeri 2 Nganjuk. (3) تحديد فاعلية وسائل الإعلام القائمة على الرسوم المتحركة من الطوب اللبن في تعلم العلوم الاجتماعية في طلاب الصف الثامن من SMP Negeri 2 Nganjuk.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير باستخدام طريقة Borg and Gall. كان موضوع هذه الدراسة من طلاب الصف الثامن SMP Negeri 2 Nganjuk. نظرًا لضيق الوقت والتكلفة للمراحل العشر ، أخذ الباحث 5 مراحل من البحث وجمع المعلومات الأولية والتخطيط وتطوير تنسيق المنتج الأولي والاختبار الأولي والاختبار الميداني.

أظهرت النتائج أن: (1) أثناء العملية تم تحويل الوسائط القائمة على الرسوم المتحركة اللبن إلى تطبيق أندرويد في تقديم مواد العلوم الاجتماعية "نظام الزراعة" لطلاب الصف الثامن من SMP Negeri 2 Nganjuk. (2) مستوى الجاذبية لوسائل التعلم القائمة على الرسوم المتحركة من Adobe والتي تم تحويلها إلى تطبيق android في تقديم موضوعات العلوم الاجتماعية لأنظمة الزراعة القسرية في SMPN 2 Nganjuk التي شوهدت من نتائج التحقق من صحة الاستبيان وتلقى الاختبارات الميدانية إيجابية وجيدة استجابات. (3) تظهر فعالية استخدام وسائط التعلم القائمة على الرسوم المتحركة من Adobe والتي تم تحويلها إلى تطبيق android من نتائج الاختبار القبلي والبعدي ، وهناك زيادة في درجات الاختبار من قبل استخدام التطبيق وبعد استخدام طلب. حيث حصل الاختبار باستخدام الإصدار 22.0 من SPSS على نتائج قيمة t-count البالغة $2.086 < 5.295$ جدول t بقيمة معنوية تبلغ $0.05 > 000$. من هذه النتائج يمكن أن نستنتج أن استخدام وسائط التعلم هذه يزيد من حماسة وتحفيز طلاب الصف الثامن في SMP Negeri 2 Nganjuk.

الكلمات المفتاحية: تطوير ، وسائط تعليمية ، Adobe Animate

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembangunan dan pembentukan karakter suatu bangsa. Kedinamisan serta kompleksitas peradaban dan budaya salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten. Karakter masyarakat maju adalah masyarakat yang terus kreatif berinovasi dan berpikiran selalu kedepan dengan terus menerima dan mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan sebuah teknologi dan inovasi informasi tidak terlepas dari hasil berbagai macam penelitian yang mendalam dan berkelanjutan.

Pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sebagai objek dalam pembangunan manusia dipandang sebagai sasaran yang dibangun. Dalam hal ini pembangunan meliputi ikhtiar ke dalam diri manusia, berupa pembinaan pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani yang meliputi kemampuan penalaran, sikap diri, sikap sosial, dan sikap terhadap lingkungannya, tekad hidup yang positif serta keterampilan kerja.¹

Perkembangan masyarakat dalam era milenial dalam bidang teknologi memiliki pengaruh besar dari berbagai segi. Era Milenial adalah sebuah masa ketika akses pergerakan masyarakat berjalan dengan mudah dan cepat. Dengan

¹ Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan* PT RINEKA CIPTA. April 2005 hlm.300

perkembangan teknologi yang terjadi dalam masyarakat, pendidikan memiliki pengaruh dan dampak besar dalam bidangnya.

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

Kemajuan teknologi ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan berkualitas. Oleh karena itu, inovasi pendidikan sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Kegiatan Pembelajaran di Era Digital seperti sekarang ini, guru sebenarnya mudah sekali untuk dapat menggunakan media pembelajaran interaktif. Guru dapat mencari di internet dan dapat menggunakan multimedia interaktif tersebut secara gratis maupun berbayar. Ada 4 jenis media pembelajaran interaktif yang dengan mudah ditemukan di internet, yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis e-learning, media pembelajaran website pendidikan situs belajar online, media interaktif berbasis software seperti media belajar interaktif berupa aplikasi android.

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

Di masa sekarang penggunaan gadget merupakan suatu Kebutuhan Utama di berbagai sektor, begitu pula di sektor pendidikan bagi kalangan pelajar dalam kegiatan belajar tidak bisa lepas dari penggunaan gadget baik di sekolah maupun di rumah. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi di bidang pendidikan, semakin banyak bermunculan aplikasi maupun ekstensi media pada gadget lainnya yang dimanfaatkan sebagai sarana media belajar mengajar. Salah satu diantaranya adalah aplikasi Ruang Guru. Aplikasi multi platform yang bisa diakses di berbagai macam gadget ini merupakan salah satu wadah atau wujud e-learning yang mampu menjembatani Guru dan Murid dalam proses belajar mengajar tanpa harus melakukan tatap muka langsung serta tidak dibatasi waktu dan tempat.

Dalam Mata Pelajaran IPS yang mengkaji berbagai aspek kehidupan masyarakat multidimensional seperti sekarang ini diperlukan sebuah sistem atau media pembelajaran yang diharapkan bisa meningkatkan dan mengembangkan kompetensi peserta didik dengan tujuan nanti dapat diterapkan langsung dalam kehidupan sosial nyata. Mata Pelajaran IPS sendiri pada dasarnya menuntut keberagaman media dimana mengingat sifatnya sebagai studi yang terintegrasi dari berbagai bidang ilmu. Hal inilah yang mendasari konsep penggunaan berbagai media yang tidak hanya mengenai ketersediaan namun juga terkait dengan tolak ukur kemampuan penggunaannya pelajar dalam proses pembelajaran.

SMP Negeri 2 Nganjuk merupakan salah satu sekolah unggulan di daerah Kabupaten Nganjuk. Sekolah yang tercatat terakreditasi A dari data

kemendikbud. Peneliti menemukan Kegiatan Belajar Mengajar yang dilakukan oleh guru di SMPN 2 Nganjuk terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang diterapkan di kelas setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada beberapa guru dan siswa SMPN 2 Nganjuk. Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Nganjuk oleh setiap guru berbeda. Peneliti mengamati salah satu guru IPS kelas VIII ditemukan bahwa Kegiatan Belajar Mengajar lebih meningkatkan kegiatan belajar mengajar berkelompok. Berikut adalah hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru IPS kelas VIII.

“Kegiatan Belajar Mengajar di kelas saya yang terpenting itu adalah bagaimana caranya untuk membuat kelas itu hidup, jadi siswa siswi tidak akan merasa bosan”³

Selain melakukan wawancara kepada salah satu guru IPS kelas VIII peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa dari kelas VIII yang berbeda dengan guru yang mengajar IPS dari narasumber guru sebelumnya. Berikut wawancara dari salah satu siswa Kelas VIII SMPN 2 Nganjuk.

“Pembelajaran IPS di kelas, guru menerangkan materi kak habis itu di kasih soal”⁴

Dari kedua pernyataan diatas ditemukan kesimpulan bahwa pembelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Nganjuk yaitu konvensional belum ditemukan inovasi media pembelajaran di kelas. Inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang efektif lebih baiknya guru untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat mendorong siswa

³ Hasil wawancara dengan Ibu Sri Handayani selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Nganjuk.

⁴ Hasil wawancara dengan Rendy Eka Maulana selaku salah satu siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Nganjuk.

mampu belajar secara optimal baik belajar mandiri maupun pembelajaran dalam ruang kelas.

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk menunjang intensitas proses interaksi guru dan murid dan interaksi murid dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di era milenial dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai dengan era milenial sekarang adalah pembelajaran interaktif.

Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Secara pendekatan system, terdapat komponen - komponen pembelajaran antara lain yaitu tujuan, guru, peserta didik, materi, metode, media serta evaluasi.

Kegiatan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila setiap perangkat pembelajaran tersedia dan tercukupi bagi subyek dan obyek dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang mana akan mempengaruhi kualitas proses kegiatan pembelajaran itu sendiri.

Dijelaskan oleh Banks dan Cleggs bahwa Keberagaman media dalam pembelajaran ilmu sosial terutama dalam pemilihan jenis media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagai konsep dan tujuan instruksional akan sangat membantu guru. Pembelajaran IPS pada dasarnya

menuntut keberagaman media mengingat sifatnya sebagai studi terintegrasi dari berbagai bidang ilmu. Hal inilah yang mendasari konsep penggunaan media dalam IPS bukan hanya mengenai ketersediaan namun juga terkait dengan kemampuan dari peserta didik untuk mempergunakannya dalam proses pembelajaran.⁵

Keberadaan media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam memberikan gambaran terkait setiap sisi/dimensi dari sebuah objek kajian tanpa resiko terdapatnya *point-point* penekanan konsep materi pembelajaran yang tertinggal ataupun terlupakan dan tidak tersampaikan kepada peserta didik. Berbagai macam bentuk pesan - pesan pembelajaran cenderung akan lebih dihargai, dimaknai dan memiliki daya retensi yang lebih baik dalam pikiran (ingatan) peserta didik.

Sejarah pembuatan media pembelajaran sampai munculnya Adobe Animate sebagai aplikasi desktop yang digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, permainan video, dukungan untuk grafik raster, teks kaya, embedding audio dan video, dan skrip ActionScript. Dengan kemampuan aplikasi adobe animate tersebut maka tentu saja konten yang bisa dibuat untuk media pembelajaran akan lebih bervariasi, menarik perhatian dan minat belajar siswa. Kemudian untuk mempercepat penyampaian dan akses materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, media tersebut akan dikonversikan ke

⁵ Muhammad Rahmatullah, *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. No. 1, th.X Agustus 2011.

aplikasi mobile yang dapat diinstal dan dijalankan di handphone dengan sistem operasi android.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi desktop *Adobe Animate* yang akan di konversikan kedalam aplikasi mobile android dengan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengetahui proses pengembangan media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk ?
3. Bagaimana mengetahui efektivitas media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini sebagaimana berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk.
2. Untuk menjelaskan tingkat kelayakan media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk.
3. Untuk mengetahui efektivitas media berbasis adobe animate dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Sebagai acuan guna pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial lebih aktif dan menyenangkan.
- b. Sebagai sumbangan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guna menganalisis kesulitan siswa dalam belajar.
- c. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait sebagaimana berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk membantu melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Animate sebagai Media dalam proses Kegiatan Pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar, yang nantinya melalui media adobe animate yang dikonversikan ke aplikasi android ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang mengacu pada *student centered*.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Animate yang di desain semenarik mungkin dengan banyak gambar dan animasi akan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS

2. Dengan adanya pengembangan media Adobe Animate, dapat dimungkinkan akan menambah kreatifitas guru dan murid yang lebih bervariasi dan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dan akan diterapkan.
3. Hasil tes belajar siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga manfaat media yang digunakan dapat membuktikan hasil belajar siswa yang maksimal.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian pengembangan ini berbasis aplikasi media pembelajaran Adobe Animate. Pengembangan media pembelajaran berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk pada materi Sistem Tanam Paksa.

1. Pengembangan Media Pembelajaran menghasilkan output bahan ajar interaktif aplikasi di android
2. Media Pembelajaran diterapkan pada siswa kelas VIII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sistem tanam paksa.
3. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan
 - b. Pengertian Sistem Tanam Paksa
 - c. Konsep Sistem Tanam Paksa
 - d. Peraturan Sistem Tanam Paksa
 - e. Penekanan dan Pemaksaan Sistem Tanam Paksa
 - f. Dampak Sistem Tanam Paksa
 - g. Evaluasi/ Kuis Sistem Tanam Paksa

4. Materi Pokok

Materi pokok penelitian ini adalah Sistem Tanam Paksa yang sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk”. Dimana peneliti ingin menggambarkan kelayakan produk yang telah dicapai serta dapat mengukur minat dan motivasi siswa yang menggunakan produk dan yang tidak menggunakan produk.

G. Spesifikasi Produk

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

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah pokok-pokok materi pembelajaran Sistem Tanam Paksa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII.
2. Produk yang dihasilkan menggabungkan tombol interaktif dan visual sehingga menjadi satu kesatuan media pembelajaran.
3. Tampilan desain pembelajaran Adobe Animate terdiri dari beberapa halaman yang menampilkan materi Sistem Tanam Paksa materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII.

4. Tampilan utama halaman desain pembelajaran berbasis Aplikasi Android Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII adalah:
 - a. Tampilan awal, menampilkan kelas dan mata pelajaran
 - b. Menu (*home*), yang terdiri dari:
 - 1) Kompetensi, meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar
 - 2) Pendahuluan, berisi gambaran *stimulus* materi untuk peserta didik
 - 3) Materi, sistem Tanam Paksa
 - 4) Evaluasi, berisi kuis singkat tentang materi
 - 5) Profil Author, menampilkan informasi pemilik aplikasi
5. Hasilnya merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi file *apk* yang didalamnya berisi materi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII pada sub materi Sistem Tanam Paksa
6. Media pembelajaran penelitian ini berupa aplikasi file *apk* yang berjalan pada perangkat android didalamnya terdiri dari animasi yang memuat teks, gambar diam dan gambar bergerak.
7. Guru dan murid akan mendapat kemudahan dengan aplikasi ini karena terdapat menu awal, menu materi pembelajaran dan soal evaluasi.

H. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pra-research dengan melakukan survei skripsi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian. Ada 4 laporan penelitian yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Untuk yang pertama skripsi dari Melina Arofah, Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *Adobe Flash CS3* untuk MI/SD materi pokok kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA berbasis *Adobe Flash CS3* untuk MI/SD kelas V materi pokok kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi sebagai salah satu alternatif sumber belajar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), tahap *Design* (Perancangan), tahap *Develop* (Pengembangan) dan terakhir tahap *Disseminate* (Penyebaran). Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis *Adobe Flash CS3* telah berhasil disusun. Media Pembelajaran berbasis IPA berbasis *Adobe Flash CS3* mendapat penilaian Baik (B) dari ahli materi dengan skor rata-rata 3,8. Berdasarkan penilaian ahli media adalah Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,7. Berdasarkan Penilaian ahli IT adalah Baik (B) dengan skor rata-rata 3,5. Berdasarkan penilaian *peer reviewer* adalah Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,6. Berdasarkan penilaian 3 guru MI/SD adalah Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,7. Sedangkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPA dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian Positif. Presentase respon peserta didik yang merespon positif produk sebesar 100%.⁶

⁶ Melina Arofah, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Adobe Flash CS3* Materi Pokok Kegiatan Manusia yang dapat mengubah Permukaan Bumi untuk MI/SD", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016, hlm.9

Untuk yang kedua skripsi Temu Kurnia Ambar Sari, Penelitian bertujuan untuk mengetahui bahwa materi dan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* pada materi kubus dan dan balok dapat diterapkan di negeri SD Negeri 4 Metro Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) versi Borg and Gall dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap pengumpulan informasi, b) tahap perencanaan, c) tahap pengembangan produk serta d) tahap validasi dan uji coba. Hasil dari penelitian dan pengembangan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* pada kelas V SD merupakan media pembelajaran menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.⁷

Kemudian skripsi dari Tatin Na'in Nadiroh, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada tema kehidupan masyarakat Indonesia dan mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada tema kehidupan masyarakat Indonesia di SMPN 01 Dau Malang serta menjelaskan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada tema kehidupan masyarakat Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode

⁷ Temu Kurnia Ambar Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) METRO, 2019, hlm.71

penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dari pengembangan Borg dan Gall dalam 10 tahap, yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan Format Produk Awal; (4) Uji Coba Awal; (5) Revisi Produk; (6) Uji Coba Lapangan; (7) Revisi Produk; (8) Uji Lapangan; (9) Revisi Produk Akhir; (10) Desiminasi dan Implementasi. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash mencapai kriteria layak yaitu 88,42 % yang artinya produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran IPS.⁸

Untuk yang terakhir skripsi dari Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi, adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan proses pengembangan desain media pembelajaran adobe animate cc dalam pelajaran Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan dan meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas XI MAN 1 Lamongan serta mengetahui respon siswa terhadap kelayakan produk adobe animate cc sebagai media pembelajaran Geografi di kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Rsearch and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis ADDIE. Untuk mengetahui pengaruh hasil positif dan negatif produk yang dikembangkan menggunakan uji coba lapangan paired t test (uji t berpasangan) dengan elavuksi pretest dan posttest. Dari penelitian

⁸ Tatin Na'in Nadiroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018 hlm.110

tersebut disimpulkan bahwa hasil dari *pre-test* sebelum mendapat perlakuan memperoleh rata-rata hasil nilai 58 sedangkan pada *post-test* sesudah mendapatkan perlakuan memperoleh hasil rata-rata nilai 80. Hal tersebut terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sesudah menggunakan *Adobe Animate CC* sebagai media pembelajaran sedangkan perolehan respon motivasi belajar siswa dengan menggunakan *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran memperoleh hasil rata-rata 92% dengan kategori sangat baik.⁹

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

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Melina Arofah, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Adobe Flash CS3 Materi Pokok Kegiatan Manusia yang dapat mengubah Permukaan Bumi untuk MI/SD, 2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian R&D (<i>Research and Developmet</i>). 2. Media pembelajaran <i>Adobe Flash CS 3</i> (salah satu produk <i>adobe</i> dan sebelum <i>adobe animate</i>). 3. Untuk meningkatkan motivasi dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D (<i>Define, Design, Development, Disseminate</i>) 2. Mata Pelajaran yang dikaji peneliti 3. Jenjang Pendidikan yang dikaji peneliti. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D (<i>Define, Design Development, Disseminate</i>) 2. Mata Pelajaran yang dikaji peneliti 3. Jenjang Pendidikan yang dikaji peneliti.

⁹ Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi, "Pengembangan Adobe Animate CC sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan", Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018 hlm.120

		hasil belajar siswa.	4. Output hasil akhir media pembelajaran.	4. Output hasil akhir media pembelajaran
2	Temu Kurnia Ambar Sari, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat, 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian R&D (<i>Research and Development</i>). 2. Model pengembangan Borg and Gall. 3. Media pembelajaran <i>Adobe Flash</i> (salah satu produk <i>adobe</i> dan sebelum <i>adobe animate</i>). 4. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Output hasil akhir media pembelajaran. 2. Mata Pelajaran yang dikaji peneliti 3. Jenjang Pendidikan yang dikaji oleh peneliti. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Output hasil akhir media pembelajaran. 2. Mata Pelajaran yang dikaji peneliti 3. Jenjang Pendidikan yang dikaji oleh peneliti.
3.	Tatin Na'in Nadiroh, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang, 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian R&D (Research and Development) 2. Model Pengembangan Borg and Gall. 3. Media pembelajaran Macromedia Flash (salah satu produk adobe dan sebelum adobe animate). 4. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Pelajaran yang dikaji peneliti. 2. Kelas Jenjang Pendidikan yang dikaji oleh peneliti. 3. Output hasil akhir media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Pelajaran yang dikaji peneliti. 2. Kelas Jenjang Pendidikan yang dikaji oleh peneliti. 3. Output hasil akhir media pembelajaran

		5. Mata Pelajaran yang dikaji oleh peneliti. 6. Jenjang Pendidikan yang dikaji oleh peneliti.		
4.	Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi, Pengembangan Adobe Animate CC sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan, 2018	1. Jenis Penelitian R&D (Research and Development) 2. Media pembelajaran yang digunakan Adobe Animate 3. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. 4. Mata Pelajaran yang dikaji oleh peneliti.	1. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian menggunakan jenis ADDIE 2. Materi Pelajaran yang dikaji peneliti. 3. Jenjang Pendidikan yang dikaji oleh peneliti. 4. Output hasil akhir media pembelajaran	1. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian menggunakan jenis ADDIE 2. Materi Pelajaran yang dikaji peneliti. 3. Jenjang Pendidikan yang dikaji oleh peneliti. 4. Output hasil akhir media pembelajaran

I. Definisi Operasional

Berdasarkan Judul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis android dalam pembuatannya, aplikasi ini menggunakan *Adobe Animate* maka definisi operasional yang akan peneliti sajikan adalah:

1. Media *Adobe Animate*

Media yang dihasilkan dari *Adobe Animate* merupakan media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi pada layar komputer atau aplikasi android yang memuat file berupa gambar. Media pembelajaran yang dapat dijadikan

bahan ajar pendamping yang merupakan gabungan dari teks, suara, gambar, animasi, dan warna dimana pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Sub Materi Sistem Tanam Paksa, adapun pemaparannya adalah dimana pada saat itu, Pada masa penjajahan abad XIX (19) tanaman teh, tanaman kopi dan tanaman kakao merupakan komoditas ekspor Indonesia. Karena itu, Belanda berusaha menaikkan ekspor tanaman perkebunan tersebut. Apalagi ketika awal abad XX menghadapi perang di Eropa yang menyebabkan kerugian keuangan yang besar. Selain itu Belanda menghadapi berbagai perlawanan rakyat Indonesia diberbagai daerah. Salah satu cara Belanda untuk menutup kerugian adalah dengan meningkatkan ekspor. Peningkatan ekspor merupakan pilihan Belanda untuk mempercepat penambahan pundi-pundi keuangan negara. Pada tahun 1830, Johannes van den Bosch menerapkan sistem tanam paksa (cultuur stelsel). Kebijakan ini diberlakukan karena Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat perang Jawa atau Perang Diponegoro (1825-1830) dan Perang Belgia (1830-1831). Kemudian Van Den Bosch menetapkan peraturan-peraturan diantaranya adalah:
 - a. Penduduk wajib menyerahkan seperlima tanahnya untuk ditanami tanaman wajib dan berkualitas ekspor.
 - b. Tanah yang ditanami tanaman wajib bebas dari pajak tanah.
 - c. Waktu yang digunakan untuk pengerjaan tanaman wajib tidak melebihi waktu untuk menanam padi.

- d. Apabila harga tanaman wajib setelah dijual melebihi besarnya pajak tanah, kelebihannya dikembalikan kepada penduduk.
- e. Kegagalan panen tanaman wajib bukan kesalahan penduduk, melainkan menjadi tanggung jawab pemerintah Belanda.
- f. Penduduk dalam pekerjaannya dipimpin penguasa pribumi, sedangkan pegawai Eropa menjadi pengawas, pemungut dan pengangkut.
- g. Penduduk yang tidak memiliki tanah harus melakukan kerja wajib selama seperlima tahun (66 hari) dan mendapatkan upah.

Ketentuan kebijakan tanam paksa yang diberlakukan pemerintah Hindia Belanda sangat memberatkan masyarakat Indonesia. Apalagi pelaksanaannya penuh dengan penyelewengan sehingga semakin menambah penderitaan rakyat Indonesia. Banyak ketentuan yang dilanggar atau diselewengkan baik oleh pegawai Belanda maupun pribumi. Praktik-praktik penekanan dan pemaksaan terhadap rakyat tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Menurut ketentuan, tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya $\frac{1}{5}$ dari tanah yang dimiliki rakyat. Namun kenyataannya, selalu lebih bahkan sampai $\frac{1}{2}$ bagian dari tanah yang dimiliki rakyat.
- b. Kelebihan hasil panen tanaman wajib tidak pernah dibayarkan.
- c. Waktu untuk kerja wajib melebihi dari 66 hari, dan tanpa imbalan yang memadai.
- d. Tanah yang digunakan untuk tanaman wajib tetap dikenakan pajak.

Penderitaan rakyat Indonesia akibat kebijakan Tanam Paksa ini dapat dilihat dari jumlah angka kematian rakyat Indonesia yang tinggi akibat kelaparan

dan penyakit kekurangan gizi. Pada tahun 1848-1850, karena paceklik, 9/10 penduduk Grobogan, Jawa Tengah mati kelaparan. Dari jumlah penduduk yang semula 89.000 orang yang dapat bertahan hanya 9.000 orang. Penduduk Demak yang semula berjumlah 336.000 orang hanya tersisa sebanyak 120.000 orang. Data ini belum termasuk data penduduk di daerah lain yang menunjukkan betapa mengerikannya masa penjajahan saat itu. Tentu saja tingginya kematian tersebut bukan semata-mata disebabkan Sistem Tanam Paksa.

Sistem ini membuat banyak pihak bersimpati dan mengecam praktik Tanam Paksa. Kecaman tidak hanya datang dari bangsa Indonesia, tetapi juga orang-orang Belanda. Mereka menuntut agar Tanam Paksa dihapuskan. Kecaman dari berbagai pihak tersebut membuahkan hasil dengan dihapusnya sistem Tanam Paksa pada tahun 1870. Orang-orang Belanda yang menentang adanya Tanam Paksa tersebut diantaranya Baron van Hoevel, E.F.E Douwes Dekker (Multatuli) dan L. Vitalis.

Pada tahun 1870, keluar Undang-Undang Agraria (*Agrarische Wet*) yang mengatur tentang prinsip-prinsip politik tanah di negeri jajahan yang menegaskan bahwa pihak swasta dapat menyewa tanah, baik tanah pemerintah maupun tanah penduduk. Tanah-tanah pemerintah dapat disewa pengusaha swasta sampai 75 tahun. Tanah penduduk dapat disewa selama 5 tahun dan ada juga yang disewa sampai 30 tahun. Pada tahun yang sama juga (1870) keluar Undang-undang gula (*Suiker Wet*), yang berisi larangan mengangkut tebu keluar dari Indonesia. Tebu harus diproses di Indonesia.

Pabrik gula milik pemerintah akan dihapus secara bertahap dan diambil alih oleh pihak swasta. Pihak swasta diberi kesempatan yang luas untuk mendirikan pabrik gula baru.

Melalui UU Gula, perusahaan-perusahaan swasta Eropa mulai berinvestasi di Hindia-Belanda di bidang perkebunan. Sejak UU Agraria dan UU Gula dikeluarkan, pihak swasta semakin banyak memasuki tanah jajahan di Indonesia. Mereka memainkan peranan penting dalam mengeksploitasi tanah jajahan. Tanah jajahan di Indonesia berfungsi sebagai tempat untuk mendapatkan bahan mentah untuk kepentingan industri di Eropa dan tempat penanaman modal asing, tempat pemasaran barang-barang hasil industri dari Eropa serta tenaga kerja yang murah.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran merupakan pencapaian target atau suatu ukuran yang menyatakan keberhasilan proses pembelajaran yang dibandingkan dengan keadaan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media di pengujian *pre test post test*

4. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

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

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- Bab I : Pada bab ini membahas tentang uraian-uraian pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.
- Bab II : Pada bab ini membahas tentang kajian pustaka dan kerangka berpikir. Dimana kajian pustaka berisi tentang teori dari beberapa literatur yang terdiri dari pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama yaitu Media Pembelajaran, Hasil Belajar dan Pengembangan Media *Adobe Animate* .
- Bab III : Pada bab ini membahas tentang uraian-uraian metode penelitian yang berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba. Dimana uji coba membahas tentang desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.
- Bab IV : Pada bab ini menjelaskan tentang hasil pengembanganyang berisi penyajian data uji coba yang terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media serta uji coba kelas *before-after*, kemudian menguraikan isi dari analisis data.
- Bab V : Pada bab ini membahas uraian dari penutup yang berisi tentang kajian produk setelah diuji coba pre test post test.

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini memuat tentang pengembangan sebuah aplikasi berbasis Android dari *output* Adobe Animate. Fokus penelitian pengembangan dalam penelitian ini dikaji dalam tiga rumusan masalah. Peneliti mengembangkan ini untuk memuat tentang bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis Android Materi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII pada sub materi Sistem Tanam Paksa, bagaimana kemenarikan Media Adobe Animate pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII, bagaimana motivasi atau minat siswa dengan menggunakan media Adobe Animate untuk siswa kelas VIII, bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Adobe Animate pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama

a. Definisi Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat dengan IPS merupakan mata pelajaran wajib pada Struktur Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar (SD dan SMP). Bahkan pada Kurikulum 2006 atau yang disebut dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran IPS juga diajarkan pada satuan pendidikan SMK/MAK. Sebagai mata pelajaran, IPS wajib dipelajari oleh peserta didik, yang isi kajiannya dikembangkan dan ditetapkan oleh pemerintah pusat (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan).

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies* merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial (*social science*) terpilih dan dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah. Sebagai suatu mata pelajaran yang berisi perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial, menuntut pengajaran yang terpadu sehingga batas atau sekat masing-masing disiplin ilmu sosial dalam mata pelajaran ini tidak begitu terlihat dengan jelas.¹⁰

¹⁰ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. AR-RUZZ MEDIA 2017 hlm.16

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial.

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

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

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Awna Mutakin disebutkan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial

¹¹ *Ibid* hlm.15

yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Pembelajaran IPS dapat membekali siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan individu, masyarakat, lingkungan dan kebangsaan berdasarkan perubahan waktu. Pembelajaran IPS diperlukan untuk mendewasakan siswa mencapai keberhasilannya dalam kehidupan bermasyarakat.¹²

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP/MTS mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :¹³

- d. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP/MTs mengandung unsur-unsur ilmu geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, politik, hukum dan budaya.
- e. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dikemas menjadi beberapa bahasan dengan dibentuk tema tertentu yang sesuai dengan bahasan.
- f. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS membahas tentang masalah-masalah sosial yang ada sesuai dengan realita dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

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

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

- g. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS banyak menyangkut fenomena-fenomena dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat dan cara pemenuhan kebutuhan hidup manusia.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

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

Sedangkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang di rekam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu siswa mempelajari bahan pelajaran atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, visual dan gerak.¹⁵

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan,

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

¹⁵ Hujair AH. Sanaki, *op.cit.*, hlm.6

sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.¹⁶

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “Multiple Intelegenes and Instruction Technology” mengemukakan bahwa media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.¹⁷

Media Pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

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

¹⁶ Asnawir, Basyiruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Ciputat Press,2002) hlm.7

¹⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka,2011) hlm 32

Selain fungsi di atas Livie dan Lentz mengemukakan empat media pembelajaran yang khususnya pada media visual yaitu fungsi atensi, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:¹⁸

1) Fungsi Atensi

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

2) Fungsi Afektif

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

3) Fungsi Kognitif

¹⁸ Sutirman, *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm 1617

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

- 4) Fungsi Kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

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

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

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

Tujuan akhir dari fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi efektif yang hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu fungsi media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.¹⁹

c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁰

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

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan media atau alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

¹⁹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011) hlm.35

²⁰ Hujar AH. Sanaki, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009) hlm. 4

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

d. Pertimbangan Pemilihan Media

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan pengajar sering memilih dan menggunakan media tanpa ada perencanaan terlebih dahulu. Pemanfaatan media sering hanya didasarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, tanpa mempertimbangkan efektivitasnya.

Heinich dkk, mengembangkan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran. Model itu disebut dengan istilah

ASSURE (*ASSURE models*). Model ASSURE ini dikembangkan dengan enam langkah yang meliputi analisis siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode, menggunakan media dan bahan, melibatkan siswa, serta evaluasi dan revisi.

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

ASSURE model yang dikembangkan oleh Heinich dkk tersebut dapat digunakan oleh para pengajar sebagai rujukan dalam menentukan langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran. Dengan langkah-langkah yang terencana dan sistematis diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan media juga harus memperhatikan landasan teori belajar. Menurut Azhar Arsyad berdasarkan teori belajar terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yaitu prinsip motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi, persiapan sebelum belajar,

emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan serta penerapan.

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

3. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Menurut Umi Rosidiyah dkk, Media Pembelajaran memiliki tiga peranan yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*) peran komunikasi (*communication role*) dan peran ingatan atau penyimpanan (*retention role*).

Media Pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian dan siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan disetiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

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

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

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

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

4. Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate

Adobe Animate (dahulu bernama Adobe Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Animate digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf yang disebut sebagai file flash dan dapat diputar di peramban web yang telah dipasang Adobe Animate Player. Adobe Animate player merupakan perangkat lunak dari adobe sistem dengan kemampuan membuat animasi 2 dimensi yang mudah dan ringan maka banyak yang menggunakannya untuk menambah efek pada animasi pada website, CD interaktif, aplikasi android dan lain-lain.

B. Kerangka Berfikir

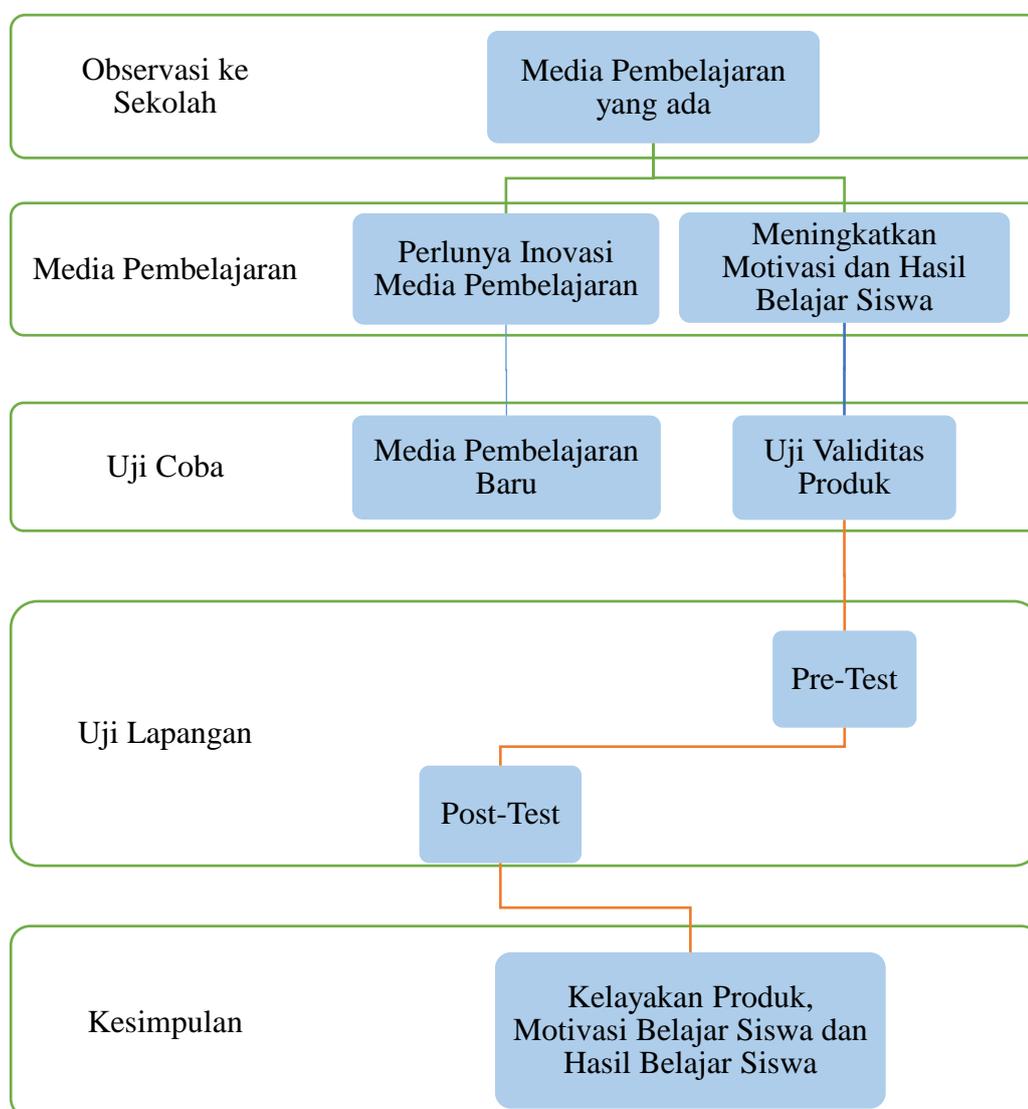
Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Penelitian ini mengambil permasalahan tentang rendahnya minat belajar siswa kelas VIII pada pelajaran IPS di SMPN 2 Nganjuk dikarenakan guru masih mengajar secara konvensional (ceramah) sehingga siswa kurang memiliki motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran pelajaran IPS di sekolah.

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media penyampaian materi, sarana penunjang serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi, ragam dan jenis media pun cukup banyak

sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan dalam media pembelajaran.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan utama dari riset dan pengembangan (*Research and Development*) adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk dimanfaatkan di sekolah-sekolah atau lembaga - lembaga lainnya.

Penelitian di Bidang Pendidikan umumnya tidak diarahkan pada pengembangan suatu produk, tetapi ditujukan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental dan praktik-praktik pendidikan. Penelitian tentang fenomena-fenomena fundamental pendidikan dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*) sedang penelitian tentang praktik pendidikan dilakukan melalui penelitian terapan (*applied research*). Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka, menuntut pengembangan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, seperti modul dan pembelajaran berprogram. Pembuatan bahan ajar yang baik, sebaiknya dilakukan melalui penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan

juga banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran serta manajemen pembelajaran.²¹

Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium atau juga perangkat lunak (software) seperti komputer, model pembelajaran, dan lain-lain. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan dan menguji keefektifan produk baik dari segi proses maupun hasil terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan. Hasil dari pengembangan Multimedia Interaktif Flash ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar yang diharapkan.

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²²

B. Model Pengembangan

Model Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Prosedur penelitian pengembangan menurut

Borg & Gall adalah sebagai berikut:²³

²¹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* PT REMAJAROSDAKARYA Bandung April 2014 hlm.216

²² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta:Kencana,2010), hlm. 194.

²³ *Ibid*, hlm. 204-207

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

C. Prosedur Pengembangan

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

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi sebagai dasar pengembangan media pembelajaran melalui observasi lapangan dan wawancara. Meliputi kajian pustaka atau literatur pendukung sebagai landasan melakukan pengembangan, pengamatan kelas atau sekolah yang bersangkutan, wawancara dan persiapan laporan awal. Laporan awal merupakan tahapan analisis awal yang sangat penting guna memperoleh informasi dalam melakukan pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian pada media pembelajaran yang digunakan guru dalam

proses kegiatan pembelajaran didalam kelas untuk memperoleh data yang akurat kemudian peneliti merencanakan pengembangan media pembelajaran pada tahap selanjutnya.

2. Perencanaan Produk

Berdasarkan penelitian yang diperoleh peneliti dilapangan pada tahap awal, maka tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti merencanakan bagaimana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan membuat rancangan produk yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan pengembangan produk media pembelajaran yang akan dibuat menggunakan *software* secara *offline* yang telah di *install* dalam komputer/laptop. Dalam pengembangan media ini peneliti menyesuaikan dengan kurikulum dan standar kompetensi yang digunakan di kelas VIII SMPN 2 Nganjuk. Pada tahap ini, persiapan produk media pembelajaran belum tersusun dan didesain secara lengkap, maka hasil pengembangan ini masih akan direvisi dan dilengkapi sesuai dengan hasil uji coba awal dan revisi dari ahli materi, ahli desain serta ahli pembelajaran.

4. Uji Coba Awal

Uji Coba Awal yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subyek sebanyak 6-20 subjek. Pada langkah ini pengumpulan data dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan khusus.

5. Uji Lapangan

Uji Lapangan yaitu melakukan uji lapangan kepada siswa. Peneliti melakukan uji lapangan di kelas VIII G di SMP Negeri 2 Nganjuk. Pada tahap uji lapangan ini peneliti memberikan instrument pre test setelah melakukan pembelajaran dengan media yang ada kemudian di pertemuan pembelajaran kedua peneliti melakukan pembelajaran dengan media Adobe Animate. Peneliti memberikan instrument post test setelah melakukan pembelajaran dengan Adobe Animate untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media Adobe Animate.

D. Uji Coba Produk

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

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yakni:

a. Tahap uji coba awal

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

b. Tahap uji coba lapangan

Uji coba ini diambil dari salah satu kelas VIII di SMPN 2 Nganjuk yang berjumlah 20 siswa.

2. Subyek Uji Coba

a. Uji Coba Awal

Dalam uji coba awal ini subyek uji coba terdiri dari ahli materi, dan ahli desain media pelajaran IPS.

1) Ahli materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi IPS.

Adapun kualifikasi ahli yang dimiliki yaitu, menguasai karakteristik materi IPS memiliki wawasan dan pengalaman terhadap produk yang dikembangkan, bersedia menjadi penguji produk pengembangan media *Adobe Animate*.

2) Ahli media

Ahli media memberikan penilaian terhadap pengembangan media *Adobe Animate*. Pemilihan ahli media didasarkan pada pertimbangan yang bersangkutan memiliki keahlian dibidang desain media pembelajaran.

Ahli media memberikan komentar dan saran terhadap media *Adobe Animate*.

b. Uji Coba Lapangan

Subjek uji coba lapangan adalah 20 siswa. Uji coba lapangan dilakukan dengan uji coba untuk memperoleh penilaian dari uji coba pengguna. Pengujian dilakukan dengan model eksperimen. Model eksperimen dipilih untuk mengetahui perbandingan efektifitas mengajar dengan bahan ajar

berupa bahan ajar dan mengajar menggunakan media presentasi *Microsoft Power Point*. Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Animate*.

3. Jenis Data

Data yaitu bentuk jamak dari *datum*. Data dapat diartikan sebagai unit tertentu yang diperoleh melalui suatu hasil pengamatan, sedangkan *datum* adalah bagian-bagian dari unit pengamatan tersebut.²⁴ Dalam penelitian ini data digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat keefektifan produk yang dihasilkan.

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

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

4. Instrumen Pengumpulan Data

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

²⁴ Nyoman Kutha Ratna, *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada umumnya* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010) hlm.141

a. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antara teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII.

b. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.²⁵ Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kesesuaian media pembelajaran *Adobe Animate*, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran. Disamping itu, angket ini juga berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII. Langkah pertama dalam tahap teknik pengumpulan data ini di nilai oleh ahli isi atau materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS kelas VIII dan siswa. Dari data yang didapatkan

²⁵ Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.219.

kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket.

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

Skala Penilaian				
1	2	3	4	5

Keterangan:²⁶

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

Bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh penilai terhadap media pembelajaran. Data kualitatif ini digunakan untuk memperbaiki dan merevisi media pembelajaran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik dan efektif.²⁷

Angket yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Angket tanggapan dan penilaian ahli isi/materi.

²⁶ Azhar Arasyad, Media Pembelajaran (Jakarta:Rajawali Press,2005), hlm 46.

²⁷ Tian Belawati, Pengembangan Bahan Ajar(Jakarta: Universitas Terbuka,2003),hlm.10

- 2) Angket tanggapan dan penilaian ahli desain produk media.
- 3) Angket tanggapan dan penilaian siswa kelas VIII G SMPN 2 Nganjuk.

c. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru IPS kelas VIII Ibu Sri Handayani, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan siswa yang mendalam dalam pembelajaran IPS.

5. Teknik Analisis Data

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

a. Analisis isi pembelajaran

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

b. Analisis deskriptif

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan tingkat daya tarik produk atau hasil pengembangan media *Adobe Animate* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII.

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

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk.²⁸

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

Keterangan:

P : presentase yang dicari

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

$\sum x$: jumlah jawaban

100% : bilangan Konstan

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

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

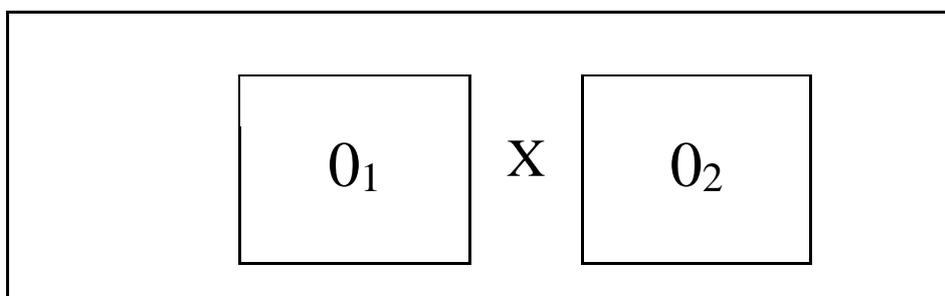
Presentase	Kualifikasi	Kriteria
100%		Kelayakan
90-100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
75-89%	Baik	Tidak Revisi
65-74%	Cukup Baik	Perlu Revisi
55-64%	Kurang Baik	Revisi
0-54%	Sangat Kurang Baik	Revisi

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

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

c. Analisis uji t

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain. Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Animate (before-after)*. Dengan demikian model eksperimen tersebut adalah sebagai berikut.²⁹



Gambar 3.1 Bagan Desain eksperimen (*before-after*) O_1 nilai sebelum treatment dan O_2 nilai sesudah treatment

Berdasarkan gambar bagan tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O_1

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013) hal 415

dan O_2 . O_1 adalah nilai kecepatan hasil belajar sebelum memberikan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi android dan O_2 nilai kecepatan hasil belajar sesudah perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi android. Jika hasil menunjukkan O_2 lebih besar maka mengajar dengan menggunakan media aplikasi android dapat dikatakan efektif

d. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan alat uji Shapiro Wilk dan Uji Normal Probability Plot (P-P Plot) menggunakan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 22. Metode Shapiro Wilk menggunakan data dasar yang belum diolah dalam tabel distribusi frekuensi. Kriteria keputusan uji Shapiro Wilk sebagai berikut:

- 1) Jika Sig. (Signifikansi) atau probabilitas (α) $\geq 0,05$ berarti data berdistribusi normal.
- 2) Jika Sig. (Signifikansi) atau probabilitas (α) $\leq 0,05$ berarti data tidak berdistribusi normal.

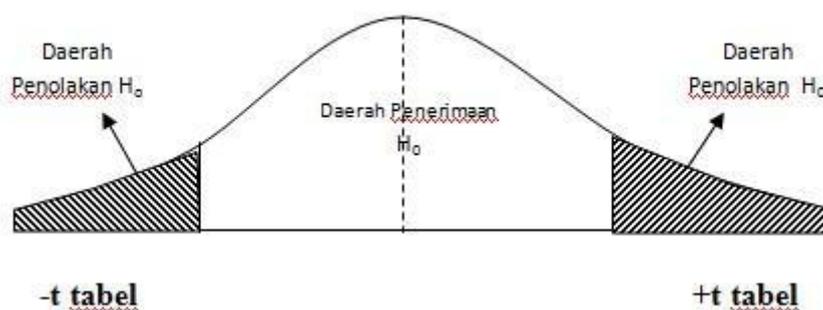
Dalam penelitian ini, uji normalitas juga dilakukan menggunakan uji Normal Probability Plot (P-P Plot). Suatu variabel dikatakan normal jika gambar distribusi dengan titik-titik data yang menyebar disekitar garis

diagonal, dan penyebaran titik-titik data searah mengikuti garis diagonal (Santoso,2004)

e. Uji t (t-paired)

Uji Paired Sample T Test digunakan untuk mengetahui apakah rata rata dari kelompok sampel yang sama memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda.

Pengujian dilakukan dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel dengan derajat kesalahan 5% ($\alpha=0,05$).



Gambar 3.2 Uji t paired

Uji ini dilakukan dengan syarat:

1. Jika $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$, maka H_0 diterima yaitu menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir .
2. Jika $t \text{ tabel} > t \text{ hitung}$, maka H_0 ditolak yaitu menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir yang menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap

perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Selain itu, pengujian ini juga dapat dilakukan melalui pengamatan nilai signifikansi t . Langkah yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah dengan menentukan level of significance-nya. Level of significance yang digunakan adalah sebesar 5 % atau $(\alpha) = 0,05$. Jika $\text{sign. } t > 0,05$ maka H_0 ditolak namun jika $\text{sign. } t < 0,05$ maka H_0 diterima dan berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir (Ghozali, 2011).

E. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap pra penelitian dimulai pada tanggal 20 September 2019 peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 2 Nganjuk.
2. Tahap pengembangan produk dalam tahap pengembangan produk ini peneliti terlebih dahulu mengkaji kurikulum guna mengetahui kurikulum yang digunakan pada SMP Negeri 2 Nganjuk. Kemudian peneliti mengembangkan indikator dari KD materi kajian serta mengembangkan isi dari media pengembangan yang akan dituangkan dalam media *Adobe Animate* untuk pelajaran IPS. Pada tahap penelitian ini peneliti melakukan penelitian model pengembangan Borg and Gall dan kemudian melakukan uji penelitian eksperimen *before-after* .

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Dalam Bab IV ini, akan diuraikan hal pokok yang dipaparkan terkait dengan hasil Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk Menggunakan Adobe Animate. Dari hal tersebut akan disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli isi materi pelajaran, ahli desain media, dan uji lapangan.

A. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk Menggunakan Adobe Animate

Pada tanggal 28 April peneliti melakukan penelitian ke SMP Negeri 2 Nganjuk pada masa pembelajaran daring (*jarak jauh*) ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran guna membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, peneliti menemui Guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII dan kemudian menanyakan bagaimana kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas selama masa pembelajaran daring. Guru menceritakan bahwasannya pembelajaran daring kerap kali membuat guru sulit berkomunikasi guna melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan peserta didik.

Solusi dan Problematika tersebut agar membuat antusias dalam kegiatan belajar mengajar, menurut peneliti perlu adanya media pembelajaran IPS, pembuatan media pembelajaran IPS dikembangkan agar siswa-siswi kelas VIII SMP lebih termotivasi dalam belajar IPS dan lebih fokus pada saat proses belajar IPS serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan tercapainya tujuan

pembelajaran dan diharapkan juga bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis android, dimana dalam pembuatannya peneliti menggunakan *Adobe Animate 2020*. Pada pengembangan media pembelajaran menggunakan media *Adobe Animate 2020* pembelajaran IPS ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yang sistematis dan terstruktur, dimana peneliti menggunakan tahapan dari Model Pengembangan tersebut, Berikut merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

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

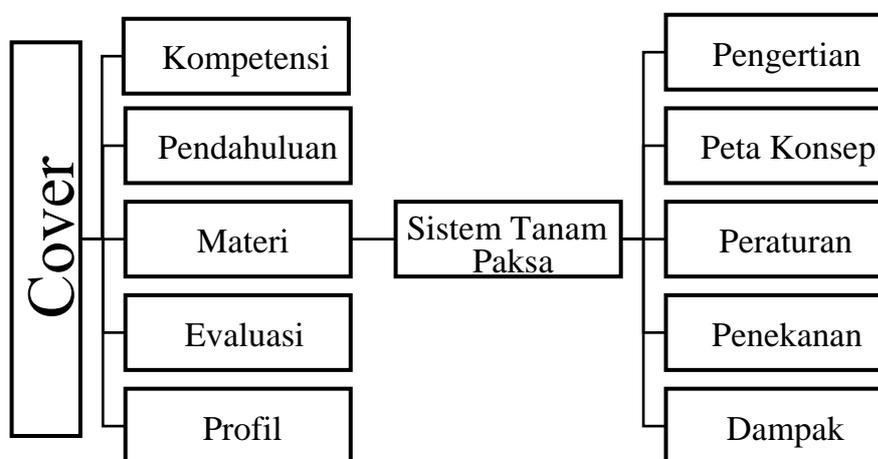
Kompetensi Inti	
1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan

	membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
Kompetensi Inti	
Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan	
3.4	Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
4.4	Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Sub Materi Sistem Tanam Paksa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII

2. Perencanaan

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



Gambar 4.1 Diagram Alur Pengembangan Produk

3. Pengembangan Produk

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan rancangan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil pengembangan digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran IPS dengan membuat produk media aplikasi dari *Adobe Animate*. Adapun pembelajaran yang terdapat pada aplikasi android ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat dan dipelajari. Untuk lebih lanjutnya dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Tampilan awal (*Cover*)

Tampilan (*Cover*) bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Animate* untuk siswa kelas VIII SMP/MTs.



Gambar 4.2 Halaman Depan Cover Media

b. Menu Utama (*Home*)

Menu Utama dalam media yang dikembangkan ini bertujuan untuk menjelaskan urutan isi aplikasi yang terdapat pada media output *adobe animate* ini, yaitu yang terdiri dari Kompetensi, Pendahuluan, Materi, Evaluasi dan Profil.



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama Media

c. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

Halaman ini berisi kompetensi dasar dan kompetensi inti yang digunakan. Tujuan agar pengguna atau peserta didik bisa memahami dan bisa terarah dalam menjelaskan materi yang terdapat pada media aplikasi ini.



Gambar 4.4 Halaman Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

d. Indikator/Tujuan Pembelajaran

Halaman ini Indikator atau Tujuan Pembelajaran agar pengguna bisa memahami dan bisa terarah tujuan dari mempelajari materi Sistem Tanam Paksa yang terdapat pada media aplikasi adobe animate ini.



Gambar 4.5 Halaman Tujuan Pembelajaran

e. Pendahuluan

Halaman ini berisi gambaran tentang sistem tanam paksa peneliti menampilkan gambar komoditas perkebunan tanaman Indonesia dan koleksi foto dari museum mandiri. Gambaran tersebut guna untuk memberikan rangsangan (*stimulus*) untuk peserta didik sebelum mempelajari materi.



Gambar 4.6 Halaman Pendahuluan Pembelajaran

f. Materi Pengertian Sistem Tanam Paksa

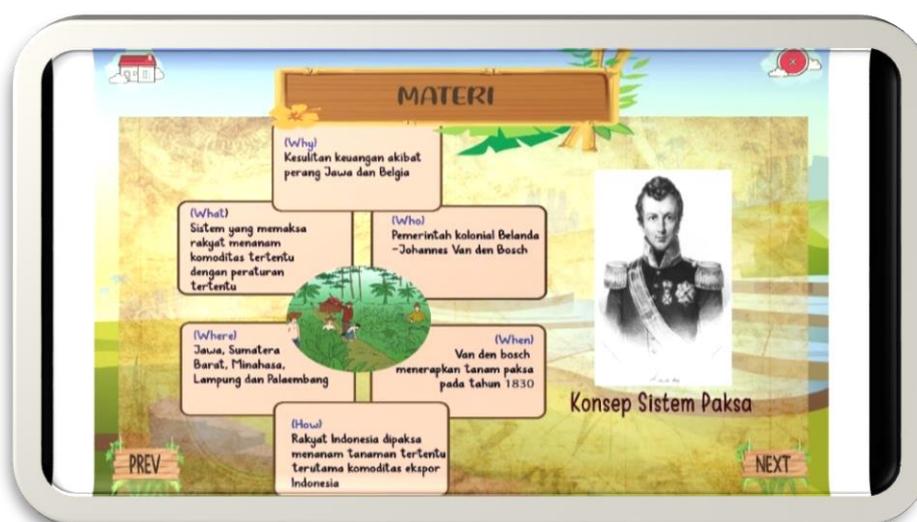
Halaman ini berisi poin-poin materi yang akan dipelajari dalam sub materi Sistem Tanam Paksa (*Cuulturstelsel*) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP/MTs. Di halaman pertama ini materi yang ditampilkan adalah pengertian Sistem Tanam Paksa.



Gambar 4.7 Halaman Materi Pengertian Sistem Tanam Paksa

g. Materi Konsep Sistem Tanam Paksa

Halaman ini berisi poin materi yang akan dipelajari dalam sub materi Sistem Tanam Paksa (Cuulturstelsel) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP/MTs. Di halaman kedua materi yang ditampilkan adalah Konsep Sistem Tanam Paksa.



Gambar 4.8 Halaman Materi Konsep Sistem Tanam Paksa

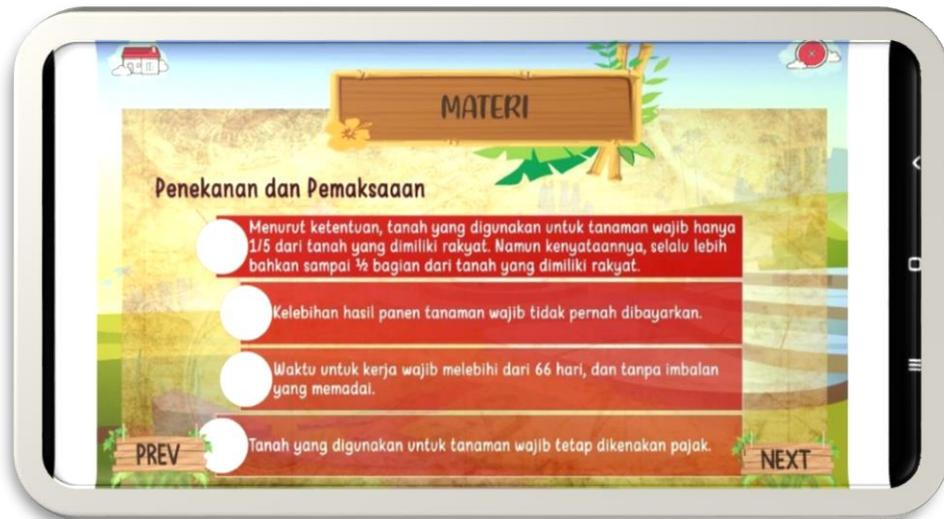
h. Materi Peraturan Sistem Tanam Paksa

Halaman ini berisi poin materi yang akan dipelajari dalam sub materi Sistem Tanam Paksa (Cuulturstelsel) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP/MTs. Di halaman ketiga ini materi yang ditampilkan adalah Peraturan Sistem Tanam Paksa.



Gambar 4.9 Halaman Materi Peraturan Sistem Tanam Paksa

- i. Materi Penekanan dan Pemaksaan Sistem Tanam Paksa Halaman ini berisi poin materi yang akan dipelajari dalam sub materi Sistem Tanam Paksa (Cuulturstelsel) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP/MTs. Di halaman empat ini materi yang ditampilkan adalah Peraturan Sistem Tanam Paksa.



Gambar 4.10 Halaman Materi Penekanan dan Pemaksaan Sistem Tanam Paksa

j. Materi Dampak Sistem Tanam Paksa

Halaman ini berisi poin materi yang akan dipelajari dalam sub materi Sistem Tanam Paksa (Cuulturstelsel) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP/MTs. Di halaman keempat ini materi yang ditampilkan adalah Peraturan Sistem Tanam Paksa.

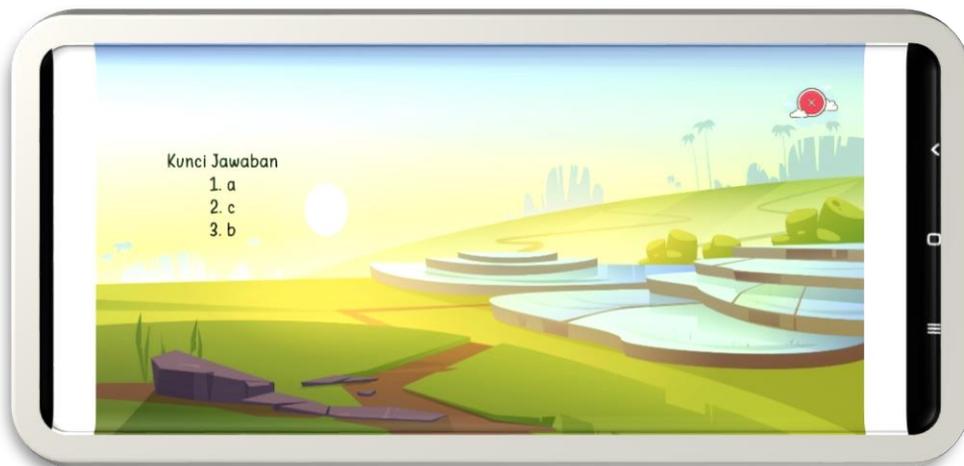
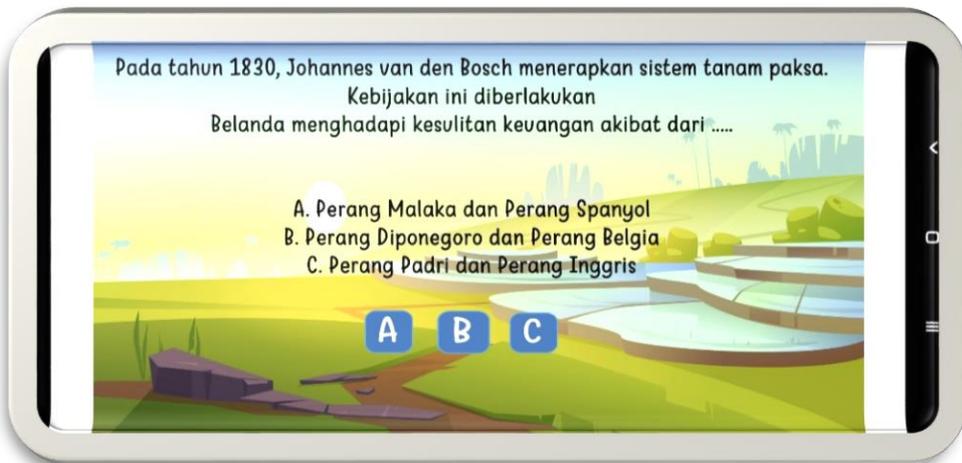
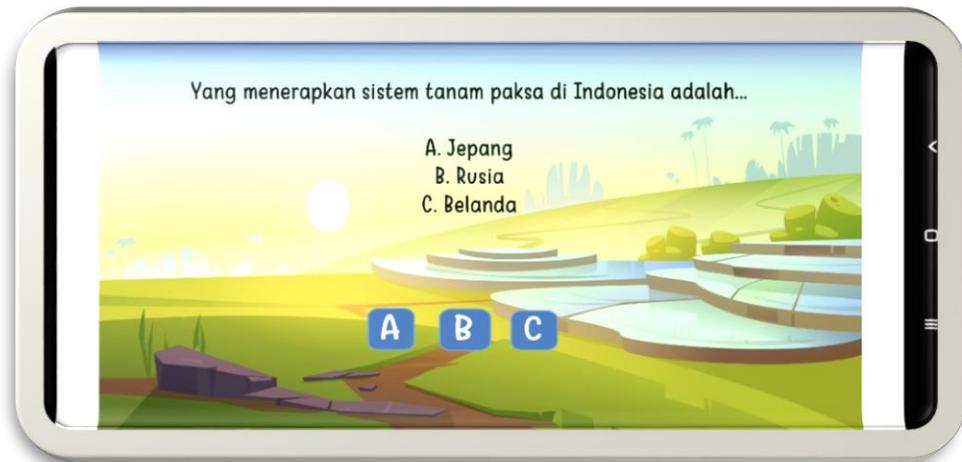


Gambar 4.11 Halaman Materi Dampak Sistem Tanam Paksa

k. Evaluasi/Kuis Sistem Tanam Paksa

Halaman ini berisi kuis singkat dan kunci jawaban materi Sistem Tanam Paksa.





Gambar 4.12 Halaman Kuis Singkat Sistem Tanam Paksa

1. Author/Profil

Halaman ini berisi biodata pengembang media aplikasi android.



Gambar 4.13 Halaman Author

4. Uji coba awal

a. Uji Normalitas (Shapiro Wilk)

Pada uji coba awal ini penulis menggunakan teknik Uji Normalitas (Shapiro Wilk). Data yang di uji adalah data hasil pre test sebelum penggunaan media pembelajaran dan data post test setelah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 4.2 Hasil Nilai Pre Test Post Test

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Lusi Permatasari	90	100
2	Windy Wijayanti	75	80
3	Ahmad Habibur Rohman	55	85
4	Siska sri safitri	65	75

5	Tria Amelia Putri	70	85
6	Merdia Nur Rahma	75	80
7	Diandra Arneta Nafih	85	95
8	Iva Cantika Sari Fauziah	70	80
9	Jovitta Beauty Fauzia	65	65
10	Arif Muthohar	70	80
11	Adiprayogi	60	85
12	Muhammad Along Ferdian Saputra	35	40
13	Tya Amelia	60	90
14	M.Ilham Dwi Aufani	95	100
15	Inez Elok Pakarty	90	95
16	Rendy Eka Maulana	90	100
17	Mochammad Nur Mundzir	90	100
18	Bayu Edi Setiawan	65	65
19	Shelvia Ioren Leonata	65	70
20	Izza Eziza Alya Mukhbita	65	70

Dari hasil pengujian data dengan menggunakan program SPSS Versi 22.0 diperoleh tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Shapiro Wilk

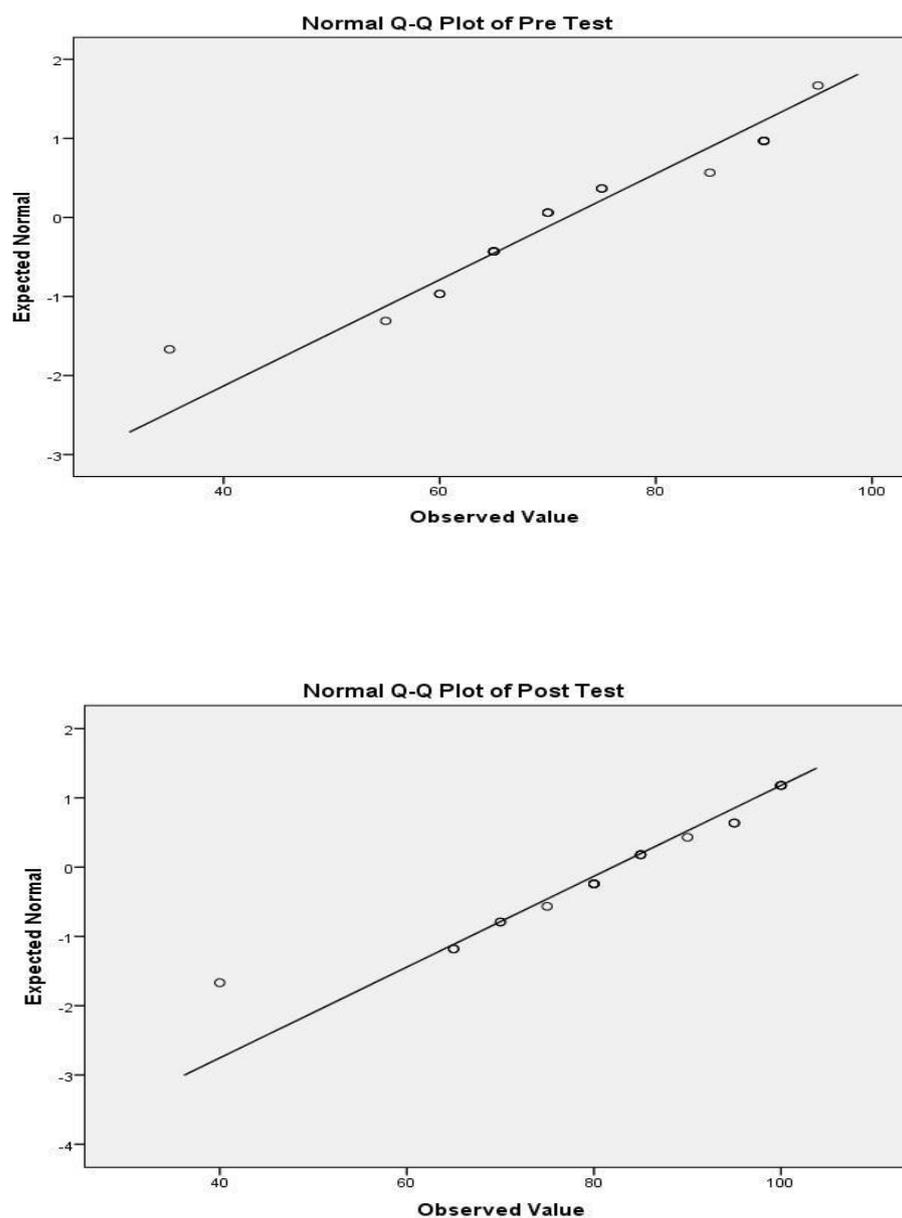
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.147	20	.200*	.924	20	.120
Post Test	.148	20	.200*	.909	20	.062

*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil pengujian Shapiro Wilk diatas diperoleh nilai Sig. atau probabilitas untuk Pre Test sebesar 0.120 ($\alpha \geq 0,055$) dan nilai Sig. atau probabilitas untuk Post Test sebesar 0.065 ($\alpha \geq 0,05$)

Gambar 4.14 Hasil Uji Normal Probability Plot



Hasil pengujian Uji Normal Probability Plot menunjukkan gambar distribusi dengan titik titik data yang menyebar disekitar garis diagonal,

dan penyebaran titik-titik data searah mengikuti garis diagonal sehingga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji t (t-paired)

Uji t (t-paired) dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (pre test) dengan variabel akhir (post test) ketika terdapat perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan sesudah diberikan metode pembelajaran menggunakan aplikasi dari pembuatan Adobe Animate pada Siswa SMPN 2 Nganjuk

Hasil pengujian menggunakan SPSS versi 22.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	71.7500	20	14.89216	3.32999
	Post Test	82.0000	20	15.25226	3.41051

Tabel Paired Samples Statistics menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variabel pada sampel berpasangan.

Pre Test mempunyai nilai rata-rata (mean) 71.75 dari 20 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 14.892 dengan standar error 3.329.

Post Test mempunyai nilai rata-rata (mean) 82 dari 20 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh 15.252 dengan standar error 3.410.

Hal ini menunjukkan nilai rata-rata Post Test lebih tinggi dari pada Pre Test.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2tailed)
		Mean	Std. Deviat ion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pa ir 1	Pre Test - Post Test	-10.25000	8.6564 5	1.9356 4	-14.30135	-6.19865	-5.295	19	.000

Tabel 4.5 Hasil Uji t (t-paired)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas didapatkan hasil pengujian sebagai berikut: Nilai t hitung sebesar $5,295 > 2,086$ (t tabel) dengan nilai signifikansi $000 < 0,05$. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar pre test dan post test yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran adobe flash dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 2 Nganjuk.

5. Uji Lapangan

Data uji coba didapat dari hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis android dari *Adobe Animate* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk yang dilakukan oleh validator ahli materi, media dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada tanggal 1 Juni-30 Juni.

a Validasi Ahli Materi

Produk Pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi berupa media aplikasi android. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Berikut ini adalah data kuantitatif dari validasi oleh ahli materi.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	X	Xi	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
Penilaian Aspek Pembelajaran						
1.	Kejelasan rumusan kompetensi dasar	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
2.	Kejelasan indikator pencapaian kompetensi	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
3.	Relevansi antara KD, Indikator , Materi dan Evaluasi	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi

5.	Sistematika penyajian materi	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
6.	Kemudahan materi untuk dipahami siswa	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
7.	Kecukupan latihan untuk menguasai konsep	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
8.	Pemberian umpan balik kepada siswa	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
Penilaian Aspek Isi						
9.	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
10.	Kejelasan Materi yang disajikan	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
11.	Keruntutan Penyajian Materi	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
12.	Kesesuaian gambar/animasi dengan Materi	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
13.	Kesesuaian contoh dengan Materi	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
Jumlah		109	130	83,85	Baik	Tidak Revisi

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi sebesar 83,85% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 persentase tingkat pencapaian 83,85% berada pada tingkat Baik sehingga media pembelajaran *Adobe Animate* tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap setiap kriteria pada hasil validasi diatas adalah sebagai berikut:

- a) Aspek Pembelajaran

- (1). Kejelasan rumusan kompetensi dasar memperoleh nilai 90,00%. Hal ini artinya media adobe animate ini sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran
- (2). Kejelasan indikator pencapaian kompetensi memperoleh nilai 90,00%. Hal ini menunjukkan penggunaan media adobe animate berbasis android ini sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran
- (3). Relevansi antara KD, Indikator, Materi dan Evaluasi memperoleh nilai 80,00% maka media adobe animate berbasis android ini tingkat relevansi dengan komponen pembelajaran sudah baik
- (4). Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media adobe animate berbasis android ini memperoleh nilai 80,00% berarti bahwa media ini mudah dipahami
- (5). Sistematika Penyajian Materi memperoleh nilai 90,00% yang mana berarti penyajian media adobe animate berbasis android ini sudah tersimatis dengan baik
- (6). Kemudahan Materi untuk dipahami siswa menunjukkan nilai 90,00% berarti bahwa media adobe animate berbasis android ini mudah dipahami siswa dalam proses pembelajaran
- (7). Kecukupan Latihan untuk menguasai konsep memperoleh nilai 90,00% maka artinya dalam kurun waktu yang disediakan

siswa dengan mudah dapat menguasai berbagai konsep materi yang diberikan

- (8). Pemberian umpan balik kepada siswa memperoleh nilai 80,00%. Hal ini berarti media adobe animate berbasis android ini dengan mudah bisa mengakomodir umpan balik dari siswa

b) Aspek Isi

- (1). Kesesuaian Materi dengan Kompetensi memperoleh nilai 80,00%. Hal ini berarti media adobe animate berbasis android ini dalam penyajian materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan kompetensi yang ditentukan
- (2). Kejelasan Materi yang disajikan dalam media adobe animate berbasis android ini memperoleh nilai 80,00 maka berarti materi yang disajikan mudah dan cepat dipahami
- (3). Keruntutan Penyajian Materi memperoleh nilai 80,00% memperoleh nilai 80,00% maka artinya penyajian materi dalam media adobe animate berbasis android ini sudah disusun dengan baik berdasar dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran yang ditentukan
- (4). Kesesuaian Gambar/Animasi dengan Materi memperoleh nilai 80,00% maka hal ini menunjukkan dari aspek visual media adobe animate berbasis android ini sudah baik penyajiannya

(5). Kesesuaian Kuis dengan jawaban memperoleh nilai 80,00%.

Hal ini berarti materi dengan jawaban yang di pilih dalam media adobe animate berbasis android ini sudah sesuai dengan teori dan kaedah-kaedah pembelajaran

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran untuk media aplikasi android yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Ikhtisar Data Penilaian Ahli Materi

Responden	Kritik	Saran
Moh. Mahfud Musthofa, S.Pd.	Media Pembelajaran sudah menarik, akan lebih menarik lagi jika diberikan video atau animasi agar tidak terkesan membaca dari awal sampai akhir.	Akan lebih baik jika diberikan penilaian diri sebelum diberikan evaluasi/umpan balik.

Isnu Novia Setiowati, S.Pd	Medianya cukup bagus dan cukup menyenangkan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk memastikan memori game/aplikasi tidak terlalu besar, karena tidak semua siswa menggunakan hp bagus 2. Mohon ditambahkan scoring nilai baik individu maupun kelas. Supaya bisa dilihat hasil kerjanya.
----------------------------------	--	---

b. Validasi Ahli Media

Produk Pengembangan yang diserahkan kepada ahli media berupa aplikasi android yang kontennya dibuat menggunakan adobe animate. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Berikut ini adalah data kuantitatif dari validasi oleh ahli media.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	X	Xi	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
Penilaian Aspek Tampilan						
1	Ketepatan Pemilihan Jenis Huruf	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
2	Ketepatan Pemilihan Ukuran Huruf	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi

3	Ketepatan Pemilihan Warna Huruf	7	10	70,00	Cukup Baik	Perlu Revisi
4	Ketepatan Pemilihan Warna Background	7	10	70,00	Cukup Baik	Perlu Revisi
5	Desain Media Menarik dilihat	7	10	80,00	Cukup Baik	Perlu Revisi
6	Ketepatan Tata Letak (Layout)	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
7	Ketepatan Penggunaan Gambar dan Animasi	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
8	Desain Media Relevan dengan Materi	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
Penilaian Aspek Pemograman						
9	Navigasi media berfungsi dengan baik	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
10	Navigasi dalam media ini konsisten	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
11	Media ini melibatkan interaksi siswa	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
12	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
13	Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan Media	9	10	90,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
14	Media ini memberikan umpan balik	8	10	80,00	Baik	Tidak Revisi
Jumlah		115	140	80,00	Baik	Tidak Revisi

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi sebesar 80,00% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 persentase tingkat pencapaian 80,00% berada pada tingkat Baik sehingga media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis android ini tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi diatas adalah sebagai berikut:

a.) Aspek Tampilan

- (1). Ketetapan Pemilihan Jenis Huruf mendapatkan nilai 80%, hal ini berarti pemilihan jenis huruf dalam aplikasi ini sudah baik dan mudah dalam pembacaannya.
- (2). Ketetapan Pemilihan Ukuran Huruf memperoleh nilai 90,00%, maka pemilihan ukuran huruf dalam aplikasi ini sudah baik dan proporsional
- (3). Ketetapan Pemilihan Warna Huruf dalam aplikasi ini memperoleh nilai 70,00% dan hal ini berarti pemilihan warna huruf cukup baik
- (4). Ketetapan Pemilihan Warna Background dalam aplikasi ini memperoleh nilai 70,00% dan berarti cukup menarik
- (5). Desain Media Menarik dilihat memperoleh nilai 70,00% menunjukkan bahwa desain aplikasi ini cukup menarik dilihat
- (6). Ketepatan Tata Letak (Layout) memperoleh nilai 80,00% berarti bahwa tata letak dalam aplikasi ini sudah baik dan tepat

- (7). Ketepatan Penggunaan Gambar dan Animasi memperoleh nilai 80,00% berarti bahwa penggunaan gambar dan animasi dalam aplikasi ini sudah baik dan tepat
- (8). Desain Media Relevan dengan Materi memperoleh nilai 80,00% maka hal ini menunjukkan desain dalam aplikasi ini sudah memadai dan dibutuhkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

b.) Aspek Pemrograman

- (1). Navigasi media berfungsi baik memperoleh nilai 80,00%. Hal ini menunjukkan fungsi navigasi dalam aplikasi ini sudah berjalan dengan baik.
- (2). Navigasi dalam media ini konsisten memperoleh nilai 80,00%. Hal ini membuktikan bahwa navigasi dalam aplikasi ini stabil dan konsisten.
- (3). Media ini melibatkan interaksi siswa memperoleh nilai 80,00%. Hal ini menunjukkan media aplikasi dapat dikatakan sebagai media interaktif untuk siswa dalam kegiatan belajar.
- (4). Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media memperoleh nilai 80,00%. Hal ini menunjukkan bahwa menu pada aplikasi dalam aplikasi ini terlihat dengan jelas.
- (5). Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan Media memperoleh nilai 90,00%. Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi dapat digunakan dengan mudah.

(6). Media ini memberikan umpan balik memperoleh nilai 80,00%.

Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi ini baik untuk memberikan umpan balik bagi siswa.

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran untuk media aplikasi android yang diberikan oleh ahli ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Ikhtisar Data Penilaian Ahli Media

Responden	Kritik	Saran
Dyah Listianing Tyas ST.,MT	-	“Lebih baik menggunakan warna background media nya jgn warna terang(panas) karena menimbulkan rasa capek pada mata”
Yoga Haryuna S.ST	“Perlu diberi musik agar siswa tidak bosan”	“Terus dikembangkan”

b. Validasi Siswa

Produk Pengembangan yang diserahkan kepada siswa berupa aplikasi android yang kontennya dibuat menggunakan adobe animate. Paparan deskriptif hasil validasi siswa terhadap produk yang dikembangkan dilakukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Berikut ini adalah data kuantitatif dari validasi oleh siswa.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Siswa

No	Pertanyaan	X	Xi	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
Penilaian Aspek Materi						
1	Kejelasan materi yang disajikan	85	100	85,00	Baik	Tidak Revisi
2	Keruntutan penyajian materi	85	100	85,00	Baik	Tidak Revisi
3	Kejelasan bahasa untuk memahami materi	87	100	87,00	Baik	Tidak Revisi
4	Kemudahan memahami materi pelajaran	86	100	86,00	Baik	Tidak Revisi
5	Kecukupan latihan atau evaluasi	83	100	83,00	Baik	Tidak Revisi
6	Pemberian umpan balik	83	100	83,00	Baik	Tidak Revisi
Penilaian Aspek Tampilan Media						
7	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	91	100	91,00	Sangat Baik	Tidak Revisi
8	Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	85	100	85,00	Baik	Tidak Revisi
9	Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	84	100	84,00	Baik	Tidak Revisi
10	Ketetapan Pemilihan Warna	81	100	81,00	Baik	Tidak Revisi
11	Kualitas tampilan gambar/animasi	83	100	83,00	Baik	Tidak Revisi
12	Membangkitkan motivasi siswa	87	100	87,00	Baik	Tidak Revisi
Jumlah		1020	1200	85,00	Baik	Tidak Revisi

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi sebesar 85,00% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 persentase tingkat pencapaian 85,00% berada pada tingkat Baik sehingga media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis android ini tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi diatas adalah sebagai berikut:

a.) Aspek Materi

- (1). Kejelasan materi yang disajikan mendapatkan nilai 85%, hal ini berarti siswa dapat melihat tampilan materi yang disajikan dalam aplikasi dengan jelas.
- (2). Keruntutan penyajian materi memperoleh nilai 85,00%, maka keruntutan penyajian materi dalam aplikasi ini sudah baik dan sesuai dengan urutan.
- (3). Kejelasan bahasa untuk memahami materi dalam aplikasi ini memperoleh nilai 87,00% dan hal ini berarti pemilihan bahasa yang digunakan dalam aplikasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.
- (4). Kemudahan memahami materi pelajaran dalam aplikasi ini memperoleh nilai 86,00% ini berarti aplikasi ini dengan mudah dapat membantu siswa untuk memahami isi materi.
- (5). Kecukupan latihan atau evaluasi dilihat memperoleh nilai 83,00% menunjukkan bahwa desain aplikasi ini cukup menarik dilihat

- (6). Pemberian umpan balik memperoleh nilai 83,00% berarti bahwa siswa mudah dalam memberikan umpan balik

b.) Aspek Tampilan Media

- (1). Kejelasan petunjuk penggunaan media memperoleh nilai 91,00% berarti bahwa petunjuk dalam pemakaian aplikasi sangat mudah dipahami
- (2). Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan memperoleh nilai 85,00% berarti bahwa dalam menggunakan aplikasi ini siswa merasa leluasa dan mudah
- (3). Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf memperoleh nilai 84,00%. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah baik
- (4). Ketetapan Pemilihan Warna memperoleh nilai 81,00%. Hal ini membuktikan pemilihan warna sudah tepat
- (5). Kualitas tampilan gambar/animasi memperoleh nilai 83,00%. Hal ini menunjukkan tampilan visual media di aplikasi ini sudah baik
- (6). Membangkitkan motivasi siswa memperoleh nilai 87,00%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini terbukti interaktif dan efektif sehingga bisa membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran untuk media aplikasi android yang diberikan oleh ahli ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Ikhtisar Data Penilaian Siswa

No	Responden	Kritik	Saran
1	Khansa Leilani Shatara	sangat membantu meningkatkan minat murid	dikembangkan lagi dengan materi lainnya agar semakin banyak variasi materi
2	M Ilham Dwi Aufani	-	-
3	Rendy Eka Maulana	Media ini sangat membantu dan bermanfaat	Saran saya adalah media atau aplikasi ini sangat berguna dan cocok untuk kegiatan pembelajaran
4	Mochammad Nur Mundzir	Bagus sekali,,,sangat bermanfaat 👍	Saran ya kak,,untuk soal lebih ditingkatkan kualitasnya ya,,hehehe,,bukannya meremehkan,,karena kurang hots gitu kak,,, (maaf kalau ada salah kata 😊)
5	Marsella Kurnia Putri	Bagus	Penjelasan harus lebih baik
6	Widya Shofiana	Baik	-
7	Tria Amelia Putri	Menjelas kan dengan jelas	Cukup jelas

8	Risma Nur Adilla	Ga ada	Sangat baik
9	Bayu Edi Setiawan	sangat baik	bisa dijadikan pembelajaran tentang tanam paksa
10	Arif Muthohar	Menurut saya, ada juga anak yang kesulitan sinyal atau tidak ada hp/laptop	Saran saya lebih diperhatikan lagi anak ² oleh pemerintah
11	Shelvia Loren Leonata	Materi dan metode soalnya sangat baik sehingga mudah untuk mengerjakannya .	Pewarnaan gambar seharusnya dengan warna yang menariknya .
12	Izza Eziza Alya Mukhbita	Sangat baik dan jelas.	Tidak ada, semuanya sudah baik.
13	M.Alfito Wahyu Prianggono	Media yang di sajikan sangat lah baik sekali karena dalam setiap penyajian terdapat penjelasan yang sangat rinci	Seharusnya media yang di sajikan di kasih penjelasan secara tertulis dengan lengkap agar suatu saat di jelaskan paham
14	Lusi Permatasari	Menurut saya medianya sudah sangat membantu dalam mengetahui sejarah tentang tanam paksa,dan soal soal yang diberikan pun memberikan dan menambah wawasan yang lebih luas dalam subab tanam paksa.	Untuk lebih dipermudah lagi dalam mendownload medianya
15	Shendy Aulia Imut	baik, bagus.	lebih baik lagi untuk kedepannya.

16	Evyta Fajar Rostica	Sangat baik	Kejelasan petunjuk penggunaan media sangat baik
17	Mandira Supartiningtyas	Menurut saya media ini cukup baik.	Tidak ada
18	Diandra Arneta Nafih	Media dapat di gunakan dengan mudah dan animasinya juga bagus	mungkin untuk evaluasinya bisa di tambah supaya lebih mengasah otak
19	Tya Amelia	Media ini sangat baik	Mempelajari lebih lanjut
20	Satria Cakradinata	-	Baik

B. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Adobe Animate Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMP 2 Nganjuk

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan, pesan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan harus lebih bervariasi, sehingga dapat memudahkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan inovatif akan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Peneliti melihat tingkat daya tarik media pembelajaran adobe animate berbasis aplikasi android yang diterapkan pada mata pelajaran IPS dengan tema “Sistem Tanam Paksa” kelas VIII di SMPN 2 Nganjuk dapat dikatakan layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji signifikansi sebelum dan sesudah serta hasil pengalaman menggunakan media ini.

C. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk

Menggunakan Adobe Animate

Efektivitas penggunaan media Adobe Animate pada pembelajaran IPS kelas VIII pada materi Sistem Tanam Paksa dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

1. Analisa Data

a) Analisis Isi Pembelajaran

Peneliti melakukan analisis isi pembelajaran dengan menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran sesuai kompetensi dasar dengan pemilihan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 2 Nganjuk. Pemilihan materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran Adobe Animate adalah Materi Sistem Tanam Paksa. Peneliti menentukan materi media pembelajaran menyesuaikan dengan silabus pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Nganjuk yang sedang berlangsung saat peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut. (Hasil RPP dapat dilihat pada lampiran 4).

b) Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif dilakukan oleh peneliti dengan melakukan uji validitas untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran. Peneliti melakukan uji validitas dengan cara membagikan kuesioner kepada ahli media dan ahli materi setelah menunjukkan hasil karya

produk media pembelajaran. (Hasil Lembar Kuesioner dapat dilihat pada lampiran 6 dan 7).

Hasil analisis deskriptif diketahui setelah peneliti melakukan perhitungan kelayakan produk. (Hasil Perhitungan Validasi dapat dilihat pada lampiran 5).

c) Analisis Uji Lapangan

Peneliti melakukan analisis uji lapangan dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan yaitu pre test dan post test. Pelaksanaannya dengan cara pembelajaran sebelum pembelajaran menggunakan Adobe Animate atau media yang ada. Kemudian post test yaitu pembelajaran setelah menggunakan media Adobe Animate atau media baru. (Hasil Lembar Pre Test dan Post Test dapat dilihat pada Lampiran 9 dan 10).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Nganjuk, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap karena keterbatasan waktu dan biaya, peneliti mengambil 5 tahap. Adapun tahapannya yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal dan uji lapangan.
2. Tingkat daya tarik media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Sistem Tanam Paksa di SMPN 2 Nganjuk dilihat dari angket hasil validasi dan uji lapangan yang mendapatkan respon positif dan baik
3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dilihat dari nilai hasil pre-test dan post-test terdapat perbedaan signifikansi dari sebelum menggunakan aplikasi dan setelah menggunakan aplikasi. Dimana pengujian menggunakan SPSS versi 22.0 didapatkan hasil nilai t hitung sebesar $5,295 > 2,086$ (t tabel) dengan nilai signifikansi $000 < 0,05$. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat

disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar pre test dan post test yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi android ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 2 Nganjuk

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi android ini sebagaimana berikut :

- a. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk, sehingga diharapkan dapat menggunakannya secara mandiri.
- b. Media pembelajaran aplikasi android ini bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa, hendaknya guru membimbing siswa untuk membaca buku-buku atau sumber belajar lainnya yang relevan dengan materi yang diterangkan, sehingga dapat menambah pengetahuan lebih banyak lagi.

2. Saran Diseminasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini tidak melakukan tahapan desiminasi dikarenakan keterbatasan beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran aplikasi android ini disusun berdasarkan kebutuhan pengembangan media pembelajaran kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk.
- b. Uji coba hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu dikarenakan keterbatasan waktu.

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

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

- a. Media pembelajaran aplikasi android ini perlu ditingkatkan untuk isi kontennya seperti penambahan musik dan evaluasi.
- b. Produk pengembangan aplikasi android ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Arasyad, Azhar.2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arifin, Zainal.2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basyiruddin, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Basri, Hasan.2009. *Filsafat Pendidikan Islam disusun berdasarkan kurikulum terbaru nasional Perguruan Tinggi Agama Islam*. Bandung:CV PUSTAKA SETIA
- Belawati, Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiqon, HM 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurtantio, Pulung, dan Arry Maulana Syarif.2013. *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Animate dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sanaky, AH. Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setyosari, Punaji.2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subana dkk.2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia .
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.

Remaja Rosdakarya.

Sugiyono.2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development Untuk Bidang: Pendidikan Manajemen Sosial Teknik*. Bandung: ALFABETA.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandiri.

Sukmadinata, Syaodih Nana. 2007 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Supardi.2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: PT Ombak.

Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tirtarahardja, Umar dan La Sulo.2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003. 2006 Tentang SISDIKNAS. Bandung:Fokusmedia.

Wahidmurni.2017.*Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta:AR-RUZZ MEDIA.

Widodo dan Bakti Wulansari.2019. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran menggunakan Adobe Profesional CS6*. Yogyakarta:Penerbit GAVA MEDIA.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Malang 65144 **Telepon** (0341) 551354 **Faks** (0341) 572533
 Website: www.fik.uin-malang.ac.id E-mail: fik@uin-malang.ac.id

Nomor : 170/Un.03.1/TL.00.1/04/2021 27 April 2021
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP Negeri 2 Nganjuk
 di
 Nganjuk

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Bevi Nur Pitasari
 NIM : 14130027
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Semester : Genap Tahun Akademik 2020/2021
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII
 Skripsi : SMP/MTS Berbasis Android
 Lama Penelitian : 28 April 2021 sampai dengan 26 Juli 2021

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.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 Muhammad Walid

Scan QRCode ini

 untuk verifikasi

Tembusan:
 1. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
 2. Arsip

Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 NGANJUK
 Jalan Wilis No. 44 Nganjuk Kode Pos 64419
 Telepon (0358) 321037 Email: smpn2.nganjuk@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 420 / 120 / 411.301.23 / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Nganjuk,

Nama : MUHAMAD SALIM, S.Pd.,M.MPd.
 NIP : 196207021984121005
 Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda / IVc
 Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Nganjuk

Menerangkan,

Nama : BEVI NUR PITASARI
 NIM : 14130027
 Program Studi : PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
 Tahun Angkatan : 2021

Bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang telah melakukan penelitian dalam rangka memenuhi tugas penyusunan skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII SMP/MTS BERBASIS ANDROID" di SMP Negeri 2 Nganjuk yang dilaksanakan pada tanggal mulai 28 April s.d 26 Juli 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dipergunakan sebaik-baiknya.

Nganjuk, 19 Juni 2021
 Kepala SMP Negeri 2 Nganjuk

MUHAMAD SALIM, S.Pd.,M.MPd.
 196207021984121005



Lampiran 3 Surat Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Malang 65144, Telepon (0341) 552398, Faximile (0341) 55239
<http://www.uin-malang.ac.id> e-mail: bak@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Bevi Nur Pitasari
 NIM : 14130027
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Dosen Pembimbing : Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Adobe Animate Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk

No.	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1	18/09/2019	Instrumen Penelitian	
2	09/01/2020	Bab I-III	
3	23/04/2020	Revisi Bab I - III	
4	9/04/2021	Analisis Data	
5	18/04/2021	Pengumpulan Data	
6	23/04/2021	Bab IV	
7	02/07/2021	ACC untuk Sidang	

Malang, 2021

Mengetahui,
 Ketua Jurusan IPS

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

Lampiran 4 Catatan Revisi Ujian Skripsi



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

CATATAN REVISI UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

NAMA : Bevi Nur Pitasari

NIM : 14130027

1. : Perbaikan Judul Skripsi
 - Pemenggalan kata penulisan judul skripsi (Perbaikan dari Bu Luthfi)
 - Menunjukkan media yang digunakan dalam penelitian ke judul (Perbaikan dari Bu Luthfi dan Bapak Fahim)

2. : Perbaikan Rumusan Masalah dan Tujuan Pengembangan
 - Perbaikan penulisan rumusan masalah dan tujuan pengembangan (Perbaikan dari Bu Luthfi)

3. : Penambahan Latar Belakang Masalah
 - Menuliskan alasan perlu melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Nganjuk (Perbaikan dari Bu Luthfi)

4. : Perbaikan Penulisan Daftar Pustaka
 - Penulisan belum sesuai dengan buku pedoman skripsi (Perbaikan dari Bu Luthfi)

5. : Perbaikan Penulisan Abstrak
 - Perhatikan sistematika penulisan (Perbaikan dari Bapak Fahim)

6. : Perbaikan Originalitas Penelitian
 - Penulisan belum sesuai dengan buku pedoman skripsi (Perbaikan dari Bapak Fahim)

7. : Penambahan Analisa Data
 - Penambahan penulisan analisis data penelitian (Perbaikan dari Bapak Fahim)

* Catatan : Lembar ini diberikan ke masing-masing mahasiswa dan dibawa yang bersangkutan pada saat meminta pengesahan hasil revisi ujian skripsi.

Malang, 23 Juli 2021

Penguji Utama,

Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd
 NIP. 19801001 200801 1 016

Ketua Penguji,

Lutfiya Fathi Pusposari, M.E
 NIP. 19810719 200801 2 008

Sekretaris Penguji,

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

Lampiran 5 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

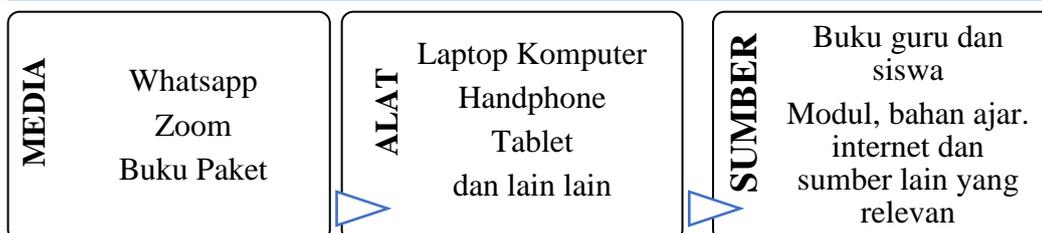
Sekolah	SMP Negeri 2 Nganjuk	Kelas/Semester	VIII (Delapan) / Genap
Mata Pelajaran	IPS	Alokasi Waktu	1×45 menit (1 × Pertemuan)
Sub Materi Pokok: Sistem Tanam Paksa (<i>Cuultur Stelsel</i>)			

- KI 1 :** Menghargai dan Menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 :** Menghargai dan Menghayati Perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dari keberadaannya.
- KI 3 :** Memahami Pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KD 3.4 : Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat menjelaskan konsep sistem tanam paksa
Siswa dapat menganalisa pengaruh sistem tanam paksa terhadap kehidupan masyarakat pada masa penjajahan

KEGIATAN PEMBELAJARAN**Pendekatan Pembelajaran**

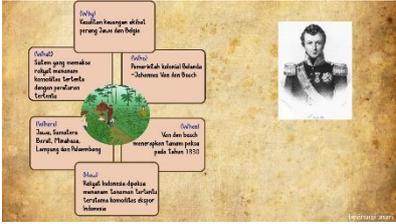
Scientific Approach

Model Pembelajaran

Model Pembelajaran berbasis Kompetensi

Metode Pembelajaran

Writing Activities of Many Kinds

Kegiatan Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama; ● Guru memeriksa kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) ● Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai ● Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran; 	Religius Nasionalis	5'
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan slide powerpoint (<i>melalui Zoom</i>) terkait materi Sistem Tanam Paksa; <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p><i>(mengamati)(literasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Sistem Tanam Paksa; <i>(menanya)(HOTS)</i> ● Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi dan saling 	Kemandirian Integritas Gotong Royong	30'

	<p>bertukar informasi mengenai materi Sistem Tanam Paksa; <i>(mengumpulkan data atau informasi) dan (mengasosiasi)(collecting information and problem solving)(communication)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan soal latihan pada peserta didik (<i>melalui googleform</i>); ● Peserta didik menjawab kuis latihan yang diberikan oleh guru; ● Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal hal yang telah dipelajari terkait materi Sistem Tanam Paksa . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami(<i>mengkomunikasikan) (creativity)</i> 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar. 	Religius	10'

PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa kuis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan penilaian sebagai nilai keterampilan.

Mengetahui,

Nganjuk, 25 Juni 2021

Guru Praktikan

Guru Mata Pelajaran

Bevi Nur Pitasari

Sri Handayani. S.Pd.
NIP. 19850601 200903 2 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	SMP Negeri 2 Nganjuk	Kelas/Semester	VIII (Delapan) / Genap
Mata Pelajaran	IPS	Alokasi Waktu	1×45 menit (1 × Pertemuan)
Sub Materi Pokok: Sistem Tanam Paksa (<i>Cuultur Stelsel</i>)			

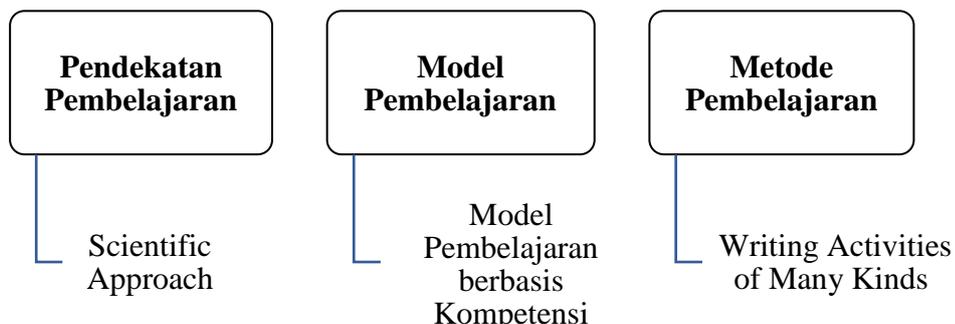
- KI 1 :** Menghargai dan Menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 :** Menghargai dan Menghayati Perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dari keberadaannya.
- KI 3 :** Memahami Pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KD 3.4 : Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat menjelaskan konsep sistem tanam paksa, Siswa dapat menganalisa pengaruh sistem tanam paksa terhadap kehidupan masyarakat pada masa penjajahan

KEGIATAN PEMBELAJARAN



Kegiatan Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama; ● Guru memeriksa kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) ● Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai ● Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran; 	Religious Nasionalis	5'
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka aplikasi pembelajaran terkait materi <i>Sistem Tanam Paksa</i>;  <p>(<i>mengamati</i>)(<i>literasi</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Sistem Tanam Paksa</i>; <p>(<i>menanya</i>)(<i>HOTS</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi dan saling bertukar informasi mengenai materi <i>Sistem Tanam Paksa</i>; (<i>mengumpulkan data atau informasi</i>) dan 	Kemandirian Integritas Gotong Royong	30'

	<p><i>(mengasosiasi)(collecting information and problem solving)(communication)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal latihan pada peserta didik (<i>melalui googleform</i>); • Peserta didik menjawab kuis latihan yang diberikan oleh guru; • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal hal yang telah dipelajari terkait materi Sistem Tanam Paksa . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami(<i>mengkomunikasikan</i>) (<i>creativity</i>) 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar. 	Religius	10'

PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa kuis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan penilaian sebagai nilai keterampilan.

Mengetahui,

Nganjuk, 25 Juni 2021

Guru Praktikan

Bevi Nur Pitasari

Guru Mata Pelajaran

Sri Handayani. S. Pd.
NIP. 19850601 200903 2 002

Lembar RPP Kerja Peserta Didik

1. Tanam paksa (*cultur stelsel*) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh ...
 - a. Van den Bosch
 - b. Van der Cappelen
 - c. Daendels
 - d. Raffles

(jawaban: a)

2. Pada masa kekuasaan kolonial barat, uang mulai dikenalkan kepada rakyat sebagai alat...
 - a. Investasi untuk masa depan
 - b. Pembayaran jasa tenaga kerja.
 - c. Pengikatan strata sosial dalam masyarakat
 - d. Penandang kedudukan sosial dalam masyarakat

(jawaban: b)

3. Pada gambar disamping terdapat penggambaran mengenai sistem tanam paksa yang mengakibatkan penderitaan bagi Bangsa Indonesia, dari bawah ini manakah yang merupakan alasan paling tepat mengapa terjadi tanam paksa?



- a. Menutup kerugian kas akibat perang Eropa serta melihat SDA Indonesia yang potensial
- b. Dalam perang eropa terdapat perjanjian untuk menguasai negara jajahan
- c. Penjajah ingin menguasai dunia dan kejayaan dari negara jajahan
- d. Terjadinya krisis ekonomi Eropa

(jawaban: a)

4. Apa dampak yang sangat dirasakan pribumi terhadap kebijakan tanam paksa dalam politik di Indonesia?
 - a. Otonomi daerah dijalankan para bupati daerah yang digaji oleh Belanda, sehingga kebebasan dalam berpartisipasi politik terhenti.
 - b. Pribumi diperlakukan semena-mena kena oleh para bupati dalam hal kepemilikan tanah, pribumi tidak diberikan hak milik dan tidak mendapat upah yang layak

- c. Dalam hal regulasi perundang undangan yang dipakai di Indonesia memakai kitab undang hukum pidana dan perdata
- d. Jawaban A dan B benar

(jawaban: a)

5. Tanam paksa sangat merugikan rakyat pribumi, dampak yang paling dirasakan dari segi ekonomi ialah ...
 - a. Kemiskinan karena masyarakat pribumi tidak memperoleh keuntungan dari hasil tanam paksa serta pemilik lahan tidak bisa menikmati hasil lahannya sendiri
 - b. Terjadinya kesenjangan sosial antara pribumi dan bupati, dimana pribumi hanya dianggap kaum budak
 - c. Kemiskinan karena bupati tidak memperoleh keuntungan dan tidak bisa menikmati lahan sendiri
 - d. Stratifikasi sosial tinggi karena masyarakat pribumi serta bupati tidak memperoleh keuntungan dari adanya tanam paksa san penjajah semakin kaya karena tanam paksa.

(jawaban: a)

6. Rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh orang-orang eropa karena...
 - a. Sebagai obat, pengawet makanan dan bumbu masakan
 - b. Dagangan yang mahal harganya
 - c. Simbol status seseorang
 - d. Langkah awal untuk menguasai daerah lain

(jawaban: a)

7. Sistem tanam paksa atau *cultuur stelsel* merupakan sistem di masa penjajahan Indonesia yang diterapkan oleh Johannes Van den Bosch, pada tahun berapakan Van Den Bosh menerapkan sisitem tanam paksa ...
 - a. 1825
 - b. 1940
 - c. 1730
 - d. 1830

(jawaban: d)

8. Tanah yang digunakan pada saat sistem tanam paksa ditentukan seberapa luasnya. Berapa luas tanah rakyat indonesia digunakan mereka dalam sistem tanam paksa?
 - a. Setengah
 - b. Seperlima
 - c. Seluruh tanah yang dimiliki
 - d. Seperempat

(jawaban: b)

9. Bagi penduduk yang tidak memiliki tanah untuk menanam tumbuhan, dalam sistem tanam paksa mereka diharuskan untuk melakukan kerja wajib. Berapa lama mereka harus melakukan itu?
 - a. Satu tahun

- b. 11 bulan
- c. Seperlima tahun
- d. Setengah tahun

(jawaban: c)

10. Dalam pelaksanaan kebijakan sistem tanam paksa apabila terjadi kegagalan panen tanaman wajib, siapakah yang akan menanggung permasalahan tersebut?
- a. Pemerintah Belanda
 - b. Penguasa Pribumi
 - c. Rakyat Indonesia
 - d. Semua pihak

(jawaban: a)

11. Tujuan utama adanya kebijakan sistem tanam paksa dibawah Gubernur Van Den Bosch yaitu ...
- a. Mendanai perang lawan prancis
 - b. Mendanai berbagai perang yang terjadi di Indonesia
 - c. Agar pepetani Indonesia terbiasa menanam tanaman ekspor
 - d. Menyelamatkan negara Belanda dari krisis ekonomi

(jawaban: d)

12. Rempah-rempah Indonesia menjadi sangat penting dalam kegiatan perdagangan di Eropa, karena...
- a. Komoditi penting dan mahal
 - b. Komoditi yang unik dan menarik
 - c. Komoditi yang dibutuhkan dan susah didapat
 - d. Komoditi yang tidak di Eropa

(jawaban: c)

13. *Cuulturstelsel* adalah ...
- a. Tanam Paksa
 - b. Land Rent
 - c. Sewa Tanah
 - d. Monopoli

(jawaban: a)

14. *Cuulturstelsel* muncul yaitu sebagai jawaban dari....
- a. hancurnya VOC
 - b. Perang Diponegoro
 - c. kalahnya Belanda
 - d. kosongnya kas Negeri Belanda

(jawaban: d)

15. Tanam paksa (*cultuurstelsel*) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh...
- a. van den Bosch
 - b. van der Cappelen

- c. Daendels
- d. Raffles

(jawaban: a)

16. Akibat yang ditimbulkan dari tanam paksa bagi Belanda adalah
- a. Tanam Paksa semakin memberatkan rakyat
 - b. Kemiskinan semakin meluas
 - c. Pemasukan yang melebihi anggaran belanja
 - d. Tekanan fisik dan mental yang berkepanjangan

(jawaban: c)

17. Berikut adalah latar belakang penerapan tanam paksa di Indonesia
- a. Mencukupi keuangan negara belanda
 - b. Bangkrutnya VOC
 - c. Kekalahan dari Belanda Prancis
 - d. Kekosongan kas negara Belanda akibat peperangan di Eropa dan di Indonesia

(jawaban: d)

18. Pada tahun 1830, Johannes van den Bosch menerapkan sistem tanam paksa. Kebijakan ini diberlakukan Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat dari
- a. Perang Malaka dan Perang Spanyol
 - b. Perang Padri dan Perang Inggris
 - c. Perang di Aceh dan Prancis
 - d. Perang Diponegoro dan Belgia

(jawaban: d)

19. Rakyat yang tidak memiliki tanah harus bekerja melebihi..
- a. 2 Tahun
 - b. 4 Tahun
 - c. 3 Tahun
 - d. 1/5 Tahun

(jawaban: d)

20. Yang menerapkan sistem tanam paksa di Indonesia adalah...
- a. Jepang
 - b. Rusia
 - c. Belanda
 - d. Amerika

(jawaban: c)

PENILAIAN OTENTIK PRE-TEST POST-TEST

Sekolah : SMP Negeri 2 Nganjuk Tema : Sistem Tanam Paksa
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun Ajaran : 2020/2021
 Kelas/Semester : VIII/Genap Penyusun : Bevi Nur Ptasari

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Item Soal
3.4	Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	Sistem Tanam Paksa	Agar siswa mampu menjelaskan faktor dan pengaruh sistem tanam paksa	Siswa mampu menjelaskan Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan saat Sistem Tanam Paksa	Pilihan Ganda	1, 2, 3, 15
3.4	Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	Sistem Tanam Paksa	Untuk Siswa mampu menjelaskan kejadian saat sistem tanam paksa berlangsung di Indonesia	Siswa mampu menjelaskan Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan saat Sistem Tanam Paksa	Pilihan Ganda	4

	4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	Sistem Tanam Paksa	Agar siswa mampu menjelaskan pengaruh sistem tanam paksa terhadap masyarakat	Siswa mampu menjelaskan Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan saat Sistem Tanam Paksa	Pilihan Ganda	5, 10, 13
	4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	Sistem Tanam Paksa	Untuk Siswa mampu menjelaskan dampak sistem tanam paksa	Siswa mampu menjelaskan Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan saat Sistem Tanam Paksa	Pilihan Ganda	6, 7, 8, 9, 11, 12, 14

1. Tanam paksa (*cultuur stelsel*) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diiprakan oleh ...

- Van den Bosch
- Van der Cappelen
- Daendels
- Raffles

(jawaban: a)

2. Pada masa kekuasaan kolonial barat, uang mulai dikenalkan kepada rakyat sebagai alat ...

- Investasi untuk masa depan
- Pembayaran jasa tenaga kerja
- Peningkatan strata sosial dalam masyarakat
- Pemanda kedudukan sosial dalam masyarakat

(jawaban: b)

3. Pada gambar disamping terdapat penggambaran mengenai sistem tanam paksa yang mengakibatkan penderitaan bagi Bangsa Indonesia, dalabwah ini manakah yang merupakan alasan paling tepat mengapa terjadi tanam paksa?



- Menutup kerugian kas akibat perang Eropa serta melihat SDA Indonesia yang potensial
- Dalam perang eropa terdapat perjanjian untuk menguasai negara jajahan
- Penjajah ingin menguasai dunia dan kejayaan dari negara jajahan
- Terjadinya krisis ekonomi Eropa

(jawaban: a)

4. Apa dampak yang sangat dirasakan pribumi terhadap kebijakan tanam paksa dalam politik di Indonesia?

- Oronomi daerah dijalankan para bupati daerah yang diganti oleh Belanda, sehingga kebebasan dalam berpartisipasi politik terhenti
- Pribumi diperlakukan semena-mena kena oleh para bupati dalam hal kepemilikan tanah, pribumi tidak siberikan hak milik dan tidak mendapat upah yang layak

- c. Dalam hal regulasi perundang undangan yang dipakai di Indonesia memakai kitab undang hukum pidana san perdata
d. Jawaban A dan B benar

(jawaban: a)

5. Tanam paksa sangat merugikan rakyat pribumi, dampak yang paling dirasakan dari segi ekonomi ialah ...
a. Kemiskinan karena masyarakat pribumi tidak memperoleh keuntungan dari hasil tanam paksa serta pemilik lahan tidak bisa menikmati hasil lahannya sendiri
b. Terjadinya kesenjangan sosial antara pribumi dan bupati, dimana pribumi hanya dianggap kaum budak
c. Kemiskinan karena bupati tidak memperoleh keuntungan dan tidak bisa menikmati lahan sendiri
d. Stratifikasi sosial tinggi karena masyarakat pribumi serta bupati tidak mendapat keuntungan sari adanya tanam paksa san penjiyah semakin kaya karena tanam paksa.

(jawaban: a)

6. Rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh orang-orang eropa karena...
a. Sebagai obat, pengawet makanan dan bumbu masakan
b. Dagangan yang mahal harganya
c. Simbol status seseorang
d. Langkah awal untuk menguasai daerah lain

(jawaban: a)

7. Sistem tanam paksa atau *cultuur stelsel* merupakan sistem d masa penjajahan Indonesia yang diterapkan oleh Johannes Van den Bosch, pada tahun berapaka Van Den Bosh menerapkan sistem tanam paksa ...
a. 1825
b. 1940
c. 1730
d. 1830

(jawaban: d)

8. Tanah yang digunakan pada saat sistem tanam paksa ditentukan seberapa luasnya. Berapa luas tanah rakyat indonesia digunakan mereka dalam sistem tanam paksa?
a. Setengah
b. Sepertima
c. Seluruh tanah yang dimiliki
d. Sepertempat

(jawaban: b)

9. Bagi penduduk yang tidak memiliki tanah untuk menanam tumbuhan, dalam sistem tanam paksa mereka diharuskan untuk melakukan kerja wajib. Berapa lama mereka harus melakukan itu?
a. Satu tahun
b. 11 bulan
c. Sepertima tahun
d. Setengah tahun

(jawaban: c)

10. Dalam pelaksanaan kebijakan sistem tanam paksa apabila terjadi kegagalan panen tanaman wajib, siapakah yang akan menanggung permasalahan tersebut?
- a. Pemerintah Belanda
 - b. Penguasa Priyuni
 - c. Rakyat Indonesia
 - d. Semua pihak

(Jawaban: a)

Lampiran 6 Hasil Perhitungan Validasi

Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Aspek Tampilan					Aspek Pemograman				
	SB	B	C	K	SK	SB	B	C	K	SK
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
Yoga Haryuna S.ST	1	6	1	0	0	2	4	0	0	0
Dyah listianing tyas,ST.,MT	0	5	2	1	0	0	6	0	0	0
Sub Jumlah	1	11	3	1	0	2	10	0	0	0
Jumlah Indikator	8					6				
Nilai Total	80					60				
Nilai	60					50				
Rata - rata	3,75					4,17				
Kesimpulan (Total Skor/Yx100)	75,00					83,33				
Kategori	Baik					Baik				

Validator	Kategori Kualifikasi				
	SB	B	C	K	SK
	5	4	3	2	1
Yoga Haryuna S.ST	3	10	1	0	0
Dyah Listianing Tyas,ST.,MT	0	12	2	0	0
Sub Jumlah	3	22	3	0	0
Jumlah Indikator	14				
Nilai Total	140				
Nilai	112				
Rata - rata	4,00				
Kesimpulan (Total Skor/Yx100)	80,00				
Kategori	Baik				

Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Aspek Pembelajaran					Aspek Isi				
	SB	B	C	K	SK	SB	B	C	K	SK
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
Yoga Haryuna S.ST	3	5	0	0	0	0	5	0	0	0
Dyah Listianing Tyas,ST.,MT	2	6	0	0	0	0	5	0	0	0
Sub Jumlah	5	11	0	0	0	0	10	0	0	0
Jumlah Indikator	8					5				
Nilai Total	80					50				
Nilai	69					40				
Rata - rata	4,31					4,00				
Kesimpulan (Total Skor/Yx100)	86,25					80,00				
Kategori	Baik					Baik				

Validator	Kategori Kualifikasi				
	SB	B	C	K	SK
	5	4	3	2	1
Yoga Haryuna S.ST	3	10	0	0	0
Dyah Listianing Tyas,ST.,MT	2	11	0	0	0
Sub Jumlah	5	21	0	0	0
Jumlah Indikator	13				
Nilai Total	130				
Nilai	109				
Rata - rata	4,19				
Kesimpulan (Total Skor/Yx100)	83,85				
Kategori	Baik				

Hasil Validasi Siswa

Validator	Aspek Materi					Aspek Tampilan Media				
	SB	B	C	K	SK	SB	B	C	K	SK
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
Khansa Leilani Shatara	3	3	0	0	0	4	2	0	0	0
M Ilham Dwi Aufani	6	0	0	0	0	5	1	0	0	0
Rendy Eka Maulana	5	1	0	0	0	5	1	0	0	0
Mochammad Nur Mundzir	1	5	0	0	0	2	4	0	0	0
Marsella Kurnia Putri	0	6	0	0	0	0	5	1	0	0
Widya Shofiana	0	6	0	0	0	0	6	0	0	0
Tria Amelia Putri	0	4	2	0	0	1	2	3	0	0
Risma Nur Adilla	2	2	2	0	0	2	2	2	0	0
Bayu Edi Setiawan	2	4	0	0	0	5	1	0	0	0
Arif Muthohar	1	5	0	0	0	2	3	1	0	0
Shelvia Loren Leonata	6	0	0	0	0	5	1	0	0	0
Izza Eziza Alya Mukhbita	4	2	0	0	0	3	3	0	0	0
M.Alfito Wahyu Prianggono	3	3	0	0	0	4	2	0	0	0
Lusi Permatasari	6	0	0	0	0	4	2	0	0	0
Shendy Aulia Imut	0	3	3	0	0	0	6	0	0	0
Evyta Fajar Rostica	0	6	0	0	0	0	6	0	0	0
Mandira Supartiningtyas	1	4	1	0	0	3	2	1	0	0
Diandra Arnetta Nafih	3	3	0	0	0	2	4	0	0	0
Tya Amelia	1	2	2	1	0	1	1	2	1	1
Satria Cakradinata	0	3	3	0	0	0	4	2	0	0
Sub Jumlah	44	62	13	1	0	48	58	12	1	1
Jumlah Indikator	6					6				
Nilai Total	600					600				
Nilai	509					511				
Rata - rata	4,24					4,26				
Kesimpulan (Total Skor/Yx100)	84,83					85,17				
Kategori	Baik					Baik				

Validator	Kategori Kualifikasi				
	SB	B	C	K	SK
	5	4	3	2	1
Khansa Leilani Shatara	7	5	0	0	0
M Ilham Dwi Aufani	11	1	0	0	0
Rendy Eka Maulana	10	2	0	0	0
Mochammad Nur Mundzir	3	9	0	0	0
Marsella Kurnia Putri	0	11	1	0	0
Widya Shofiana	0	12	0	0	0
Tria Amelia Putri	1	6	5	0	0
Risma Nur Adilla	4	4	4	0	0
Bayu Edi Setiawan	7	5	0	0	0
Arif Muthohar	3	8	1	0	0
Shelvia Loren Leonata	11	1	0	0	0
Izza Eziza Alya Mukhbita	7	5	0	0	0
M.Alfito Wahyu Prianggono	7	5	0	0	0
Lusi Permatasari	10	2	0	0	0
Shendy Aulia Imut	0	9	3	0	0
Evyta Fajar Rostica	0	12	0	0	0
Mandira Supartiningtyas	4	6	2	0	0
Diandra Arnetta Nafih	10	8	6	4	2
Tya Amelia	2	3	4	2	1
Satria Cakradinata	0	7	5	0	0
Sub Jumlah	92	120	25	2	1
Jumlah Indikator	12				
Nilai Total	1200				
Nilai	1020				
Rata - rata	4,25				
Kesimpulan (Total Skor/Yx100)	85,00				
Kategori	Baik				

Lampiran 7 Tabel Uji t

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499

<http://ledhyane.lecture.ub.ac.id/files/2013/04/tabel-t.pdf>

Lampiran 8 Lembar Kuesioner Validasi Ahli Materi

7/1/2021 Kuesioner Penilaian Ahli Materi - Google Formulir








Kuesioner Penilaian Ahli Materi

Pertanyaan **Jawaban** 2

2 jawaban




Menerima jawaban

Ringkasan
Pertanyaan
Individual

1 dari 2 >




Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Ahli Materi

Petunjuk:
 Mohon Ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan, berikan penilaian dari Sangat Baik(SB), Baik(B) , Cukup (C) , Kurang (K) dan Sangat Kurang. Penilaian media ini terdiri dari Penilaian Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi

* Wajib

Nama Lengkap *
*beserta Gelar

Isnu Novia Setiowati, S.Pd. _____

NIP *

199211132020122016 _____

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Materi - Google Formulir

Penilaian Aspek Pembelajaran					
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan rumusan kompetensi dasar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan indikator pencapaian kompetensi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Relevansi antara KD, Indikator, Materi dan Evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa yang digunakan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sistematika penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan materi untuk dipahami siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan untuk menguasai konsep	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik kepada siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Materi - Google Formulir

Penilaian Aspek Isi	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan Materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan Penyajian Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian gambar/animasi dengan Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian contoh dengan Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Bapak /Ibu terhadap aspek materi pada media ini ?

Medianya cukup bagus dan menyenangkan

Apa Saran Bapak/Ibu agar materi dalam media ini sempurna?

1. Untuk memastikan memori game atau aplikasi tidak terlalu besar, karena tidak semua siswa menggunakan hp bagus.
2. Mohon ditambahkan skoring nilai baik individu maupun kelas. Supaya bisa dilihat hasil kerjanya.

29/06/21 14.29 dikirimkan

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Materi - Google Formulir



Kuesioner Penilaian Ahli Materi

Pertanyaan Jawaban 2

2 jawaban

Menerima jawaban

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 2 dari 2 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Ahli Materi

Petunjuk:

Mohon Ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan, berikan penilaian dari Sangat Baik(SB), Baik(B) , Cukup (C) , Kurang (K) dan Sangat Kurang. Penilaian media ini terdiri dari Penilaian Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi

*** Wajib**

Nama Lengkap *

*beserta Gelar

Moh. Mahfud Mustofa, S.Pd.

NIP *

199204272019031004

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Materi - Google Formulir

Penilaian Aspek Pembelajaran					
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan rumusan kompetensi dasar	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan indikator pencapaian kompetensi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Relevansi antara KD, Indikator, Materi dan Evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa yang digunakan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sistematika penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan materi untuk dipahami siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan untuk menguasai konsep	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik kepada siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Materi - Google Formulir

Penilaian Aspek Isi	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan Materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan Penyajian Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian gambar/animasi dengan Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian contoh dengan Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Bapak /Ibu terhadap aspek materi pada media ini ?

Media pembelajaran sudah menarik, akan lebih menarik lagi jika diberikan video atau animasi agar tidak terkesan membaca dari awal sampai akhir (aspek kemudahan materi untuk dipahami siswa).

Apa Saran Bapak/Ibu agar materi dalam media ini sempurna?

Akan lebih baik jika diberikan penilaian diri sebelum diberikan evaluasi atau umpan balik.

29/06/21 14.38 dikirimkan

Lampiran 9 Lembar Kuesioner Validasi Ahli Media

7/1/2021 Kuesioner Penilaian Ahli Media - Google Formulir

Kuesioner Penilaian Ahli Media

Pertanyaan Jawaban 2

2 jawaban  

Menerima jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

< 1 dari 2 >  

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Ahli Media

Petunjuk:
 Mohon Ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan, berikan penilaian dari Sangat Baik(SB), Baik(B) , Cukup (C) , Kurang (K) dan Sangat Kurang. Penilaian media ini terdiri dari Penilaian Media dan Penilaian Materi.

*** Wajib**

Nama Legkap *
 *beserta gelar

Yoga Haryuna S.ST

NIP/NIDN *
 0000

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Media - Google Formulir

Penilaian Aspek Tampilan					
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Ketepatan Pemilihan Jenis Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna Background	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desain Media Menarik dilihat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Tata Letak (Layout)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Penggunaan Gambar dan Animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desain Media Relevan dengan Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Media - Google Formulir

Penilaian Aspek Pemograman	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Navigasi media berfungsi dengan baik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navigasi dalam media ini konsisten	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Media ini melibatkan interaksi siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Media ini memberikan umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Bapak/Ibu mengenai aspek media ini?

Perlu diberi musik agak siswa tidak bosan

Apa Saran Bapak/Ibu terhadap media ini?

terus dikembangkan

26/06/21 18.15 dikirimkan

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Media - Google Formulir



Kuesioner Penilaian Ahli Media

Pertanyaan Jawaban 2

2 jawaban

Menerima jawaban

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 2 dari 2 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Ahli Media

Petunjuk:

Mohon Ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan, berikan penilaian dari Sangat Baik(SB), Baik(B) , Cukup (C) , Kurang (K) dan Sangat Kurang. Penilaian media ini terdiri dari Penilaian Media dan Penilaian Materi.

*** Wajib**

Nama Legkap *

*beserta gelar

Dyah listianing tyas,ST.,MT

NIP/NIDN *

00

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Media - Google Formulir

Penilaian Aspek Tampilan

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Ketepatan Pemilihan Jenis Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna Huruf	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna Background	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desain Media Menarik dilihat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Tata Letak (Layout)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Penggunaan Gambar dan Animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desain Media Relevan dengan Materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Ahli Media - Google Formulir

Penilaian Aspek Pemograman	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Navigasi media berfungsi dengan baik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navigasi dalam media ini konsisten	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Media ini melibatkan interaksi siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Media ini memberikan umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Bapak/Ibu mengenai aspek media ini?

Apa Saran Bapak/Ibu terhadap media ini?

Lebih baik menggunakan warna background media nya jgn warna terang (warna panas) krna menimbulkan rasa capek pada mata

26/06/21 20.22 dikirimkan

Lampiran 10 Lembar Kuesioner Penilaian Siswa

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

⋮

⊕

⏻

⏴

⏵

⏶

⏷

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 9 dari 22 >

🖨

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

*** Wajib**

Nama Lengkap *

Bayu edi setiawan

Kelas *

8

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Penilaian Aspek Materi *

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

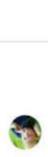
Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?
 sangat baik

Apa Saran Anda terhadap media ini ?
 bisa dijadikan pembelajaran tentang tanam paksa

27/06/21 16:37 dikirimkan



Kuesioner Penilaian Siswa
 Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Tidak menerima jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 19 dari 22 >

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

***Wajib**

Nama Lengkap *

Diandra anneta nafih

Kelas *

8G

Penilaian Aspek Tampilan Media	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Media dapat di gunakan dengan mudah dan animasinya juga bagus

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

mungkin untuk evaluasinya bisa di tambah supaya lebih mengasah otak

27/06/21 20:17 dikirimkan

Penilaian Aspek Materi *	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22






22 jawaban

Ringkasan

13 dari 22 >

Pertanyaan

Individual

Menerima jawaban

Individual





Kuesioner Penilaian Siswa

Jawaban tidak dapat diedit

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

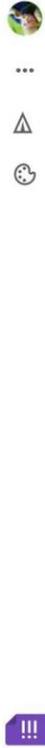
* Wajib

Nama Lengkap *

M.ALFITO WAHYU PRIANGGONO

Kelas *

XI-G



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Menerima jawaban

Individual

Ringkasan

Pertanyaan

< 10 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Arif muthohar

Kelas *

9G

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Media yang di sajikan sangat lah baik sekali karena dalam setiap penyajian terdapat penjelasan yang sangat rinci

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Seharusnya media yang di sajikan di kasih penjelasan secara tertulis dengan lengkap agar suatu saat di jelaskan paham

27/06/21 17:10 dikirimkan

6/29/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Menurut saya, ada juga anak yang kesulitan sinyal atau tidak ada hp/laptop

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Saran saya lebih diperhatikan lagi anak² oleh pemerintah

27/06/21 16:37 dikirimkan

6/29/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 12 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

*Wajib

Nama Lengkap *

IZZA EZIZA ALYA MUKHBITA

Kelas *

8

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

27/06/21 13:32 dikirimkan

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Sangat baik dan jelas.

27/06/21 17:10 dikirimkan

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

1 dari 22 >

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Khansa Ielani shatara

Kelas *

1 SMP

Penilaian Aspek Tampilan Media	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Menurut saya mediana sudah sangat membantu dalam mengetahui sejarah tentang tanam paksa,dan soal soal yang diberikan pun memberikan dan menambah wawasan yang lebih luas dalam subab tanam paksa.

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Untuk lebih dipermudah lagi dalam mendownload mediana

27/06/21 18:33 dikirimkan

Penilaian Aspek Materi *	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 18 dari 22 >

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

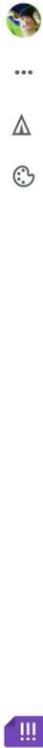
* Wajib

Nama Lengkap *

MANDIRA SUPARTININGTYAS

Kelas *

9G



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 5 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Marsella Kurnia Putri

Kelas *

8-B

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Menurut saya media ini cukup baik.

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Tidak ada

27/06/21 19:57 dikirimkan

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Bagus

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Penjelasan harus lebih baik

27/06/21 14:53 dikirimkan

<https://docs.google.com/forms/d/1F86w1E49MaYD8d0SYIbv1qYGeuu-gnhDvzKSuMediffresponse=ACYDBNgZAU9dFM5p1QZu97D74h...> 3/3

7/1/2021

Kuesioner Penilaian Siswa - Google Formulir

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<https://docs.google.com/forms/d/1F86w1E49MaYD8d0SYIbv1qYGeuu-gnhDvzKSuMediffresponse=ACYDBNgZAU9dFM5p1QZu97D74h...> 2/3

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 4 dari 22 >



Tidak menerima jawaban

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Mochammad Nur Mundzir

Kelas *

9B



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 3 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diletir

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Rendy Eka Maulana

Kelas *

8B

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Bagus sekali...sanhat bermanfaat 👍

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Saran ya kak, untuk soal lebih ditingkatkan kualitasnya ya, hehehe, bukannya meremehkan, karena kurang hots gitu kak,, (maap kalau ada salah kata 😊)

27/06/21 14:53 dikirimkan

Penilaian Aspek Tampilan Media	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Media ini sangat membantu dan bermanfaat

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Saran saya adalah media atau aplikasi ini sangat berguna dan cocok untuk kegiatan pembelajaran

27/06/21 14:33 dikirimkan

Penilaian Aspek Materi *	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban



Menerima jawaban



Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 8 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Risma Nur Adilia

Kelas *

8



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 21 dari 22 >

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

*Wajib

Nama Lengkap *

Satria Cakradinata

Kelas *

9-G

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Ga ada

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Sangat baik

27/06/21 16:03 dikirimkan

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

.....

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Baik

27/06/21 23:48 dikirimkan

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Ringkasan

Pertanyaan

< 11 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Shelvia Ioren Leonata

Kelas *

8



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 16 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Shendy Aulia Imut

Kelas *

8g

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Materi dan metode soalnya sangat baik sehingga mudah untuk mengerjakannya.

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Pewarnaan gambar seharusnya dengan warna yang menarik

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukkan/Komentar Anda mengenai media ini ?

baik, bagus.

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

lebih baik lagi untuk kedepannya.

27/06/21 18:37 dikirimkan

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban



Menerima jawaban

Individual

Pertanyaan

Ringkasan

< 17 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

*Wajib

Nama Lengkap *

Evyta Fajar Rostica

Kelas *

IX - B



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Tidak menerima jawaban

Ringkasan	Pertanyaan	Individual
< 7 dari 22 >		

Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Tria amelia putri

Kelas *

8-G

Penilaian Aspek Tampilan Media

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketetapan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Sangat baik

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Kejelasan petunjuk penggunaan media sangat baik

27/06/21 18:45 dikirimkan

Penilaian Aspek Tampilan Media	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keleluasaan dan Kemudahan Penggunaan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan Pemilihan Warna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kualitas tampilan gambar/animasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Membangkitkan motivasi siswa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

Menjelas kan dengan jelas

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Cukup jelas

27/06/21 15:43 dikirimkan

Penilaian Aspek Materi *	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban



Tidak menerima jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 20 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

*** Wajib**

Nama Lengkap *

Tya amelia

Kelas *

8G

Penilaian Aspek Materi *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kejelasan materi yang disajikan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keruntutan penyajian materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan bahasa untuk memahami materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan memahami materi pelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kecukupan latihan atau evaluasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian umpan balik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>



Kuesioner Penilaian Siswa

Pertanyaan Jawaban 22

22 jawaban

Pesan untuk responden

Formulir ini tidak menerima jawaban lagi

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

< 6 dari 22 >



Jawaban tidak dapat diedit

Kuesioner Penilaian Siswa

Harap berikan masukan tentang media yang baru saja anda lihat, berikan penilaian anda dari Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK)

* Wajib

Nama Lengkap *

Widyia Shofiana

Kelas *

9b

Penilaian Aspek Tampilan Media

Sangat Baik Baik Cukup Kurang Sangat Kurang

Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media

Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan

Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf

Ketetapan Pemilihan Warna

Kualitas tampilan gambar/animasi

Membangkitkan motivasi siswa

Apa Masukan/Komentar Anda mengenai media ini ?

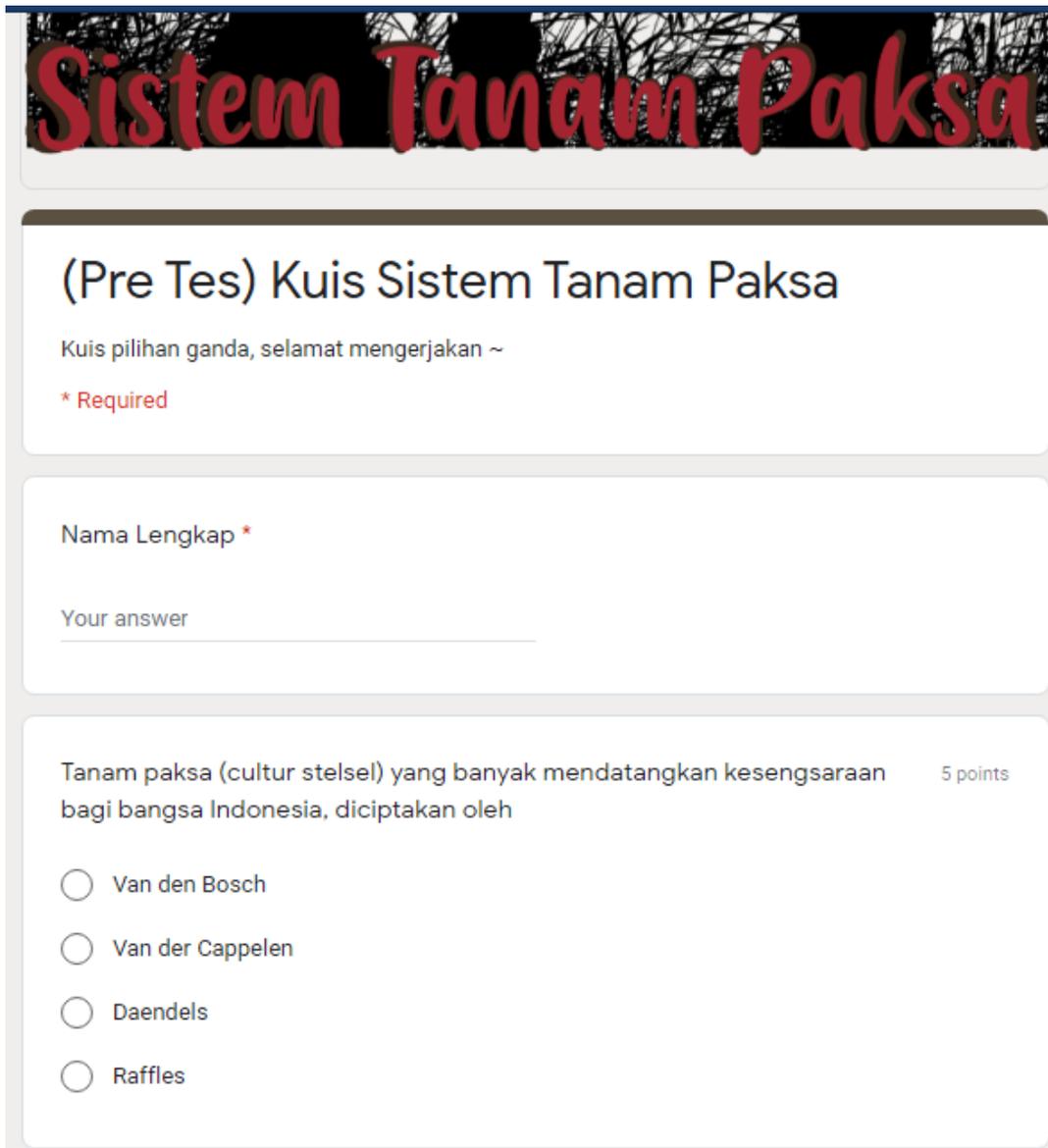
Media ini sangat baik

Apa Saran Anda terhadap media ini ?

Mempelajari lebih lanjut

27/06/21 20:31 dikirimkan

Lampiran 11 Lembar Hasil Pre Test Siswa

Tampilan awal *googleform* Pre Test untuk siswa

The image shows a Google Form titled "Sistem Tanam Paksa". The title is written in a large, red, stylized font at the top. Below the title, the subtitle "(Pre Tes) Kuis Sistem Tanam Paksa" is displayed in a black font. Underneath the subtitle, there is a message: "Kuis pilihan ganda, selamat mengerjakan ~" and a red asterisk followed by the word "Required". The form contains a text input field labeled "Nama Lengkap *" with a placeholder "Your answer". Below this is a multiple-choice question: "Tanam paksa (cultur stelsel) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh" with a point value of "5 points". The question has four radio button options: "Van den Bosch", "Van der Cappelen", "Daendels", and "Raffles".

Sistem Tanam Paksa

(Pre Tes) Kuis Sistem Tanam Paksa

Kuis pilihan ganda, selamat mengerjakan ~

* Required

Nama Lengkap *

Your answer

Tanam paksa (cultur stelsel) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh 5 points

- Van den Bosch
- Van der Cappelen
- Daendels
- Raffles

60 dari 100 poin

Skor dirilis pada 27 Jun 09:24

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa

Kuis pilihan ganda, selamat mengerjakan ~

*** Wajib**

Nama Lengkap *

/ 0

ADIPRAYOGI

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Tanam paksa (cultuur stelsel) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh 5 / 5

- Van den Bosch
- Van der Cappelen
- Daendels
- Raffles



Tambahkan masukan individual

✓ Pada masa kekuasaan kolonial barat, uang mulai dikenalkan kepada rakyat sebagai alat... 5 / 5

- Investasi untuk masa depan
- Pembayaran jasa tenaga kerja
- Penikatan strata sosial dalam masyarakat
- Penandang kedudukan sosial dalam masyarakat



Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

- ✓ Pada gambar disamping terdapat penggambaran mengenai sistem tanam paksa yang mengakibatkan penderitaan bagi Bangsa Indonesia, dari bawah ini manakah yang merupakan alasan paling tepat mengapa terjadi tanam paksa? 5 / 5



- Menutup kerugian kas akibat perang Eropa serta melihat SDA Indonesia yang potensial ✓
- Dalam perang eropa terdapat perjanjian untuk menguasai negara jajahan
- Penjajah ingin menguasai dunia dan kejayaan dari negara jajahan
- Terjadinya krisis ekonomi Eropa

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Apa dampak yang sangat dirasakan pribumi terhadap kebijakan tanam paksa dalam politik di Indonesia? 0 / 5

- Otonomi daerah dijalankan para bupati daerah yang digaji oleh Belanda, sehingga kebebasan dalam berpartisipasi politik terhenti
- Pribumi diperlakukan semena-mena kena oleh para bupati dalam hal kepemilikan tanah, pribumi tidak siberikan hak milik dan tidak mendapat upah yang layak
- Dalam hal regulasi perundang undangan yang dipakai di Indonesia memakai kitab undang hukum pidana san perdata
- Jawaban A dan B benar ✘

Jawaban yang benar

- Otonomi daerah dijalankan para bupati daerah yang digaji oleh Belanda, sehingga kebebasan dalam berpartisipasi politik terhenti

Tambahkan masukan individual

✘ Tanam paksa sangat merugikan rakyat pribumi, dampak yang paling dirasakan dari segi ekonomi ialah ... 0 / 5

- Kemiskinan karena masyarakat pribumi tidak memperoleh keuntungan dari hasil tanam paksa serta pemilik lahan tidak bisa menikmati hasil lahannya sendiri
- Terjadinya kesenjangan sosial antara pribumi dan bupati, dimana pribumi hanya dianggap kaum budak
- Kemiskinan karena bupati tidak memperoleh keuntungan dan tidak bisa menikmati lahan sendiri
- Stratifikasi sosial tinggi karena masyarakat pribumi serta bupati tidak memperoleh keuntungan sari adanya tanam paksa san penjahaj semakin kaya karena tanam paksa

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh orang-orang eropa karena... 5 / 5

- Sebagai obat, pengawet makanan dan bumbu masakan ✓
- Dagangan yang mahal harganya
- Simbol status seseorang
- Langkah awal untuk menguasai daerah lain

Tambahkan masukan individual

✓ Sistem tanam paksa atau cultuur stelsel merupakan sistem di masa penjajahan Indonesia yang diterapkan oleh Johannes Van den Bosch, pada tahun berapakan Van Den Bosh menerapkan sisitem tanam paksa ... 5 / 5

- 1825
- 1940
- 1730
- 1830 ✓

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Tanah yang digunakan pada saat sistem tanam paksa ditentukan seberapa luasnya. Berapa luas tanah rakyat indonesia digunakan mereka dalam sistem tanam paksa? 0 / 5

Setengah ✘

Seperlima

Seluruh tanah yang dimiliki

Seperempat

Jawaban yang benar

Seperlima

Tambahkan masukan individual

✘ Bagi penduduk yang tidak memiliki tanah untuk menanam tumbuhan, dalam sistem tanam paksa mereka diharuskan untuk melakukan kerja wajib. Berapa lama mereka harus melakukan itu? 0 / 5

Satu tahun

11 bulan ✘

Seperlima tahun

Setengah tahun

Jawaban yang benar

Seperlima tahun

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Dalam pelaksanaan kebijakan sistem tanam paksa apabila terjadi kegagalan panen tanaman wajib, siapakah yang akan menanggung permasalahan tersebut? 0 / 5

- Pemerintah Belanda
- Penguasa Pribumi
- Rakyat Indonesia
- Semua pihak

✘

Jawaban yang benar

- Pemerintah Belanda

Tambahkan masukan individual

✘ Tujuan utama adanya kebijakan sistem tanam paksa dibawah Gubernur Van Den Bosch yaitu ... 0 / 5

- Mendanai perang lawan prancis
- Mendanai berbagai perang yang terjadi di Indonesia
- Agar pepetani Indonesia terbiasa menanam tanaman ekspor
- Menyelamatkan negara Belanda dari krisis ekonomi

✘

Jawaban yang benar

- Menyelamatkan negara Belanda dari krisis ekonomi

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Rempah-rempah Indonesia menjadi sangat penting dalam kegiatan perdagangan di Eropa, karena 0 / 5

- Komoditi penting dan mahal ✘
- Komoditi yang unik dan menarik
- Komoditi yang dibutuhkan dan susah didapat
- Komoditi yang tidak di Eropa

Jawaban yang benar

- Komoditi yang dibutuhkan dan susah didapat

Tambahkan masukan individual

✔ Cuulturstelsel adalah ... 5 / 5

- Sistem Tanam Paksa ✔
- Land Rent
- Sewa Tanah
- Monopoli

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Cultuurstelsel muncul yaitu sebagai jawaban dari.... 5 / 5

- hancurnya VOC
- Perang Diponegoro
- kalahnya Belanda
- kosongnya kas Negeri Belanda



Tambahkan masukan individual

✓ Tanam paksa (cultuurstelsel) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh... 5 / 5

- van den Bosch
- van der Cappelen
- Daendels
- Raffles



Tambahkan masukan individual

✓ Akibat yang ditimbulkan dari tanam paksa bagi Belanda adalah 5 / 5

- Tanam Paksa semakin memberatkan rakyat
- Kemiskinan semakin meluas
- Pemasukan yang melebihi anggaran belanja
- Tekanan fisik dan mental yang berkepanjangan



Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Berikut adalah latar belakang penerapan tanam paksa di Indonesia

0 / 5

- Mencukupi keuangan negara belanda ✘
- Bangkrutnya VOC
- Kekalahan dari Belanda Prancis
- Kekosongan kas negara Belanda akibat peperangan di Eropa dan di Indonesia

Jawaban yang benar

- Kekosongan kas negara Belanda akibat peperangan di Eropa dan di Indonesia

Tambahkan masukan individual

✔ Pada tahun 1830, Johannes van den Bosch menerapkan sistem tanam paksa. Kebijakan ini diberlakukan Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat dari

5 / 5

- Perang Malaka dan Perang Spanyol
- Perang Padri dan Perang Inggris
- Perang di Aceh dan di Prancis
- Perang Diponegoro dan Belgia ✔

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Pre Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Rakyat yang tidak memiliki tanah harus bekerja melebihi.. 5 / 5

- 2 Tahun
- 4 Tahun
- 3 Tahun
- 1/5 Tahun



Tambahkan masukan individual

✓ Yang menerapkan sistem tanam paksa di Indonesia adalah... 5 / 5

- Jepang
- Rusia
- Belanda
- Amerika



Tambahkan masukan individual

27/06/21 09.24 dikirimkan

Lampiran 12 Lembar Hasil Post Test Siswa

Tampilan awal *googleform* Post Test untuk siswa

The image shows a Google Form titled "Sistem Tanam Paksa" (Compulsory Planting System). The form is in Indonesian and is a post-test. It features a header with the title in red, a subtitle "(Post Test) Sistem Tanam Paksa", and a greeting "Kuis pilihan ganda, selamat mengerjakan ~". A red asterisk indicates a required field. The first question asks for the student's full name. The second question is a multiple-choice question about the origin of the compulsory planting system in Indonesia, with five options: Van den Bosch, Van der Cappelen, Daendels, and Raffles. The question is worth 5 points.

Sistem Tanam Paksa

(Post Test) Sistem Tanam Paksa

Kuis pilihan ganda, selamat mengerjakan ~

* Required

Nama Lengkap *

Your answer

Tanam paksa (cultur stelsel) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh 5 points

- Van den Bosch
- Van der Cappelen
- Daendels
- Raffles

85 dari 100 poin

Skor dirilis pada 27 Jun 17.02

(Post Test) Sistem Tanam Paksa

Kuis pilihan ganda, selamat mengerjakan ~

* Wajib

Nama Lengkap *

/ 0

Adiprayogi

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Tanam paksa (cultuur stelsel) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh 5 / 5

- Van den Bosch
- Van der Cappelen
- Daendels
- Raffles



Tambahkan masukan individual

✓ Pada masa kekuasaan kolonial barat, uang mulai dikenalkan kepada rakyat sebagai alat... 5 / 5

- Investasi untuk masa depan
- Pembayaran jasa tenaga kerja
- Penikatan strata sosial dalam masyarakat
- Penandang kedudukan sosial dalam masyarakat



Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

- ✓ Pada gambar disamping terdapat penggambaran mengenai sistem tanam paksa yang mengakibatkan penderitaan bagi Bangsa Indonesia, dari bawah ini manakah yang merupakan alasan paling tepat mengapa terjadi tanam paksa? 5 / 5



- Menutup kerugian kas akibat perang Eropa serta melihat SDA Indonesia yang potensial ✓
- Dalam perang eropa terdapat perjanjian untuk menguasai negara jajahan
- Penjajah ingin menguasai dunia dan kejayaan dari negara jajahan
- Terjadinya krisis ekonomi Eropa

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Apa dampak yang sangat dirasakan pribumi terhadap kebijakan tanam paksa dalam politik di Indonesia? 0 / 5

- Otonomi daerah dijalankan para bupati daerah yang digaji oleh Belanda, sehingga kebebasan dalam berpartisipasi politik terhenti
- Pribumi diperlakukan semena-mena kena oleh para bupati dalam hal kepemilikan tanah, pribumi tidak siberikan hak milik dan tidak mendapat upah yang layak
- Dalam hal regulasi perundang undangan yang dipakai di Indonesia memakai kitab undang hukum pidana san perdata
- Jawaban A dan B benar ✘

Jawaban yang benar

- Otonomi daerah dijalankan para bupati daerah yang digaji oleh Belanda, sehingga kebebasan dalam berpartisipasi politik terhenti

Tambahkan masukan individual

✔ Tanam paksa sangat merugikan rakyat pribumi, dampak yang paling dirasakan dari segi ekonomi ialah ... 5 / 5

- Kemiskinan karena masyarakat pribumi tidak memperoleh keuntungan dari hasil tanam paksa serta pemilik lahan tidak bisa menikmati hasil lahannya sendiri ✔
- Terjadinya kesenjangan sosial antara pribumi dan bupati, dimana pribumi hanya dianggap kaum budak
- Kemiskinan karena bupati tidak memperoleh keuntungan dan tidak bisa menikmati lahan sendiri
- Stratifikasi sosial tinggi karena masyarakat pribumi serta bupati tidak memperoleh keuntungan sari adanya tanam paksa san penjajah semakin kaya karena tanam paksa

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh orang-orang eropa karena... 5 / 5

- Sebagai obat, pengawet makanan dan bumbu masakan ✓
- Dagangan yang mahal harganya
- Simbol status seseorang
- Langkah awal untuk menguasai daerah lain

Tambahkan masukan individual

✓ Sistem tanam paksa atau cultuur stelsel merupakan sistem di masa penjajahan Indonesia yang diterapkan oleh Johannes Van den Bosch, pada tahun berapakan Van Den Bosh menerapkan sisitem tanam paksa ... 5 / 5

- 1825
- 1940
- 1730
- 1830 ✓

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Tanah yang digunakan pada saat sistem tanam paksa ditentukan seberapa luasnya. Berapa luas tanah rakyat Indonesia digunakan mereka dalam sistem tanam paksa? 5 / 5

- Setengah
- Seperlima
- Seluruh tanah yang dimiliki
- Seperempat



Tambahkan masukan individual

✓ Bagi penduduk yang tidak memiliki tanah untuk menanam tumbuhan, dalam sistem tanam paksa mereka diharuskan untuk melakukan kerja wajib. Berapa lama mereka harus melakukan itu? 5 / 5

- Satu tahun
- 11 bulan
- Seperlima tahun
- Setengah tahun



Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Dalam pelaksanaan kebijakan sistem tanam paksa apabila terjadi kegagalan panen tanaman wajib, siapakah yang akan menanggung permasalahan tersebut? 5 / 5

- Pemerintah Belanda
- Penguasa Pribumi
- Rakyat Indonesia
- Semua pihak



Tambahkan masukan individual

✓ Tujuan utama adanya kebijakan sistem tanam paksa dibawah Gubernur Van Den Bosch yaitu ... 5 / 5

- Mendanai perang lawan prancis
- Mendanai berbagai perang yang terjadi di Indonesia
- Agar pepetani Indonesia terbiasa menanam tanaman ekspor
- Menyelamatkan negara Belanda dari krisis ekonomi



Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Rempah-rempah Indonesia menjadi sangat penting dalam kegiatan perdagangan di Eropa, karena 0 / 5

- Komoditi penting dan mahal
- Komoditi yang unik dan menarik
- Komoditi yang dibutuhkan dan susah didapat
- Komoditi yang tidak di Eropa

✘

Jawaban yang benar

- Komoditi yang dibutuhkan dan susah didapat

Tambahkan masukan individual

✔ Cuulturstelsel adalah ... 5 / 5

- Sistem Tanam Paksa
- Land Rent
- Sewa Tanah
- Monopoli

✔

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Cultuurstelsel muncul yaitu sebagai jawaban dari.... 5 / 5

- hancurnya VOC
- Perang Diponegoro
- kalahnya Belanda
- kosongnya kas Negeri Belanda



Tambahkan masukan individual

✓ Tanam paksa (cultuurstelsel) yang banyak mendatangkan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia, diciptakan oleh... 5 / 5

- van den Bosch
- van der Cappelen
- Daendels
- Raffles



Tambahkan masukan individual

✓ Akibat yang ditimbulkan dari tanam paksa bagi Belanda adalah 5 / 5

- Tanam Paksa semakin memberatkan rakyat
- Kemiskinan semakin meluas
- Pemasukan yang melebihi anggaran belanja
- Tekanan fisik dan mental yang berkepanjangan



Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✘ Berikut adalah latar belakang penerapan tanam paksa di Indonesia

0 / 5

- Mencukupi keuangan negara belanda ✘
- Bangkrutnya VOC
- Kekalahan dari Belanda Prancis
- Kekosongan kas negara Belanda akibat peperangan di Eropa dan di Indonesia

Jawaban yang benar

- Kekosongan kas negara Belanda akibat peperangan di Eropa dan di Indonesia

Tambahkan masukan individual

✔ Pada tahun 1830, Johannes van den Bosch menerapkan sistem tanam paksa. Kebijakan ini diberlakukan Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat dari

5 / 5

- Perang Malaka dan Perang Spanyol
- Perang Padri dan Perang Inggris
- Perang di Aceh dan di Prancis
- Perang Diponegoro dan Belgia ✔

Tambahkan masukan individual

6/29/2021

(Post Test) Kuis Sistem Tanam Paksa - Google Formulir

✓ Rakyat yang tidak memiliki tanah harus bekerja melebihi.. 5 / 5

- 2 Tahun
- 4 Tahun
- 3 Tahun
- 1/5 Tahun



Tambahkan masukan individual

✓ Yang menerapkan sistem tanam paksa di Indonesia adalah... 5 / 5

- Jepang
- Rusia
- Belanda
- Amerika



Tambahkan masukan individual

27/06/21 17.02 dikirimkan

Lampiran 13 Instrumen Wawancara

Tanggal : 28 April 2021
 Subjek : Guru IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk
 Tempat : Ruang Guru
 Time : 09.00 WIB

Peneliti (P) melakukan wawancara dengan Bu Sri Handayani SPd. (G) Dia mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 2 Nganjuk.

- P : “Assalamuallaikum Bu...”
 G : “Waallaikumsalam ... Mbak yang mau penelitian yaa?”
 P : “Nggih bu ... tadi saya sudah menghubungi Bapak Maji (Waka Kurikulum)”
 G : “Iyaa... jadi apa yang bisa saya bantu?”
 P : “ Nggih bu... sebelumnya perkenalkan nama saya Bevi Nur Pitasari mahasiswi Pendidikan IPS UIN Malang, disini saya mau mohon izin untuk melakukan penelitian untuk skripsi saya di kelas tentang media pembelajaran“
 G : “ Iya boleh “
 P : “Nggih bu... kalau boleh tau Bu Ani mengajar di kelas pundi nggih?”
 P : “Saya di kelas VIII G, Saya juga wali kelas VIII G”
 P : “Ohhh nggih Bu...sagniki sampun belajar sampai materi pundi nggih Bu?”
 G : “Sudah mau selesai di kelas VIII G minggu lalu sampai di Kedatangan bangsa barat ke Indonesia”
 P : “Nggih bu kalau begitu saya mau mencoba uji media saya untuk materi tersebut “
 G : “Sebelumnya prosedur nya seperti apa dulu penelitian mbak nya?, lalu

nanti baru pembuatan RPP nya tergambaran”

P : “Nggih bu ... jadi nanti saya melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar latihan kuis siswa sebelum dan menggunakan media yang saya buat”

G : “Oke, jadi mbak mau mengisi kelas dua kali yaa?”

P : “Nggih Bu...”

G : “Oke kalau begitu saya cek RPP mbak bevi dulu yaa, dua hari sudah bisa?”

P :” Nggih Bu... jadi besok, saya langsung menemui Bu Ani di ruang guru nggih?”

G : “Boleh...kalau mau kirim pdf via *WhatsApp* juga boleh”

P : “Ohh nggih Bu..terimakasih”

P : “Kalau begitu saya pamit dulu nggih Bu”

P : “*Wassalamuallaikum Warahmatullohi Wabarakatuh*”

G : “*Waallaikumsalam Warahmatullohi Wabarakatuh*”

Lampiran 14 Profil Sekolah

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : UPTD SMP NEGERI 2 NGANJUK

No. Statistik Sekolah : 201051401002

Alamat Sekolah : Jl. Wilis 44 Kelurahan Kramat Kecamatan

Nganjuk Kabupaten Nganjuk Propinsi Jawa Timur

No. Telepon : (0358) 321037

Faximile : -

Email : Smpn.2.nganjuk@gmail.com

Visi dan Misi Sekolah**1. Visi Sekolah**

Unggul Dalam Kelembagaan dan Prestasi Berdasarkan Imam dan Taqwa

Indikator

1. Unggul dalam kelembagaan
2. Unggul dalam prestasi akademik
3. Unggul dalam prestasi non akademik.

4. Mantap dalam keimanan
5. Kokoh dalam ketaqwaan

Misi Sekolah

1. Melaksanakan pengembangan manajemen sekolah.
2. Melaksanakan pengembangan prestasi akademik
3. Melaksanakan pengembangan prestasi non akademik
4. Melaksanakan pengembangan kegiatan bidang wiyata mandala.
5. Melaksanakan pengembangan kegiatan bidang adi wiyata
6. Melaksanakan pengembangan kegiatan akhlak mulia.

Kondisi Lingkungan Sekolah

SMP Negeri 2 Nganjuk terletak di Kecamatan Nganjuk, dengan strategisitas letak sekolah yang sangat memungkinkan sekolah tersebut menjaring peserta didik dari segala penjuru di wilayah kabupaten Nganjuk khususnya bagian timur. Sekolah tersebut dari sisi keterjangkauan juga sangat mudah, karena hanya sekitar 300 meter dari dari jalur kendaraan umum Nganjuk - Kediri, 100 meter dari Gardu Induk PLN kota Nganjuk, 500 m dari kolam renang Sri Tanjung, berdampingan dengan dengan SMK Negeri 2 Nganjuk dan lapangan Olah Raga Kelurahan Kramat, sehingga sekolah tersebut memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan sekolah lainnya.

Secara demografis orang tua peserta didik, mata pencaharian sangat heterogin baik Pegawai Negeri Sipil, Pegawai Swasta, Pegawai Sektor Informal dan petanipun masih banyak, namun demikian dalam kaitan dengan sekolah, sebagian besar orang tua peserta didik memiliki kepedulian yang sangat tinggi.

Masyarakat pada umumnya memahami bahwa dalam rangka pengembangan sekolah perlu kontribusi dan kerja sama yang optimal dari komite sekolah, khususnya orang tua peserta didik. Sebagai contoh pelaksanaan bimbingan belajar bagi kelas IX untuk peningkatan NUN, tetap membutuhkan peran serta komite sekolah, sedangkan untuk program yang lain masih dari BOS.

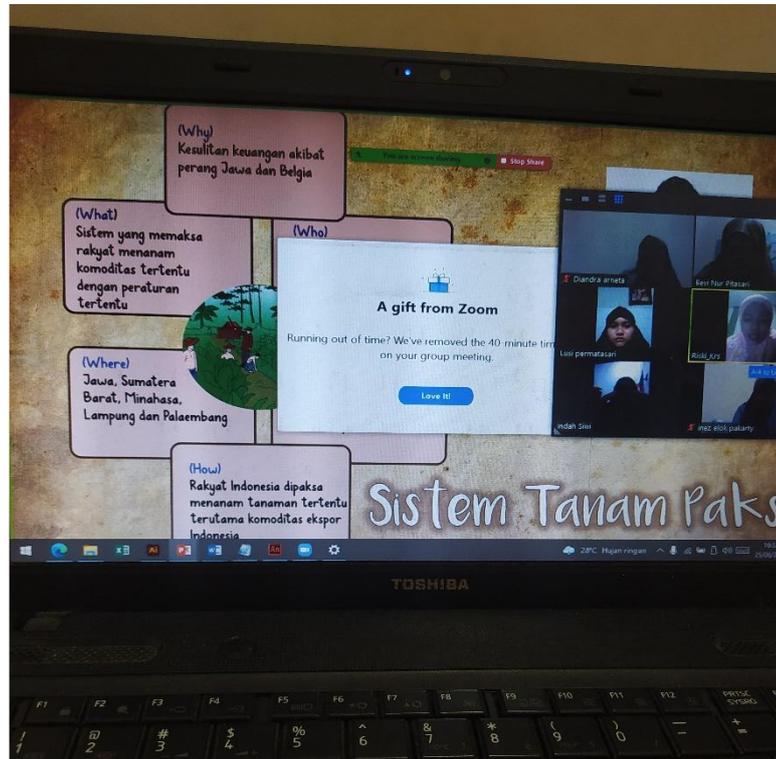
Struktur Organisasi Sekolah



Lampiran 15 Dokumentasi



Wawancara dengan Guru IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Nganjuk



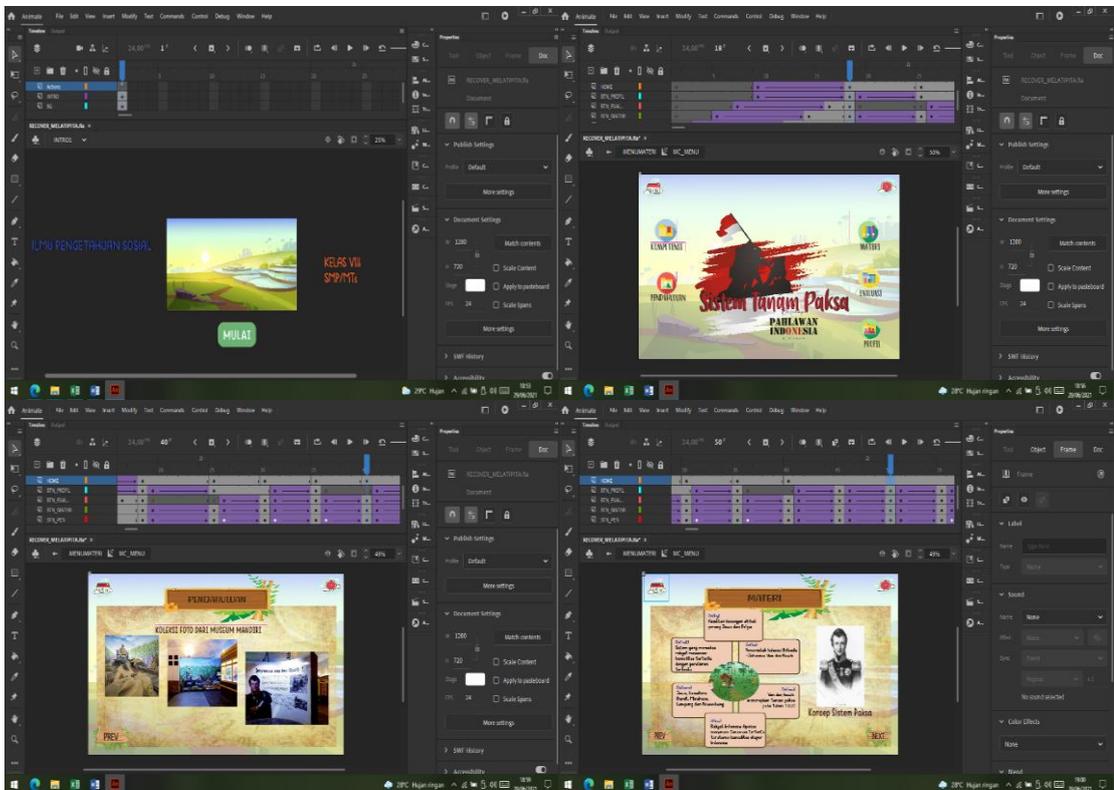
Kegiatan Belajar Mengajar Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan Zoom



Kegiatan Belajar Mengajar Pembelajaran menggunakan Media Aplikasi Android



Info Aplikasi Materi Sistem Tanam Paksa



Pengerjaan Media Aplikasi Android di Adobe Animate

Lampiran 16 Biodata Mahasiswa



Nama : Bevi Nur Pitasari

Nomor Induk Mahasiswa : 14130027

Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 26 Oktober 1996

Fakultas / Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Alamat : Jl. Wilis Desa Batembat Pace Nganjuk
RT:02/RW:01

Kontak : 082232737210

Email : nurpitasaribatembat@gmail.com