

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI  
SMP NEGERI 1 LAWANG MALANG**

Oleh :

Fina Fitriana

19130011



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 LAWANG MALANG**

*Untuk menyusun Skripsi pada Progam Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Ilmu  
Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*



Oleh

Fina Fitriana

NIM. 19130011

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

**2023**

# LEMBAR PERSETUJUAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri  
1 Lawang Malang**

## SKRIPSI

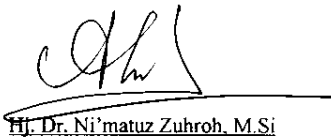
Oleh :

Fina Fitriana

NIM. 19130011

Telah diperiksa dan disetujui pada

Dosen Pembimbing



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

NIP. 1973121220060420001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

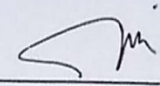
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang" oleh Fina Fitriana telah di pertahankan di depan sidang penguji dan di nyatakan LULUS pada tanggal 29 Mei 2023.

Penguji Utama Dewan Penguji, Tanda Tangan

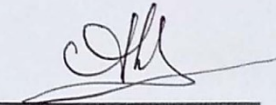
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA  
NIP.197107012006042001  
Ketua Sidang

: 

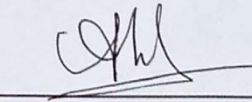
H. Mokhammad Yahya, MA, Ph.D  
NIP. 198204162009011008  
Sekretaris Sidang

: 

Hj. Dr. Ni'matuz zuhroh, M.Si  
NIP.19731212 200604 2001  
Pembimbing

: 

Hj. Dr. Ni'matuz zuhroh, M.Si  
NIP.19731212 200604 2001

: 

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,



Prof. Dr. H. Nur'Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fina Fitriana

NIM : 19130011

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 14 April 2023

Hormat saya,



Fina Fitriana

NIM.19130011

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim,*

*Allhamdulillah*, dengan mengucap rasa syukur kehadiran Allah SWT dengan kelimpahan nikmat dan hidayahnya sehingga tugas akhir skripsi dapat terselesaikan dengan lancar.

### **Kedua orang tua dan keluarga**

Kepada ayah Sutiknar, Ibu Siti Maimunatin yang telah mendukung saya dari segi materil dan selalu mendoakan, memberi semangat, motivasi yang tulus untuk menyelesaikan pendidikan saya. Kakak Irfa Susana yang saya sayangi yang selalu memberi saya semangat dan motivasi untuk menjadi seorang adik yang bisa membanggakan kedua orang tua.

### **Dosen Pembimbing**

Ibu Hj. Dr. Ni'matuz Zuhroh. M.Si selaku pembimbing skripsi, Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku validator ahli materi, Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.PdI selaku validator hami media, dan Ibu Hoti'ijah, S.Pd selaku pengajar IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang dengan sabar membimbing saya melalui penyelesaian tugas akhir skripsi.

### **Sahabat**

Nina, Tiwi, Isma, Sukma, Novanda, Nisa, Usnia, Izza dan teman PKL yang saya anggap teman baik, yang selalu ada dalam keadaan apapun. Selalu memotivasi, memberi semangat saya pada proses pendidikan ini.

## LEMBAR MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

"Siapa yang bersungguh-sungguh ia akan berhasil"

## HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Fina Fitriana

Lamp :4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

DI Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

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

Nama : Fina Fitriana

NIM : 19130011

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang**

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing



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

NIP.197312122006042001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang maha menciptakan alam semesta dan memberikan segala rahmat, nikmat, taufiq, hidayah dan inayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari jaman kegelapan menuju jaman terang benderang yakni agama Islam.

Selain itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak sehingga dapat menyelesaikan karya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang”. Terutama beliau-beliau yang membantu menyelesaikan pekerjaan ini:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri MaulanaMalik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku dosen pembimbing dalam proses mengerjakan skripsi.

5. Para dosen dan staff pengajar jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Maulan Malik Ibrahim Malang yang telah membekali saya ilmu pengetahuan.
6. Kepada kepada sekolah dan guru SMP Negeri 1 Lawang Malang, khususnya Ibu Hoti'ijah S, Pd selaku pembimbing saya dan sekaligus guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang yang banyak membantu dalam proses pengambilan data skripsi.
7. Para siswa kelas VIII F, VIII G, dan VIII H yang telah membantu kelancaran proses pengambilan data sebagai syarat penyusunan skripsi.
8. Bapak (Sutiknar), Ibu (Siti Maimunatin) dan Kakak (Irfa Susana) yang telah banyak memberi dukungan moril dan materil serta doa yang tulus atas keberhasilan penulis dalam penelitian skripsi.

Saya menyampaikan terimakasih atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga segala kebaikan diterima sebagai amal dan diberikan kenikmatan yang lebih oleh-Nya.

Peneliti dengan rendah hati menunjukkan bahwa tugas akhir skripsi ini lengkap. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik, saran dan masukan dari semua pihak dan peneliti berharap saran-saran tersebut bermanfaat tidak hanya bagi penulis tetapi juga penjaga.

Malang, 3 Maret 2023

Fina Fitriana  
NIM. 19130011

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	a
Vokal (i) panjang	=	i
Vokal (u) panjang	=	u

### C. Vokal Diftong

أ	=	aw
أي	=	ay
ؤ	=	u
إي	=	i

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>LEMBAR MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Pengembangan.....	10
D. Manfaat Pengembangan.....	10
E. Asumsi Pengembangan .....	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	12
G. Spesifikasi Produk .....	12
F. Orisinalitas Penelitian .....	13
H. Definisi Operasional .....	16
I. Sistematika Pembahasan .....	17
<b>BAB II</b> .....	19
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	19
A. Landasan Teori.....	19
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	19
2. <i>Android</i> .....	28

3. <i>Microsoft Power Point</i> .....	30
4. Perangkat Pembuat Aplikasi .....	32
5. Hasil Belajar.....	35
6. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial .....	39
B. Kerangka Berpikir.....	41
<b>BAB III</b> .....	43
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan.....	45
D. Uji Coba Produk .....	50
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	52
F. Teknik Analisis Data.....	53
<b>BAB IV</b> .....	60
<b>HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	60
A. Profil Sekolah.....	60
B. Hasil Produk Pengembangan .....	63
C. Hasil Data Pengembangan .....	79
D. Uji Coba Butir Soal.....	87
E. Data Uji Coba Lapangan.....	90
F. Analisis Uji T Coba Lapangan.....	93
<b>BAB V</b> .....	99
<b>PEMBAHASAN</b> .....	99
A. Kajian Produk yang Dikembangkan .....	99
1. Analisis Desain Pengembangan Media.....	101
2. Analisis Hasil Kelayakan Media.....	102
3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media .....	104
4. Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> .....	106
<b>BAB VI</b> .....	109
<b>PENUTUP</b> .....	109
A. Kesimpulan .....	109
B. Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	112
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b> .....	116

<b>BIODATA MAHASISWA .....</b>	<b>165</b>
--------------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 <b>Originalitas Penelitian</b> .....	14
Tabel 3. 1 <b>Skala Likert</b> .....	54
Tabel 3. 2 <b>Tingkat kevalidan</b> .....	54
Tabel 3. 3 <b>Tingkat Reabilitas Soal</b> .....	55
Tabel 3. 4 <b>Tingkat Kesukaran Soal</b> .....	56
Tabel 3. 5 <b>Daya Pembeda Butir Soal</b> .....	57
Tabel 4. 1 <b>Jumlah Data Guru dan Siswa</b> .....	61
Tabel 4. 2 <b>Infrastruktur SMP Negeri 1 Lawang Malang</b> .....	62
Tabel 4. 3 <b>Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Lawang Malang</b> .....	63
Tabel 4. 4 <b>Kompetensi Dasar</b> .....	67
Tabel 4. 5 <b>Indikator</b> .....	68
Tabel 4. 6 <b>Hasil Validasi Ahli Materi</b> .....	80
Tabel 4. 7 <b>Kritik dan Saran Ahli Materi</b> .....	81
Tabel 4. 8 <b>Hasil Validasi Ahli Media</b> .....	82
Tabel 4. 9 <b>Kritik dan Saran Ahli Media</b> .....	83
Tabel 4. 10 <b>Hasil Validasi Ahli Pelajaran</b> .....	84
Tabel 4. 11 <b>Kritik dan Saran Ahli Pelajaran</b> .....	85
Tabel 4. 12 <b>Hasil Respon Siswa pada Media Android</b> .....	86
Tabel 4. 13 <b>Hasil Uji Coba Butir Soal Kelas VIII H</b> .....	87
Tabel 4. 14 <b>Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas VIII H</b> .....	88
Tabel 4. 15 <b>Uji Daya Pembeda Butir Soal Kelas VIII H</b> .....	89
Tabel 4. 16 <b>Hasil Nilai Uji Coba Butir Soal Kelas VIII H</b> .....	89
Tabel 4. 17 <b>Data kelas eksperimen</b> .....	90
Tabel 4. 18 <b>Data kelas kontrol</b> .....	92
Tabel 4. 19 <b>Data Deskriptif</b> .....	93
Tabel 4. 20 <b>Uji Normalitas</b> .....	94
Tabel 4. 21 <b>Uji Homogenitas</b> .....	94
Tabel 4. 22 <b>Grup statistik</b> .....	95
Tabel 4. 23 <b>Uji Independen Sampel T</b> .....	95
Tabel 4. 24 <b>Hasil Revisi Produk</b> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	42
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	44
Gambar 3. 2 Desain Validasi .....	47
Gambar 4. 1 Struktur SMP Negeri 1 Lawang Malang.....	61
Gambar 4. 2 Desain <i>Backgroud</i> .....	70
Gambar 4. 3 <i>Cover</i> .....	71
Gambar 4. 4 Ikon Menu.....	72
Gambar 4. 5 Slide KI.....	72
Gambar 4. 6 Slide Materi.....	73
Gambar 4. 7 Slide .....	73
Gambar 4. 8 Slide Soal .....	74
Gambar 4. 9 Slide <i>Author</i> .....	74
Gambar 4. 10 Slide Penutup .....	75
Gambar 4. 11 <i>iSpring Suite</i> 11 .....	76
Gambar 4. 12 WEBSITE 2 APK BUILDER.....	76

## ABSTRAK

Fitriana, Fina. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang*. Skripsi. Progam Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

---

Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga menyebabkan siswa jenuh dan kurang memahami materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis *android* dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan proses pembelajaran lebih efektif. Kebutuhan media pembelajaran berbasis *android* didasarkan pada kenyataan bahwa belum ada media pembelajaran interaktif dan menarik yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) Mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang. (2) Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang.

Jenis penelitian pengembangan adalah Research and Development menggunakan paradigma pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develompent, Implementation, Evaluation*). Menggunakan sampel 3 kelas yaitu kelas VIII F dan G berdasarkan kelompok eksperimen dan kontrol. Data diperiksa secara kuantitatif dan kualitatif. Sedangkan kelas VIII H sebagai kelas uji coba soal.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) Tingkat kelayakan dapat dilihat dari uji validasi materi mendapat skor 94%. Uji validasi media skor 94%. Uji validasi ahli pelajaran IPS skor 92%. Uji kelayakan media pembelajaran berbasis *android* terhadap siswa skor 98% dan masing-masing mendapat kategori sangat layak. (2) Hasil belajar siswa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mendapat nilai rata-rata 59,53 dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mendapat nilai rata-rata 88,80. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* layak digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang.

**Kata Kunci :** *Pengembangan Media, Media berbasis Android, Mata Pelajaran IPS*

## ABSTRACT

Fitriana, Fina. 2023. *Development of Android-Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies Subjects at SMP Negeri 1 Lawang*. Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Thesis Supervisor: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Sc

---

The learning process only uses lecture and discussion methods, causing students to get bored and do not understand the subject matter. Android-based learning media was developed to assist teachers in conveying material and the learning process more effectively. The need for android-based learning media is based on the fact that there is no interactive and interesting learning media used in social studies class VIII at SMP Negeri 1 Lawang Malang.

The aims of this research are (1) to find out the feasibility of developing android-based learning media products for social studies subjects at SMP Negeri 1 Lawang Malang. (2) Knowing student learning outcomes after using android-based learning media in social studies subjects at SMP Negeri 1 Lawang Malang.

The type of development research is Research and Development using the ADDIE development paradigm (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Using a sample of 3 classes, namely class VIII F and G based on the experimental and control groups. Data examined quantitatively and qualitatively. Meanwhile, class VIII H is the question test class.

The results of the study show the following: (1) The feasibility level can be seen from the material validation test with a score of 94%. Media validation test score 94%. Social studies expert validation test score of 92%. The feasibility test of android-based learning media for students scores 98% and each gets a very decent category. (2) There is a significant difference in student learning outcomes between before using Android-based learning media with an average score of 59.53 and after using Android-based learning media with an average score of 88.80. This shows that the presence of Android-based learning media is feasible to use and is able to improve student learning outcomes in social studies class VIII at SMP Negeri 1 Lawang Malang.

**Keywords: Media Development, Android based Media, Social Studies Subject**

## مستخلص البحث

فطريا، فينا. 2023م. تطوير وسيلة التعليمية القائمة ب *Android* لتحسين نتائج تعلم الطلاب في موضوعات الدراسات الاجتماعية بمدرسة الثناوية الحكومية 1 لاوانج. البحث الجامعي. قسم تعليم العلوم الإجتماعية كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : الدكتور الحاجة نعمة الزهرة الماجستير

تستخدم عملية التعلم فقط أساليب المحاضرة والمناقشة، مما يتسبب في شعور الطلاب بالملل وعدم فهم الموضوع. مما يتسبب في شعور الطلاب بالملل وعدم فهم الموضوع. تم تطوير وسيلة التعلم القائمة ب *Android* لمساعدة المعلمين في نقل المواد وعملية التعلم بشكل أكثر فعالية. تعتمد الحاجة إلى وسيلة التعلم القائمة ب *Android* على حقيقة أنه لا توجد وسائط تعليمية تفاعلية ومثيرة للاهتمام مستخدمة في فئة الدراسات الاجتماعية فصل الثامنة بمدرسة الثناوية الحكومية 1 لاوانج.

أهداف هذه الدراسة يعني (1) لمعرفة جدوى تطوير منتج وسيلة التعلم القائمة ب *Android* لموضوعات الدراسات الاجتماعية بمدرسة الثناوية الحكومية 1 لاوانج. (2) لمعرفة نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام وسيلة التعلم القائمة ب *Android* في مواد الدراسات الاجتماعية بمدرسة الثناوية الحكومية 1 لاوانج.

يستخدم هذه البحث ب نموذج البحث (*R&D*) يشير نموذج البحث والتطوير *ADDIE* (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم) استخدام عينة من 3 فصول وهي الفئة المحاكمة والفئة *G8, F8* بناءً على المجموعتين التجريبية والضابطة. تم فحص البيانات كميًا ونوعيًا.

تظهر نتائج الدراسة ما يلي : (1) يمكن رؤية مستوى الأهلية من اختبار التحقق من صحة المواد بدرجة 94، واختبار التحقق من صحة الوسيلة بدرجة 94 واختبار التحقق من الخبراء التعلم 92 كل منها في الفئة المناسبة. (2) هناك فرق كبير في نتائج تعلم الطلاب بين قبل استخدام وسيلة التعلم القائمة ب *Android* بمتوسط درجات 59,53 وبعد استخدام وسيلة التعلم القائمة ب *Android* بمتوسط درجات 88.80 يوضح هذا أن وجود وسيلة التعلم القائمة ب *Android* أمر ممكن الاستخدام وقادر على تحسين نتائج تعلم الطلاب في فئة الدراسات الاجتماعية الثامنة بمدرسة الثناوية الحكومية 1 لاوانج.

الكلمات المفتاحية : تطوير الوسيلة، الوسيلة المستندة إلى *Android*، المواد العلوم الإجتماعية

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses dan perencanaan manusia untuk meningkatkan kualitas diri, baik kebutuhan jasmani dan rohani yang ajarkan oleh guru kepada siswa untuk proses menuju kedewasaan sehingga mampu menghadapi tugas dalam kehidupannya secara mandiri dan tanggung jawab.<sup>1</sup> Pendidikan secara tidak langsung sesuatu yang sangat penting karena pendidikan dapat merubah kepribadian manusia sesuai nilai-nilai yang berlaku baik di lingkungan maupun kebudayaan. Oleh sebab itu pendidikan di era globalisasi menjadi tonggak manusia dalam kehidupannya karena pendidikan yang mampu merubah pola pikir manusia, sehingga dapat membentuk moral manusia. Dalam pendidikan banyak yang bisa di pelajari termasuk nilai-nilai kehidupan seperti tolong menolong, sikap saling menghargai sesama manusia, cinta tanah air dan pendidikan mengajarkan manusia menjadi makhluk sosial yang mempunyai martabat dan kepribadian yang baik yang berlaku di lingkungan sekitar.<sup>2</sup>

Ayat al-Quran tentang pendidikan yang menjelaskan ajaran kebenaran pencarian ilmu.

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan*, (Medan:Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI),2019), hal.24.

<sup>2</sup> Wardana dan Ahdar, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:CV.Kaaffah Learning Center,2020), hal.8-10.

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا

Artinya: “Musa berkata kepada Khidr. ‘Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?(Q.S Al-Kahfi:66).<sup>3</sup>

Pendidikan tentu melewati sebuah proses belajar untuk melihat perkembangan manusia atau peserta didik. Proses pembelajaran guru dan siswa tidak hanya masalah memberi materi pelajaran kepeserta didik dan mendapatkan materi pembelajaran dari pendidik. Oleh karena itu, peserta didik dituntut aktif, kreatif, kritis mengikuti proses belajar sebagai akibatnya peserta didik tak hanya menghafal bahan ajar akan tetapi peserta didik dapat tahu bahan yang sudah dipelajari dengan baik.

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ خُلَمَاءَ فَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَّانِيُّ الَّذِي يُرَبِّي النَّاسَ  
بِصِغَارِ الْعِلْمِ قَبْلَ كِبَارِهِ

Artinya: Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama (HR. Bukhari).<sup>4</sup>

Aktivitas belajar mengajar yang terjadi ketika mengarahkan pada objek siswa yang perlu diganti dalam proses pembelajaran seperti informasi, media dan bahan ajar yang diperlukan. Saat ini banyak pendidik yang mengajar masih menggunakan media komunikasi satu arah atau ceramah antara pendidik dan peserta didik yakni pembelajaran yang menekankan

---

<sup>3</sup> Q.S Al-Kahfi:66

<sup>4</sup> HR. Bukhari

penguasaan materi pembelajaran untuk siswa secara optimal.<sup>5</sup> Sesuai observasi yang dilakukan peneliti dari hasil wawancara dengan pengajar IPS kelas VIII yaitu Bu Hoti'ijah S.Pd terkait media yang digunakan saat mengajar:

“Ketika mengajar, saya menggunakan metode ceramah dan diskusi terkadang saya hanya mengirimkan gambar atau video lewat *WhatsApp* grup kelas. Kemungkinan anak-anak jenuh sehingga sebagian siswa kurang memperhatikan dan kurang memahami ketika proses belajar berlangsung”.

Proses pembelajaran seperti ini tidak bertahan lama yang berdampak siswa hanya mampu menghafal materi pembelajaran saja akan tetapi tidak mampu sepenuhnya memahami materi pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini masih tergolong klasikal karena keterlibatan guru dan siswa masih berada dalam satu ruangan dalam bentuk tatap muka. Hal ini perlu adanya perubahan media ajar dalam pelaksanaan belajar mengajar apabila tidak ada perubahan maka berdampak pada hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka proses pendidikan juga mengalami perubahan dari segi informasi, teknik mengajar dan media pembelajaran. Pendidik mempunyai peran penting terhadap peserta didik atas kemajuan zaman dibidang IPTEK yang mengantarkan peserta didik menuju perubahan kualitas pendidikan yang lebih baik. Maka dari itu munculnya teknologi modern di lingkup pendidikan. Pendidik harus mampu menciptakan dan mengembangkan

---

<sup>5</sup> Atik Nashihatini, “Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang”, (Malang:Ethos UIN Malang,2018),Hlm.3.

<sup>6</sup> Usep Setiawan dkk, *Media Pembelajaran*, (Bandung:Widina Bhakti Persada,2022), hal.184.

media pembelajaran yang menarik agar suasana kelas tidak pasif dan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran lebih baik.<sup>7</sup>

Kini banyak teknologi yang bisa digunakan untuk penunjang pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk *hypermedia* yang di dalamnya berupa informasi tidak hanya dalam bentuk teks akan tetapi lebih lebih menarik didalamnya seperti video, suara, animasi, gambar, *web*, *blog*, *e-learning* dan sebagainya.<sup>8</sup> Media tersebut di rasa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena sangat menguntungkan bagi siswa untuk menunjang kegiatan belajar baik dari segi keaktifan, kreativitas dan hasil belajar karena sumber dan media belajar yang mendukung.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa pada proses belajar. Pendidik adalah penentu dalam meningkatkan kualitas siswa di sekolah sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman dan teknologi di dunia pendidikan<sup>9</sup>. Saat ini siswa harus mengetahui hal-hal baru terkait perkembangan teknologi sehingga siswa semakin melek dan akrab terhadap perkembangan jaman, hal ini dapat meningkatkan mutu lembaga pendidikan tidak terpaku pada metode ajar lama seperti ceramah, hafalan, metode ajar tersebut kurang efektif dan kurang relevan dalam dunia pendidikan saat ini. Pembaharuan di dunia pendidikan sebagai usaha untuk menghadapi dunia sekarang dan masa depan. Kualitas pendidik berinovasi di bidang media pembelajaran dapat

---

<sup>7</sup> Gunawan dan Asnil, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan:Rajawali Pers,2019)

<sup>8</sup> Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta:UNY Press,2017), hal.3-4.

<sup>9</sup> Syaiful Sagala, *Konsep serta Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar serta Mengajar* (Bandung:Alfabeta,2011).

dilihat dari kreatifitas dalam mengembangkan media ajar. Maka dari itu, media pembelajaran sangat penting untuk digunakan pada saat mengajar sebagai penunjang proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Inovasi dan kreatifitas guru sangat diperlukan untuk perubahan siswa dan lembaga pendidikan untuk sekarang dan yang akan datang.<sup>10</sup> Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik pada proses belajar mengajar. Sebab media pembelajaran merupakan indra bantu yang sangat penting dan berpengaruh untuk mengembangkan pengetahuan atau daya pikir siswa salah satunya media pembelajaran berbasis *android*.

Menurut Chuang Tsung-Yen and Chen Wei-Fan penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam dunia pendidikan atau pembelajaran salah satunya membuat pembelajaran lebih menarik, lebih efisien waktu, hasil belajar kognitif dapat ditigkatkan dan proses pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dimana saja saat diperlukan. Namun, tidak semua penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan baik.<sup>11</sup> Akan tetapi penggunaan media pembelajaran berbasis *android* untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak hanya dinilai satu sisi. Media ajar *android* harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus merangsang peserta didik untuk selalu mengingat belajar. Berhubungan dengan media pembelajaran berbasis *android* siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) menurut Alaxis Abramsom mengatakan bahwa siswa pada

---

<sup>10</sup> Umar Satin, Media Pembelajaran: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran, Jurnal Tarbawiyah, Vol. 17, No. 1, Juli 2014, hlm.140-141.

<sup>11</sup> Chuang Tsung-Yen and Chen Wei-Fan, "Effect of Digital Games on Children's Cognitive Achievement," Journal of Multimedia 2 (2007), <https://doi.org/10.4304/jmm.2.5.27-30>.

pendidikan tingkat SMP masuk dalam generasi Z dimana mereka lahir kisaran tahun 1995-2010 termasuk kelompok muda yang lahir mengenal kehidupan teknologi. Generasi Z ini tumbuh di dunia serba digital dan canggih, sebagian besar dari mereka telah bermain menggunakan *handphone* atau *gadget* milik orang tua sejak kecil. Rata-rata mereka memiliki ponsel pertama sejak umur 10 tahun. Jadi, tidak aneh jika mereka penggemar teknologi dan sangat lengket dengan *gadget*. Karakteristik yang dimiliki oleh generasi Z cenderung lebih mudah untuk berbaur dengan sekitarnya, generasi tersebut melek terhadap teknologi sehingga lebih mudah mengakses informasi yang diinginkan, karena melek terhadap teknologi juga, generasi Z juga lebih cepat menemukan dan mempelajari hal-hal baru. Selain itu generasi Z juga menyakui lingkungan yang memberi mereka ruang untuk tumbuh dan lebih kreatif.<sup>12</sup> Menurut Thorn W dalam buku Hujair A.H Sanaky penggunaan media ajar *android* harus mempunyai kriteria dalam penggunaannya. *Pertama*, kemudahan navigasi yang berarti program android harus dirancang sederhana, rapi dan indah. *Kedua*, adanya kandungan kognisi artinya dapat dipahami oleh pengguna dan pembaca. *Ketiga*, pengetahuan dan presentasi informasi. *Keempat*, Integrasi media artinya media harus dapat mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode yang digunakan untuk mengajar. *Kelima*, menarik siswa belajar artinya media ajar *android* harus mempunyai nilai seni. *Keenam*, fungsi secara keseluruhan artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh

---

<sup>12</sup> Alexis Abramsom, "Mengenal Generasi Baby Boomers X, Y, Z dan Alpha," Jurnal Digital

pendidik (tujuan pembelajaran), sehingga dapat terselesaikan dengan waktu yang tepat.

Media pembelajaran berbasis *android* adalah media berbasis multimedia yang terdiri dari teks, gambar, video, foto, dan audio untuk membahas topik yang relevan dengan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *android* dianggap sesuai untuk membantu peserta didik dalam menguasai dan memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial karena didalamnya terdapat materi-materi yang menarik untuk didalami sehingga siswa dapat bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* berpengaruh pada hasil belajar siswa karena model *android* dalam proses penggunaannya lebih fokus pada topik yang dibahas, menarik, interaktif dan tidak memakan waktu yang panjang. Sehingga adanya media tersebut siswa dapat memahami materi dengan baik, media tersebut dapat buka dimanapun dan kapanpun sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman dan meningkatkan pengetahuan siswa<sup>13</sup>.

Menurut Latuheru pada buku Muhammad Hasan yang berjudul Penggolongan Media Pembelajaran termasuk alat bantu yang digunakan dalam mengajar baik benda atau informasi dari sumber (pendidik) atau sumber lain yang diberikan kepada siswa.<sup>14</sup> Mata pelajaran IPS tak jarang ditemukan media yang bervariasi yang bisa mendorong siswa untuk lebih giat dan tertarik saat menggunakannya. Maka dari itu perlu diciptakan produk pengembangan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian

---

<sup>13</sup> Azmi Putra, Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP, Jurnal Innovation Technology Education, Vol. 2, No.1, Mei 2020, Hlm.5.

<sup>14</sup> Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Klaten:Tahta Media Group,2021), hal.86.

peserta didik supaya proses pembelajaran lebih semangat dan aktif<sup>15</sup>. Ally menjelaskan terkait media pembelajaran berbasis *android* bahwa pembelajaran melalui teknologi tersebut memungkinkan setiap siswa dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Siswa dapat mengatur sendiri kapan ia mau belajar dan dimana ia dapat mengakses sumber belajarnya. Sehingga manusia bahwa siswa mempunyai hak untuk meningkatkan hasil belajar disekolah. Menurut Wodill secara teknis memang media pembelajaran *android* dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang hanya menghubungkan siswa dan *handphone*. Akan tetapi, bahan ajar melalui *android* kebalikan dari pembelajaran yang terjadi dikelas tradisional dimana siswa hanya duduk, bergerak dan memperhatikan guru di depan kelas.

SMP Negeri 1 Lawang Malang memiliki fasilitas yang mendukung seperti LCD (*Liquid Cristal Display*), proyektor, laboratorium komputer, *Wifi* dan siswa di sekolah tersebut diperbolehkan membawa *Smartphone*. Akan tetapi proses belajar masih kurang efektif, kebanyakan guru pada saat mengajar menggunakan metode ceramah dan menggunakan media atau sumber belajar dari LKS saja. Hal ini mengakibatkan waktu yang digunakan saat mengajar kurang dan tidak mencapai tujuan yang diinginkan, suasana kelas kurang efektif, banyak siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru karena dirasa siswa jenuh dan tidak bersemangat, hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Apabila adanya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *android* maka akan

---

<sup>15</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya, Bintang Sutabaya, 2016), hal.1-3.

mempermudah kegiatan belajar mengajar. Guru juga akan lebih efektif dalam penyampaian materi yang akan disampaikan dengan adanya media pembelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Lawang Malang, karena salah satu manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu guru saat memberikan materi baik informasi dan komunikasi saat mengajar mata pelajaran IPS didalamnya termasuk ilmu terpadu dan disiplin ilmu yang mencakup ilmu geografi, sosiologi, ekonomi dan geografi.

Isi atau sumber ajar yang disediakan pada media pembelajaran berbasis *android* ini sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan dan meliputi Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti, Materi Pembelajaran, gambar, dan soal evaluasi. sehingga siswa dapat menyerap dan memahami informasi dalam media *android* yang telah disediakan oleh guru. Ketersediaan alat ajar memungkinkan pendidik untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Karena SMP Negeri 1 Lawang Malang memupuk pengembangan barang media pembelajaran *android*, khususnya untuk kelas VIII F mata pelajaran IPS, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di sana. Dengan penggunaan alat ajar ini dimaksudkan agar lingkungan kelas menjadi aktif, siswa akan tertarik dan memahami materi pelajaran. Selain itu, yang menjadi pembeda antara media pembelajaran yang lainnya, media pembelajaran berbasis *android* dapat diakses dimanapun dan kapanpun tidak hanya ketika pembelajaran berlangsung saja.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran dan pembuatan materi pendidikan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang Malang”.

#### B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang?

#### C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang.

#### D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi guru

Terlaksananya penelitian ini diperlukan pendidik bisa termotivasi dan menyampaikan penemuan, apresiasi agar dapat

menggunakan media pembelajaran lebih baik dan menarik sebagai media ajar. Sebagai akibatnya peserta didik dapat lebih praktis menguasai materi serta menaikkan hasil belajar. Adanya media pembelajaran berbasis *Android* sebagai bahan pertimbangan guru untuk mempermudah saat proses pembelajaran dan penyampaian materi.

2. Bagi siswa

Dapat merubah suasana kelas tidak monoton, siswa lebih aktif, kreatif mengikuti proses belajar sehingga berpengaruh pada perkembangan pemahaman materi dan hasil belajar pada saat menggunakan media *android*.

3. Bagi peneliti

Mengembangkan media pembelajaran *Android* dapat meningkatkan penguasaan peneliti saat proses pembuatan produk ajar sehingga termotivasi dan dapat menjadi bekal untuk kemudian hari.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran berbasis *Android* mempermudah penyampaian materi ke siswa, guru juga dapat mengetahui hasil belajar siswa melalui soal-soal yang tertera dibagian evaluasi pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berbasis *Android* mempertinggi pemahaman materi dan yang akan terjadi pada hasil belajar peserta didik.

2. Asumsi keterbatasan

- a. Pengembangan media *android* berisi materi ajar saja.

- b. Pengembangan media *android* hanya dapat digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan siswa kelas VIII jenjang SMP/MTs pada mata pelajaran IPS yang diperbolehkan membawa *smartphone*.

#### F. Ruang Lingkup Pengembangan

Adapun lingkup pengembangan produk media pembelajaran berbasis *android* yang dibahas adalah:

1. Pengembangan produk melalui mata pelajaran IPS kelas VIII.
2. Adanya pengembangan media *android* untuk mengetahui kelayakan sebelum memakai media *android* dan sehabis memakai media *android*.  
Maka melalui proses yaitu *pre test* dan *post test*.

#### G. Spesifikasi Produk

Produk pembelajaran dalam bentuk media audio visual yang berisi bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII. Media *android* dikembangkan dan terkemas dalam program yang berisikan materi-materi pokok pembelajaran, video, gambar, musik dan soal-soal evaluasi yang sesuai dengan materi Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *power point* untuk mendesain produk, *iSpring 11* dan 2 APK web untuk mengembangkan produk menjadi media pembelajaran *android*. Media pembelajaran *android* memudahkan pengguna dalam mengakses, media tersebut tidak hanya diakses pada saat proses belajar saja, akan tetapi media pembelajaran *android* dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa menggunakan data internet.

## F. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan kajian yang dipilih peneliti, terdapat kesamaan penelitian dalam kajian seperti berikut:

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* untuk Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 2 Malang ini merupakan penulis asli dari makalah ini yaitu Annas Ribab Subilana. Contoh Brog and Gall adalah pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang menarik dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diakui terdapat perbedaan yang cukup besar antara pembelajaran siswa sebelum dan sesudah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *android*.

Kedua, penelitian Eko Wahyudi berfokus pada Pembuatan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang. Pemanfaatan materi pembelajaran berbasis *Android* mendongkrak keberhasilan siswa, menurut temuan penelitian.

Muhammad Hasan Suryawan melaksanakan penelitian ketiga yang berjudul: “Pengembangan E-Modul Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas X MA Malang Hamid Rusydi”. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan metodologi pengembangan ADDIE.. Menurut temuan penelitian, materi pembelajaran yang dihasilkan telah divalidasi dengan

baik dan tidak memerlukan perubahan. Alat pendidikan yang efektif diciptakan untuk meningkatkan hasil belajar.

Perancangan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi *Android* untuk pengelolaan badan bagi Siswa Kelas XI SMK merupakan penelitian keempat yang dilakukan oleh Rahmat Hidayat Hanafi. Model pengembangan ADDIE adalah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Menurut temuan penelitiannya, media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk pembelajaran PAI.

Kajian kelima berjudul “Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Topik Sistem Operasi Jaringan Kelas XI” dilakukan oleh Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah. Model pengembangan metode prosedural adalah model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Penelitiannya telah menghasilkan item media pembelajaran *Android* yang memiliki kategori layak digunakan oleh guru dan siswa.

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalisasi Penelitian
1	Annas Ribab Syibilana, Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>android</i> mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMAN 2 Malang, UIN Malang, 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i>.</li> <li>- Media pembelajaran berbasis <i>android</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempat penelitian yang berbeda.</li> <li>- Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap</li> </ul>	Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis <i>android</i> pada mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang

2	Eko Wahyudi, Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis <i>android</i> untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Malang, UIN Malang,2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode penelitian dan pengembangan.</li> <li>- Media pembelajaran berbasis <i>android</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap</li> <li>- Media pembelajaran untuk efektivitas pembelajaran</li> </ul>	Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis <i>android</i> pada mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang
3	Muhammad Hasan Suryawan, Pengembangan E-Modul Berbasis <i>Android</i> untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Hamid Rusydi Malang,UIN Malang,2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE.</li> <li>- Media pembelajaran berbasis <i>android</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempat penelitian dilakukan di SMA</li> </ul>	Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis <i>android</i> pada mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang
4	Rahmad Hidayat Hanafi, Desai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis <i>Android</i> Materi Pengurusan Jenazah untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE</li> <li>- Media pembelajaran berbasis <i>android</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian dilakuakn di SMA</li> </ul>	Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis <i>android</i> pada mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang
5	Joko Kuswanto dan Ferri Radiansyah, Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode penelitian R&amp;D</li> <li>- Media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran PAI</li> </ul>	Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis <i>android</i>

	Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI	berbasis <i>android</i>		pada mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang
--	--	-------------------------	--	--

## H. Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat terpenting sebagai perantara meningkatkan kualitas proses belajar. Adanya perkembangan teknologi bidang pendidikan mendorong proses pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk menunjang dan mempermudah guru penyampaian materi pembelajaran.

### 2. *Android*

Android berbasis Linux adalah sistem operasi yang dibuat khusus sebagai perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet.

### 3. *iSpring Suite 11*

*Ispring suite* merupakan perangkat lunak berbasis *android* yang sangat mudah dioperasikan untuk membuat media pembelajaran berupa *android* yang didalamnya terdapat aspek media seperti media visual. Media tersebut dapat dikembangkan untuk media pembelajaran lebih efektif dan mudah untuk dipahami.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan atau perubahan siswa dari proses pembelajaran dalam bentuk angka atau skor setelah melakukan tes, dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar bisa dalam perubahan bentuk pengetahuan siswa, tingkah laku siswa, keterampilan siswa dan pemahaman siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

##### I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam pengajuan skripsi terbagi menjadi lima bab diantaranya:

Bab pertama, berisi latar belakang yang menjelaskan tentang permasalahan yang ada disekolah terkait minim media pembelajaran sehingga peneliti memiliki inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran *android* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang. Adapun rumusan masalah yang diambil peneliti fokus pada perencanaan pengembangan media pembelajaran *Android*, pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *android* dan pembuktian hasil pengembangan media pembelajaran *android* untuk kelas VIII F untuk membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS. Dalam bab satu juga terdapat tujuan adanya penelitian ini adalah sebagai tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan produk pembelajaran dari proses pembelajaran siswa melalui media pembelajaran *android*. Selanjutnya peneliti juga ingin mengetahui urgensi penelitian baik dari individu, ilmu pengetahuan dan akademik.

Bab kedua, berisi tentang kajian pustaka berisi tinjauan teori dari penelitiannya sendiri. Selain itu pada bab ini menjelaskan tentang teori yang mendukung adanya permasalahan yang akan dianalisis.

Bab ketiga, berisi mengenai metode penelitian diantaranya desain pengembangan produk, prosedur pengembangan produk dan uji coba produk pembelajaran.

Bab keempat, berisi mengenai uraian data dan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan yang sesuai dengan peristiwa sesungguhnya,

Bab ke lima, tentang pembahasan hasil penelitian yang berisi penjelasan berdasarkan hasil dari bab empat untuk menjawab rumusan masalah dan uji hipotesis tentang pengembangan produk pembelajaran berbasis *android*.

Bab ke enam, penutup berisi tentang kesimpulan atau keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata “medium” yang berarti pengantar atau perantara. Ketika pesan atau informasi didistribusikan, media berfungsi sebagai penghubung antara pengirim pesan dan tujuan penerima. Media di lingkungan pendidikan merupakan jenis komponen untuk kegiatan belajar yang berupa guru, buku, kaset, film, gambar dan lain sebagainya. Selain itu media perantara untuk kegiatan belajar mengajar sebagai alat komunikasi dalam bentuk audio visual atau cetak sehingga dapat didengar, dibaca maupun dilihat.<sup>16</sup>

Pengembangan merupakan usaha untuk memastikan kemampuan konseptual, teoritis serta teknis siswa tumbuh secara rasional dan konsisten melalui desain kegiatan pembelajaran yang memperhatikan potensi<sup>17</sup>. Pengembangan digunakan untuk

---

<sup>16</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin:Antarasi Press,2012), hal.1.

<sup>17</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdarkarya,2015)

penelitian pendidikan sebagai gambaran proses menciptakan produk baru serta mengevaluasi kinerja dalam pendidikan<sup>18</sup>

Media sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Sumber-sumber yang relevan baik dari buku, informasi, dan media sangat diperlukan oleh guru untuk bahan ajar yang di berikan ke siswa<sup>19</sup>. Interaksi antara siswa dan media sangat penting dalam proses belajar<sup>20</sup>. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media melibatkan banyak komponen seperti manusia, materi, kejadian yang dapat membentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa saat proses belajar.<sup>21</sup>

*The Association for Education Communication and Technology* (AECT) mengatakan bahwa segala bentuk media dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada siapapun dan dimanapun tempatnya.<sup>22</sup> Maksud dari pengertian diatas bahwa segala informasi yang didapat untuk membantu proses interaksi dan komunikasi membutuhkan media, seperti media cetak, elektronik dan sebagainya.

Apabila dikaitkan dengan pendidikan, maka ada beberapa pengertian media pembelajaran, yakni:

---

<sup>18</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung:Alfabeta,2016)

<sup>19</sup> Nurhasnawati,Media Pembelajaran:Teori serta Aplikasi Pengembangan (Pekanbaru:Pusaka Riau,2011)

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2013)

<sup>21</sup> Ibid.,hal.4

<sup>22</sup> Ibid.,hal.4-5

- 1) Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran adalah wujud alat yang bisa dilihat yang berisi materi pembelajaran yang meliputi buku, video, film, *slide*, grafik dan *recorder* yang dapat merangsang siswa dalam proses belajar.<sup>23</sup>
- 2) Menurut Winkel media pembelajaran adalah alat non personal yang digunakan oleh pendidik untuk mengajar mempunyai arti atau manfaat yang sangat penting sehingga mampu mengantarkan siswa pada hasil yang baik.<sup>24</sup>

Sesuai penjelasan diatas, media pembelajaran adalah alat yang dipakai oleh pendidik yang berisi materi ajar dan soal yang diberikan kepada siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Ayat tentang media pembelajaran

وَلَوْ أَنَّ مَا فِي الْأَرْضِ مِنْ شَجَرَةٍ أَقْلَامٌ وَالْبَحْرُ يَمُدُّهُ مِنْ بَعْدِهِ سَبْعَةُ أَبْحُرٍ مَا نَفِدَتْ  
كَلِمَاتُ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta), ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat Allah. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana (Q.S Al-Luqman:27).<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Ibid.,hal.5

<sup>24</sup> Ibid.,hal.12

<sup>25</sup> Departemen RI, *Al Quran dan terjemah*, (Bandung:PT Syaamil Cipta Media, 2020). Hal.309

Berdasarkan ayat di atas, Allah SWT telah memberikan perumpamaan bahwa pulpen sebagai alat atau media menulis tidak pernah habis setiap saat<sup>26</sup>.

a. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan adanya media pembelajaran di dunia pendidikan diantaranya:

- 1) Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah aktivitas belajar.
- 2) Media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
- 3) Media pembelajaran mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran apabila isi materi sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 4) Media pembelajaran perantara untuk mempermudah mendalami materi pembelajaran<sup>27</sup>.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran di dunia pendidikan sangat dibutuhkan. Adanya media pembelajaran mempermudah proses belajar, lebih efektif dan efisien di bandingkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Keberhasilan

---

<sup>26</sup> Departemen RI, *Al Quran dan terjemah*, (Bandung:PT Syaamil Cipta Media, 2020). Hal.309

<sup>27</sup> Muhammad Fathurrohman serta Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta:Teras,2012).

penggunaan media pembelajaran akan memberikan pengaruh yang baik bagi siswa, pendidik dan lembaga<sup>28</sup>.

Fungsi media pembelajaran menurut Ramli dalam Milawati (2021:35) yakni:

1) Membantu guru dalam penyampaian materi ajar

Media pembelajaran mempermudah tugas guru saat penyampaian materi ajar untuk menutupi segala kekurangan pada proses belajar. Penyampaian materi ajar menggunakan media pembelajaran menjadikan waktu lebih bermakna atau efisien<sup>29</sup>.

2) Membantu proses belajar siswa

Penggunaan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa sangat membantu pemahaman, penerimaan pesan-pesan materi ajar yang disampaikan ke peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga menumbuhkan daya ingat yang kuat, pengamatan, meningkatkan emosi saat proses belajar dan cara berpikir kritis karena media pembelajaran sebagai stimulus yang kuat bagi siswa saat proses belajar<sup>30</sup>.

3) Perbaiki proses belajar mengajar

Meningkatnya hasil belajar siswa berpengaruh pada ketepatan pemilihan media ajar dan materi ajar. Apabila

---

<sup>28</sup> Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran di dalam Proses Belajar serta Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi". Jurnal Kepemimpinan serta Kepengurusan Sekolah 3.No 2 (2018),Hlm 139-144.

<sup>29</sup> Nurdiansyah,Media Pembelajaran Inovatif (Sidoarjo:Umsida Press,2019).

<sup>30</sup> Muhammad Ali,Guru di dalam Proses Belajar Mengajar (Bandung:Sinar Baru Algesindo,2019).

media ajar tepat sesuai kebutuhan siswa maka proses belajar mengajar menjadi efektif, efisien dan hasil belajar sesuai tujuan yang diinginkan.<sup>31</sup>

c. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Milawati fungsi media pembelajaran visual antara lain:

1) Fungsi Atensi

Pada saat kegiatan pembelajaran fungsi media visual untuk siswa dapat berkonsentrasi pada proses pembelajaran sehingga siswa dapat tertarik dan memperhatikan materi pelajaran yang disajikan.

2) Fungsi Afektif

Penyajian media visual yang menarik agar proses pembelajaran menyenangkan, memperkuat ingatan siswa dan siswa menikmati penyajian materi berupa gambar, komik dan lain sebagainya.

3) Fungsi Kognitif

Penyajian media visual yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa, maka dapat memperbanyak informasi yang terkandung pada materi sehingga siswa mampu meningkatkan pemahaman sesuai tujuan pembelajaran.

---

<sup>31</sup> Milawati, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), hal.35.

#### 4) Fungsi Kompensatoris

Penyajian media visual berupa teks dapat membantu siswa yang sulit untuk membaca sehingga adanya informasi berupa teks, memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali.<sup>32</sup>

#### d. Pertimbangan Pemilihan Media

Pertimbangan pemilihan media pembelajaran yang tepat sebagai berikut:

##### 1) *Access*

Faktor pertama dalam memilih media pembelajaran adalah aksesibilitas. Ada banyak pertanyaan seperti, Apakah materi yang akan digunakan dapat diakses dan mudah digunakan oleh anak-anak? Misalnya, Anda harus memikirkannya terlebih dahulu sebelum menggunakan media yang membutuhkan internet. Apakah ada akses ke jaringan internet telepon? Bisakah siswa menggunakan komputer atau ponsel dengan koneksi internet di kelas? Siswa saat ini membutuhkan lebih banyak akses ke internet untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan pembelajaran jika administrator sekolah dan guru dapat menggunakannya., kini siswa lebih memerlukan internet untuk mengakses informasi kegiatan belajar.

---

<sup>32</sup> Ibid.,hal.39

## 2) *Cost*

Biaya menjadi bahan pertimbangan saat pemilihan media pembelajaran. Jenis media yang digunakan sangat canggih dan banyak. Biasanya semakin canggih media maka semakin mahal harganya, namun sesuai dengan kualitas dan manfaatnya.

## 3) *Technology*

Ketika sudah memilih media yang akan digunakan, maka harus memperhatikan penggunaan teknis. Apabila saat menggunakan visual di dalam kelas, perlu diperhatikan, apakah tersedia aliran listrik? Bagaimana cara mengoperasikan?.

## 4) *Interactivity*

Ketepatan pemilihan media dapat menciptakan kesan yang baik antara pendidik dan siswa. Artinya penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan berpengaruh pada peningkatan pemahaman siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## 5) *Organization*

Pertimbangan pemilihan media memerlukan dukungan pihak organisasi atau Lembaga. Misalnya, apakah kepala sekolah mendukung adanya media yang kita pilih? Apakah sarana prasarana yang diperlukan tersedia disekolah?

## 6) *Novelty*

Kebaruan dalam pemilihan media sangat diperlukan. Sebab media yang baru akan menciptakan suasana dan ketertarikan tersendiri yang dialami siswa saat proses belajar. Apabila siswa pada proses pembelajaran menerima media atau alat baru yang digunakan maka siswa tersebut akan muncul ketertarikan sendiri. Sehingga siswa akan lebih semangat dalam memahami materi yang telah disampaikan<sup>33</sup>.

### e. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Mukminan mengatakan bahwa prinsip pengembangan media pembelajaran fokus pada *visuals*, digambarkan pada kata-kata sebagai berikut:

- 1) *Visible* : Terlihat
- 2) *Interesting* : Menarik
- 3) *Simple* : Sederhana
- 4) *Useful* : Bermanfaat/berguna
- 5) *Accurate* : Tepat
- 6) *Legitimate* : Masuk akal
- 7) *Structured* : Tersusun baik.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Thomas Wibowo, *Pendayagunaan Media Pembelajaran*, Jurnal: Pendidikan Penatur, 2005.

<sup>34</sup> Tejo, *Membuat Media Pembelajaran Menarik*, Vol 8 No 1, Jurnal: Ekonomi dan Pendidikan, 2011.

## 2. *Android*

### a. Pengertian *Android*

Android adalah sistem operasi yang menggabungkan sistem operasi *middleware* dan aplikasi untuk perangkat seluler berbasis Linux (*smartphone*, tablet). Untuk memungkinkan pengguna terlibat dengan menggunakan aplikasi yang tersedia di komputer, sistem operasi dapat dilihat sebagai jembatan (perangkat)<sup>35</sup>. Bagi pengguna untuk membuat program mereka sendiri yang dapat mereka baca, ambil, dan edit dengan bebas. *Android* menawarkan *platform* terbuka.

Ada banyak perangkat lunak yang menawarkan kemampuan untuk proses pengembangan *Android*, termasuk *Adroid Studio*, *HTML5*, *Intel XDK*, *Appsgeyser*, *AppyPie*, dan *iSpring Suite*. *iSpring Suite 11* digunakan oleh para peneliti yang membuat media berbasis *Android*. Mereka menggunakan *iSpring Suite 11* karena cukup menggunakan *Power Point* selama proses berlangsung, yang kemudian diproses menggunakan *iSpring Suite 11*.

### b. Kelebihan dan kekurangan *android*

Selain itu android memiliki kelebihan dan kelemahan, diantaranya:<sup>36</sup>

#### 1) Kelebihan

- a) Android memungkinkan penggunaan banyak aplikasi secara bersamaan.

---

<sup>35</sup> Asnawir, Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Pers, 2020) Hlm. 126

<sup>36</sup> Teguh Arie Sandy, Power Point for Android: Cara Mudah Menggunakan Aplikasi Android dengan Menggunakan Microsoft Power Point, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm 3-4

- b) Banyak ponsel cerdas dari pabrikan berbeda, termasuk Soby, HTC, Samsung, Motorola, dll.
  - c) *Open Source*
  - d) *Multitasking*
  - e) Notifikasi
  - f) Sinkronisasi Kontak
  - g) Bukan Milik Pribadi
  - h) *Widget*
  - i) *Google Play*
- 2) Kekurangan
- a) Karena banyaknya program dan aplikasi yang beroperasi di ponsel *Android*, daya tahan baterai terkadang menjadi perhatian.
  - b) Pembaruan *Android* terjadi cukup cepat. Saat pengguna memutuskan untuk mendapatkan ponsel cerdas baru, pengguna akan menemukan perangkat yang lebih canggih atau baru beberapa bulan kemudian.<sup>37</sup>
  - c) Koneksi Internet
  - d) Ruang tidak cukup
  - e) Iklan

Kelemahan *Android* yang disebutkan di atas tidak lagi menjadi masalah karena banyaknya tempat *wifi* gratis dan internet terjangkau

---

<sup>37</sup> Alfa Satyaputra, Lets Build Your Android App with Android Studio, (Jakarta:Gramedia,2019), Hlm 2

yang ditawarkan oleh berbagai penyedia jaringan. Masalah iklan dapat dibatasi untuk menggunakan program tertentu untuk menyembunyikan iklan yang mengganggu.

### 3. *Microsoft Power Point*

#### a. *Pengertian Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point adalah alat komputer yang berfokus pada presentasi yang dapat digunakan untuk menyediakan konten dalam bentuk teks, grafik, bentuk, animasi, foto, warna, gaya penulisan, ukuran, dan video. Salah satu program yang diadakan oleh *Microsoft Office* adalah *power point*. Pemrosesan kata (*Word* 2002), *spreadsheet* (*Excel* 2002), presentasi (*Powerpoint*), telekonferensi email (*Ner Meeting*), dan DBMS hanyalah beberapa dari program perangkat lunak yang dapat diakses oleh *Mr. Office*.<sup>38</sup>. Mulai dari *Ms Office* 2000 hingga *Ms Office* 2007, *Ms Office* 2010, *Ms Office* 2013, dan akhirnya *Ms Office* 2019.

Karena media *PowerPoint* memudahkan pembuatan *slide*, kerangka presentasi, presentasi elektronik, menyajikan *slide* dinamis, memasukkan *clipart* yang menarik, dan menampilkan semuanya di layar komputer., media *PowerPoint* dapat membantu barang menjadi lebih menarik dan fokus.<sup>39</sup>. Seiring kemajuan teknologi komputer, demikian pula pendekatan pendidikan, yang

---

<sup>38</sup> Nurhidayati,dkk.”Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab”. *Jurnal Karinov*,Vol 02 No 03 (2019) hal 182. Dari <http://journal2.um.ac.id>

<sup>39</sup> P.M. Kamil. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan menggunakan Media Power Point dan Media Tosro”. *Jurnal Bioedusia* Vol.03 No.02 (2018) Hlm 65. Dari <http://jurnal.unsil.ac.id>

menghasilkan penggunaan media berbasis komputer selama pengajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan *Microsoft Power Point*

1) Kelebihan *power point*

- a) Ini berlaku untuk semua ukuran dan level kelas, menjadikannya praktis.
- b) Siswa dapat dengan mudah mengamati *power point*.
- c) Memiliki berbagai strategi presentasi yang menarik dan menghibur.
- d) Anda dapat menggunakan berbagai kombinasi *clipart*, gambar, warna, dan suara untuk menarik perhatian siswa pada apa yang Anda perlihatkan kepada mereka.
- e) Anda dapat menggunakan *Power Point* berulang kali.

2) Kekurangan *power point*

- a) *Power Point* tidak bisa digunakan untuk menyampaikan semua informasi.
- b) membutuhkan kemampuan khusus untuk memasukkan konsep suara ke dalam desain program komputer *power point* sehingga penerima dapat dengan mudah memahaminya.
- c) Jika Anda ingin menggunakan pendekatan presentasi (animasi) yang rumit dan menarik, butuh waktu dan perencanaan yang matang.

#### 4. Perangkat Pembuat Aplikasi

##### a. *iSpring Suite 11*

###### 1) Pengertian *iSpring Suite 11*

Program atau metode untuk mengonversi *file* presentasi yang disertakan dengan *Power Point* ke dalam format *flash* disebut *iSpring Suite 11*<sup>40</sup>. Fakta bahwa *iSpring Suite 11* menyediakan berbagai opsi untuk mengelola presentasi, merekam audio dan video, serta mengubahnya menjadi format *flash* adalah salah satu kelebihannya<sup>41</sup>. Di antara alat lain yang biasanya digunakan untuk mengajar, perangkat lunak *iSpring Suite* juga cukup berharga<sup>42</sup>. Selain itu, *iSpring Suite* memungkinkan kita untuk memodifikasi struktur media pembelajaran kita dan mendesainnya dengan susunan yang lugas tanpa memerlukan bahasa pemrograman<sup>43</sup>. Hingga perangkat lunak *Ms.Power Point* belum diinstal pada perangkat komputer, *iSpring Suite* tidak dapat berfungsi.

###### 2) Kelebihan dan Kekurang *iSpring Suite 11*

Kelebihan *iSpring Suite 11* dalam membuat media pembelajaran lebih mudah dibanding media lainnya. Sumber daya pendidikan ini dapat dimanfaatkan secara offline atau

---

<sup>40</sup> Sulistyorini, Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite 10* Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK, (Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2022) Vol 4 No2

<sup>41</sup> Kusuma, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Power point iSpring suite 8* pada Konsep Sistem Eksresi di Sekolah Menengah Atas. (Journals: Of Chemical Information And Modeling, 2019)

<sup>42</sup> Juraev, Central Asian Problems Of Modern Science And Education Using The *iSpring Suite* Software To Evaluate Future Teacher. (Journals: Professional Competencies, 2019) Hlm 4.

<sup>43</sup> Ramadhani, Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan *iSpring* di SMA Wisuda Kota Pontianak. (Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019), Vol 3 No.4

online. Selain kelebihan yang dimiliki media berbasis *iSpring Suite*, ada juga kekurangannya seperti tidak sesuai untuk pembelajaran praktis.

### 3) Karakteristik *iSpring Suite 11*

*iSpring Suite 11* berisi kualitas atau sifat pembeda tergantung pada penggunaan dan fungsinya sebagai berikut:

#### a. *Quiz Maker*

Dengan bantuan fitur canggih seperti skenario percabangan, titik kontrol pembelajaran, dan umpan balik yang dipersonalisasi, pengguna dapat merancang kuis cerdas dengan mudah.

#### b. *Ispring visual*

Dengan penggunaan kemampuan ini, presentasi *Power Point* dapat ditingkatkan dengan interaksi media yang lebih sederhana.

#### c. *Talk Master*

Pengguna simulator percakapan dapat menyusun percakapan simulasi untuk tujuan pelatihan.

#### d. *Ispring screen recorder*

Dengan bantuan fungsi ini, pengguna dapat dengan cepat merekam semua atau sebagian lapisan dan menambahkan rekaman tersebut ke presentasi *power point*.

e. *Ispring slide alloy*

Pengguna dapat dengan mudah mengonversi *Power Point* ke video berkat kemampuan ini.

f. *Ispring cloud hosting dan pengirima platform*

Presentasi *Powerpoint*, *spreadsheet* dan dokumen *Microsoft*, foto, *file* audio, dan file PDF semuanya didukung, selain rekaman berlapis yang dibuat menggunakan alat tangkapan layar dan editor audio atau video yang dapat diakses untuk memodifikasi narasi.

g. *Video lecture player*

Cara baru untuk menampilkan ceramah video dan memperbarui *slide PowerPoint* secara bersamaan<sup>44</sup>.

b. *HMTL-5*

*World Wide Web*, salah satu teknologi Internet terpenting, menggunakan *HTML5*, bahasa markup, untuk mengatur informasinya. Standar *HTML5* akan meningkatkan semantik elemen sebelumnya dan menyertakan fitur baru untuk memfasilitasi pengembangan aplikasi online yang lebih canggih.<sup>45</sup>

c. *APK (Android Package)*

Aplikasi atau program yang berjalan di perangkat *Android* seringkali disimpan menggunakan model APK untuk paket aplikasi *Android*. APK pada dasarnya terdiri dari kumpulan *file* yang telah

---

<sup>44</sup> Ariyanti, Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite, (Jurnal: Education and Development, 2020).

<sup>45</sup> Muhammad Iqbal C.R, dkk. "Implementasi Klien SIP Berbasis Web menggunakan HTML5 dan Node JS", Jurnal Teknik ITS, Vol 01 No 01 (November 2012) Hlm 243

dikompresi, mirip dengan *file zip*. APK biasanya disertakan dengan ROM, tetapi sebagian besar, kami memahami bahwa itu mengacu pada program apa pun yang kami instal yang dibuat oleh pengembang *Android*, baik itu alat, game, pengatur, *browser* internet, atau perangkat lunak lainnya.<sup>46</sup>

Karena mereka percaya akan lebih mudah bagi guru yang tidak terbiasa dengan bahasa pemrograman atau pengkodean untuk dengan mudah membuat aplikasi pembelajaran hanya dengan mengubah aplikasi dari *PowerPoint* ke HTML-5 dan HTML-5 di konversi ke APK dengan *Website 2 APK Builder Pro*, *Android* media pembelajaran berbasis berbantuan *Microsoft PowerPoint*, *iSpring Suite 11*, dan *APK 2 Builder* dipilih sebagai media pembelajaran. Perangkat lunak *Android* juga memungkinkan profesor mengontrol penggunaan ponsel siswa untuk tujuan pendidikan dan memberi mereka rekomendasi untuk pilihan media pembelajaran.

## 5. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki dua kata yang harus dipahami yakni “hasil” dan “belajar”. Pemahaman dari hasil adalah menciptakan produk atau perolehan atas proses yang dilakukan atas kehendak dari seseorang. Sedangkan belajar adalah proses seseorang atau kelompok manusia yang menciptakan perubahan baik dari segi

---

<sup>46</sup> Ibid.Hal 40

pengetahuan, tingkah laku, sikap atau keterampilan dari pengalaman yang telah dipelajari. Perspektif siswa terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa ketika proses belajar selesai, modifikasi atau perkembangan mental lebih meningkat. Kategori domain kognitif, emosional, dan psikomotor mencerminkan tahap perkembangan mental. Hasil belajar kognitif biasanya dapat dikenali melalui data yang dikumpulkan siswa di sekolah. Memang sekolah sebagai lembaga pendidikan formal bertugas untuk mengutamakan pertumbuhan kognitif siswa, baik dari segi perkembangan itu maupun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, afektif, sosial, dan motorik.

Perolehan hasil belajar siswa pada saat melalui proses belajar atau materi yang didapatkan. Hasil dari proses belajar ini adalah akibat dari sejumlah materi yang telah dipelajari dari penggunaan metode belajar dibawah situasi dan kondisi yang berbeda. Hasil belajar adalah kriteria pencapaian siswa atas penguasaan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Menurut W.Winkel mengatakan hasil belajar adalah pencapaian belajar siswa disekolah dalam bentuk angka.<sup>47</sup> Penilaian hasil belajar data dilihat dari proses belajar yang diperoleh baik dari hasil ulangan harian, kuis, ujian semester atau kenaikan kelas. Hasil belajar untuk mengukur pengetahuan siswa pada saat mengikuti proses belajar dari segi

---

<sup>47</sup> Yendri Wirda, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. (Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,2020), hal.7.

pemahaman materi. Hasil belajar dapat digunakan untuk bahan evaluasi.

Keutamaan menuntut ilmu pengetahuan sesuai dalil dalam Al – Quran Q.S Al-Mujadalah:11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.<sup>48</sup>

Sabda Rasulullah Saw:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: Barangsiapa menginginkan kebahagiaan dunia, maka tuntutlah ilmu dan barangsiapa yang ingin kebahagiaan akhirat, tuntutlah ilmu dan barangsiapa yang menginginkan keduanya, tuntutlah ilmu pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan ayat diatas, apabila seseorang menuntut ilmu dengan bersungguh-sungguh maka akan berpengaruh pada hasil belajar yang baik<sup>49</sup>.

#### b. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar merupakan sikap seseorang dapat dirubah melalui proses pendidikan. sikap tersebut meliputi *kognitif, afektif* dan *psikomotorik*. Bloom berpendapat bahwa).<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Q.S Al-Mujadalah:11

<sup>49</sup> Q.S Al-Mujadalah:11

<sup>50</sup> Ibid.,Hal 7

Berdasarkan dari ketiga domain tersebut adalah:

1) *Kognitif*

Domain kognitif (kemampuan) memiliki empat aspek yakni: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi/penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), penilaian (C6). Apabila tingkatan kemampuan lebih tinggi maka penguasaan siswa akan lebih tinggi juga.

2) *Afektif*

Domain afektif (sikap) memiliki beberapa aspek yaitu penerima, reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Sikap atau perilaku siswa memiliki tingkat afektif yang tinggi apabila kemampuan kognitifnya tinggi. Maka dari itu, guru harus memperhatikan perkembangan afektif siswa.

3) *Psikomotorik*

Domain psikomotorik (keterampilan/bertindak) terdapat enam aspek yaitu tindak *refleks*, keterampilan gerak dasar, ketetapan, *kompleks*, *ekspresif* dan *interpretative*. Hasil belajar keterampilan akan terlihat pada diri siswa ketika proses belajarnya ada tindakan dan keterampilan (*skill*).

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa apabila terdapat perubahan dari salah satu domain tersebut dalam proses belajar siswa dapat dikatakan hasil belajar.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta:Bumi Aksar,2019),hal.115

## 6. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, hukum, politik, dan budaya adalah beberapa bidang yang termasuk dalam definisi ilmu sosial Trianto, yang menggabungkan ilmu sosial dengan ilmu alam. Dengan memanfaatkan subbidang ilmu sosial ini, ilmu IPS dikembangkan berdasarkan realitas yang ada di dunia nyata.<sup>52</sup>

Ilmu Pengetahuan sosial merupakan hasil adaptasi dari beberapa cabang ilmu pengetahuan yakni sosiologi, geografi, sejarah, antropologi dan ekonomi yang terkemas sesuai konsep dan prinsip IPS menjadi program pengajaran di dunia pendidikan. Pengintegrasian IPS dari sub ilmu sosial dan disiplin ilmu lainnya terkemas atas dasar kesesuaian kurikulum pada jenjang pengajaran. Jadi, keterpaduan disiplin ilmu sosial yang disesuaikan dengan karakteristik sosial pada tingkat pendidikan.

Ilmu-ilmu sosial merupakan bagian integral dari proses pendidikan karena memungkinkan siswa untuk memahami dan memahami lingkungan dan masalah mereka secara lebih lengkap.<sup>53</sup> Oleh karena itu, untuk mengenalkan ilmu-ilmu sosial ke siswa tidak hanya lewat penjelasan saja, agar siswa lebih mudah memahami maka guru dalam penyampaian materi harus menggunakan media

---

<sup>52</sup> Fauzatul Ma'rufah, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Madiun:UNIPMA Press,2019), Hal.1

<sup>53</sup> Abdurrohman Nugroho, "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTs Negeri Denanyar Kabupaten Jombang", (Malang, Ethes UIN Malang,2017), Hlm.28

ajar yang relevan seperti media ajar berbasis *android*. Media pembelajaran *android* merupakan perantara yang cocok digunakan untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial karena didalamnya menyangkup tujuan pembelajaran, materi, gambar yang relevan sesuai dengan materi yang dibahas.

a. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan akademik terdapat karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) antara lain:

- 1) Sejarah, geografi, ekonomi, hukum, kewarganegaraan, politik, sosiologi, humaniora, pendidikan, dan agama adalah beberapa komponen yang membentuk ilmu sosial.
- 2) Geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi memunculkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kemudian dimodifikasi menjadi tema utama atau subtema.
- 3) Kepedulian sosial disikapi melalui pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan pendekatan interdisipliner dan transdisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melibatkan kejadian/peristiwa kehidupan dilingkungan sekitar atas dasar sebab akibat, adaptasi, letak geografi, struktur masyarakat/wilayah,

kontroversi serta usaha untuk mempertahankan hidup seperti keadilan, kekuasaan, keamanan dan kebutuhan hidup.<sup>54</sup>

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan mempelajari IPS sebagai bekal pengetahuan dan potensi siswa dalam menyelesaikan peristiwa/permasalahan di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa dapat melakukan kegiatan sosial untuk memenuhi kebutuhan lahir dan batin. Apabila tujuan tersebut tercipta pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mampu diimplementasikan dengan baik di dunia pendidikan.<sup>55</sup>

B. Kerangka Berpikir

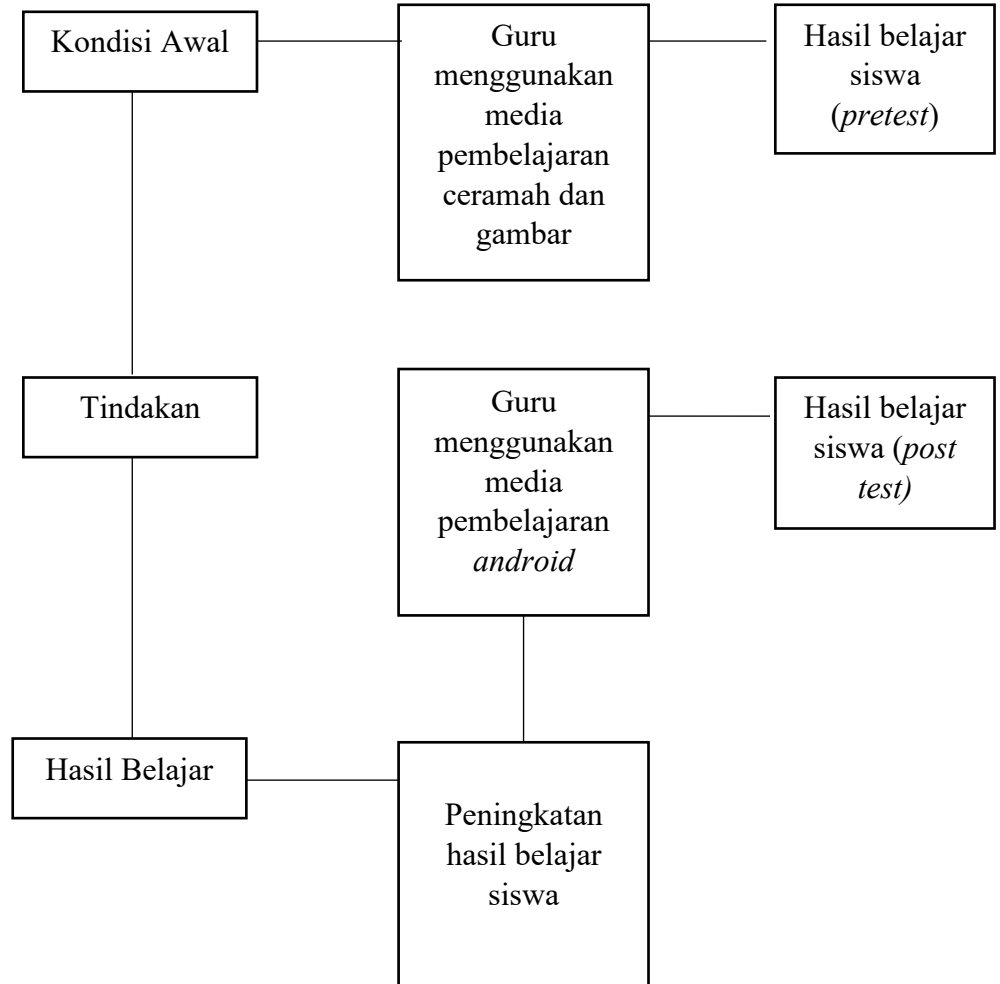
Sebelum pengembangan media pembelajaran, peneliti melihat keadaan siswa dan media ajar yang digunakan guru saat di kelas. Selanjutnya dilaksanakan tes untuk melihat perbedaan penggunaan sebelum pemakaian media ajar dan sesudah pemakaian media ajar yang telah dikembangkan.

---

<sup>54</sup> Eka Susanti, *Konsep Dasar IPS*, (Medan:CV.Widya Puspita,2018), hal.7

<sup>55</sup> Ibid.,hal 4

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang sering disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu suatu strategi penelitian yang digunakan untuk membuat suatu barang dan mengevaluasi keefektifannya.<sup>56</sup> Penelitian pengembangan adalah untuk mendokumentasikan, menulis, dan menciptakan perangkat tambahan yang diperlukan untuk kegiatan yang terkait dengan proses belajar mengajar untuk mengidentifikasi sistem pengiriman *prototype*.

*Research and Development* (R&D) untuk menganalisis media pembelajaran dan uji coba untuk memastikan dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa merupakan dua bentuk penelitian. Peneliti menggunakan *research in research and development* (R&D) untuk membuat media pembelajaran yang secara otomatis berperan sebagai penunjang proses pembelajaran. Namun untuk mengukur keefektifan media terhadap hasil belajar, digunakan baik sebelum (*pretest*) maupun sesudah media pembelajaran yang dihasilkan (*posttest*).

---

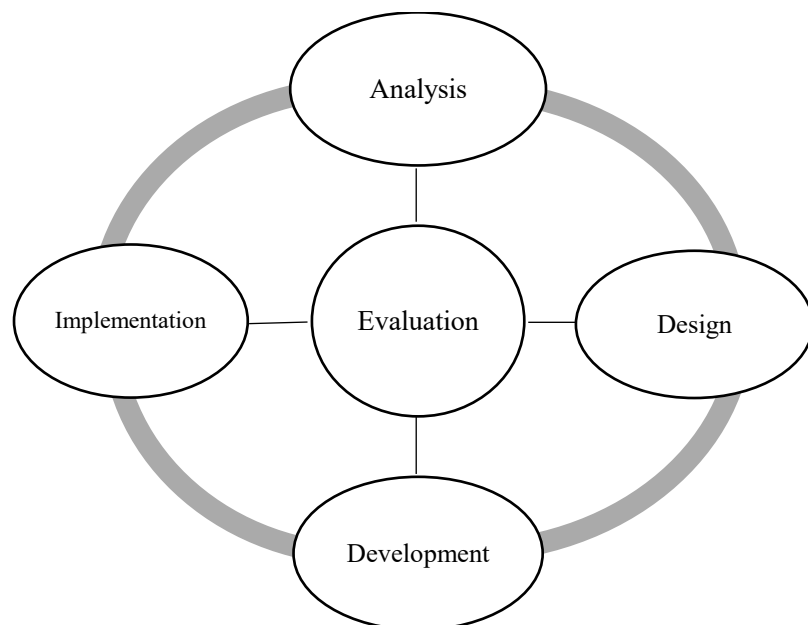
<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 407

## B. Model Pengembangan

Proses pengembangan yang digunakan untuk membuat produk pendidikan dan media pembelajaran adalah proses pengembangan ADDIE yang memiliki beberapa tahapan, antara lain analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Lima komponen yang terhubung dan terorganisir dari model pengembangan ADDIE mensyaratkan implementasinya berurutan dan metodis dari tahap pertama hingga kelima. Dibandingkan dengan pendekatan desain lainnya, lima tahap pengembangan cukup mudah. Model desain pengembangan ini mendasar dan terstruktur dengan baik, sehingga mudah dipahami dan digunakan.

Berikut tahapan-tahapan pengembangan ADDIE menurut Molenda:<sup>57</sup>

*Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE*



<sup>57</sup> Tatang, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016) Hal 287-288

### C. Prosedur Pengembangan

Peneliti dalam mengembangkan produk mengikuti prosedur pengembangan ADDIE. Berikut langkah-langkah prosedur pengembangan produk.<sup>58</sup>

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Dengan melakukan observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Lawang Malang menggunakan langkah analisis kebutuhan siswa (*needs assessment*), mengidentifikasi kesulitan (*needs*), dan menganalisis tugas (*task analysis*). Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Lawang Malang sebelumnya tidak melibatkan penggunaan media pembelajaran berbasis *android*, sesuai dengan kegiatan observasi dan wawancara. Lembar kerja dan LKS digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran. Peneliti mengkaji kurikulum, peserta didik, dan materi yang sesuai dengan KI, KD, dan indikasinya.

#### 2. Desain (*Design*)

Tahap desain produk media *android* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Peneliti melakukan perencanaan berupa media pembelajaran, video, warna, soal-soal evaluasi yang terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial (sosiologi, ekonomi, sosial, budaya) sesuai dengan kebutuhan siswa. pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi atau bimbingan terhadap dosen ahli media, ahli desain dan ahli isi materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

---

<sup>58</sup> Ibid.,Hal 63-64

### 3. Pengembangan (*Development*)

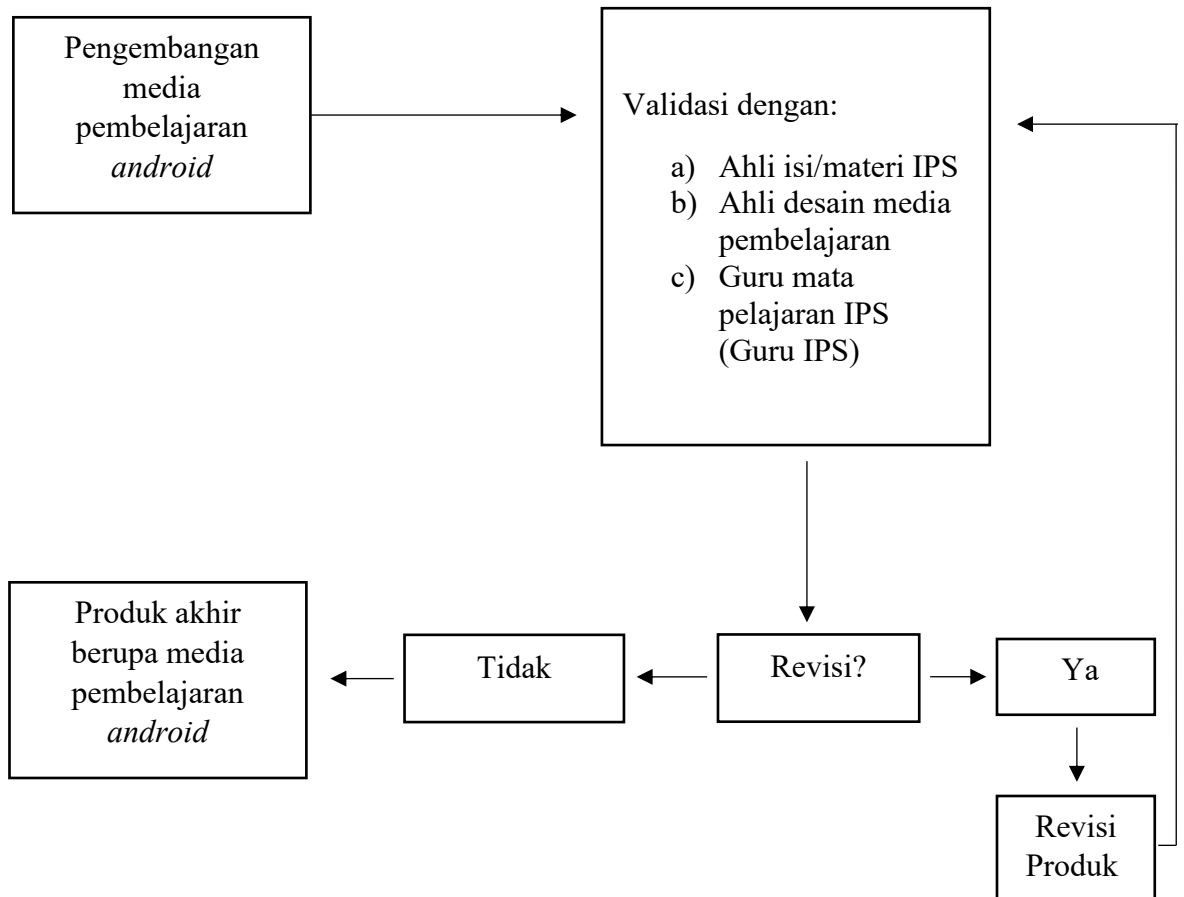
Proses mengaktualisasikan konsep produk awal dikenal dengan tahap pengembangan. Peneliti membuat konsep awal untuk produk berbasis *android* selama tahap pengembangan ini. Sebelum implementasi, tahap pengembangan berfungsi sebagai semacam evaluasi. Peneliti mendapat rekomendasi dari tim validasi materi, validasi desain, dan validasi guru IPS untuk pembuatan media *android*.

Adanya validasi media pembelajaran berbasis *android* yang dihasilkan supaya dapat dipertanggungjawabkan dengan menggunakan validasi. Desain validasi dan pilihan subjek validasi berikut harus dibuat untuk memastikan validasi yang tepat:

#### a) Desain Validasi

Validasi bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap demi evaluasi suatu media yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan produk untuk di uji cobakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang Malang.

Gambar 3. 2 Desain Validasi



#### b) Subyek Validasi

Pada tahap seleksi validasi terdapat tiga orang validator yaitu ahli materi/isi, ahli desain, dan guru mata pelajaran IPS.

Tahapan dan kriteria untuk setiap subjek validator meliputi:

##### 1) Ahli isi/materi

Persyaratan yang harus dipenuhi untuk memenuhi syarat sebagai validator muatan materi IPS adalah:

- (a) Dosen terlatih IPS
- (b) S2 atau lebih tinggi sebagai tingkat pendidikan minimum.
- (c) Memahami kurikulum SMP/MTs.

Prosedur yang digunakan dalam validasi materi IPS oleh pakar adalah sebagai berikut:

- (a) Konsultasi dengan ahli materi materi IPS.
- (b) Mendeskripsikan proses pengembangan produk dan menawarkan hasil dari produk yang dihasilkan.
- (c) Dengan mengisi kuisioner ahli konten dan memberikan umpan balik terhadap item yang dibuat dari elemen konten atau materi.

## 2) Ahli desain media pembelajaran

Kriteria yang digunakan untuk menilai validitas ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut

- (a) Dosen yang berkompeten dibidang Teknik Informatika dan mempunyai jiwa seni.
- (b) Sarjana Teknik Informatika.

Tata cara verifikasi ahli media adalah sebagai berikut::

- (a) Konsultasikan dengan spesialis produk atau media.
- (b) Jelaskan langkah-langkah yang terlibat dalam menciptakan produk dan memberikan gambaran tentang hasilnya.

(c) Ahli media ditanya pendapatnya tentang informasi yang terkandung dalam produk yang diciptakan dengan menggunakan angket.

3) Guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Lawang Malang  
Kriteri pertimbangan pemilihan ahli mata pelajaran IPS adalah:

(a) Guru yang memimpin kelas IPS.

(b) Tingkat persiapan guru IPS untuk menilai dan menggunakan produk pengembangan sebagai sumber data hasil pengembangan.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi pengembangan produk *android* diterapkan pada siswa kelas VIII berjumlah 30 siswa. Pada penelitian kelas VIII F SMP Negeri 1 Lawang Malang, penelitian ini berupaya untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *android* terhadap hasil belajar siswa.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah menggunakan tes awal dan akhir, proses belajar mengajar di kelas kemudian ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran *android*. Menggunakan media *android*, peneliti mengolah proses pembelajaran. Peneliti dapat menilai minat dan kemanfaatan hasil dengan cara membandingkannya dengan yang diperoleh selama menggunakan media pembelajaran *android*.

#### D. Uji Coba Produk

##### 1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dilakukan oleh ahli materi dan media. Peningkatan produk terjadi dalam tahapan yang ditentukan. Hasil uji lapangan terhadap pengembangan media *android* yang dimutakhirkan dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang Malang. peneliian melalui *pre-test* dan *post-test*, hasil belajar akan dinilai untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *android*, yang kemudian akan diuji dengan menggunakan T-test.

Terdapat subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

##### a. Ahli pembelajaran dan ahli desain

Dosen yang ahli dalam desain media pembelajaran *android* pada pembelajaran IPS ditetapkan sebagai validator penelitian atau ahli isi dan ahli desain.

Adapun tahapan dalam *meriview* media pembelajaran pada ahli isi dan materi pada mata pelajaran IPS kelas VIII F antara lain:

- 1) Melakukan bimbingan awal terhadap validator ahli isi dan ahli desain.
- 2) Menjelaskan desain dan proses dalam pengembangan media *android*.
- 3) Menyerahkan produk pembelajaran

4) Bertanya terkait kekurangan dan kualitas isi dan desain yang telah dikembangkan.

b. Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Guru mata pelajaran IPS sebagai pengarah lapangan ketika produk media yang dikembangkan melakukan percobaan lapangan.

2. Subjek Uji Coba

a) Populasi

Sugiyono dalam Dameria mengatakan populasi yaitu objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas yang telah ditetapkan peneliti sebagai objek penelitian agar dapat dijadikan akhir dari penelitian atau kesimpulan. Populasi yang dimaksud berupa makhluk hidup, benda, gejala, nilai, tes, dan peristiwa yang terjadi dalam penelitian.<sup>59</sup>

Berdasarkan sudut pandang tersebut, penulis penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa populasi dalam penelitian ini terdiri dari semua komponen yang telah dipilih sesuai dengan karakteristik yang diteliti. Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang Malang merupakan populasi penelitian dan objek penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

b) Sampel

Sampel merupakan kumpulan data dijumlah atau dihitung yang mempunyai ciri yang sesuai kebutuhan peneliti yang diperoleh

---

<sup>59</sup> Dameria Sinaga, *Statistik Dasar*, (Jakarta:UKI Press,2014), Hal.4

dari populasi. Pengambilan populasi sebagai menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa kelas VIII F di SMP Negeri 1 Lawang Malang.

### 3. Jenis Data

Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian. Tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif, sedangkan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif (wawancara).

## E. Instrumen Pengumpulan Data

### 1) Wawancara

Pengambilan data melalui wawancara dari pendidik dan peserta didik. Tujuan wawancara terhadap pendidik sebagai bahan penilaian atau respon kelayakan produk media yang dikembangkan. Sedangkan terhadap peserta didik sebagai bahan penilaian atau respon sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran.

### 2) Angket

Peneliti dalam pengumpulan data menggunakan angket sebagai bahan pengembangan produk, penilaian kelayakan produk diperoleh dari angket yang diisi oleh tim ahli media dan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### 3) Tes

Pengumpulan data untuk mengetahui kemampuan dan penguasaan materi ajar. Maka dilakukan untuk mengetahui perbandingan prestasi belajar siswa melalui test tulis (*pre test*) dan pilihan ganda (*post test*). Peneliti dapat mengetahui keefektifan aplikasi

media pembelajaran *android* pada materi penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia. Aplikasi media pembelajaran *android* untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII F di SMP Negeri 1 Lawang Malang.

#### F. Teknik Analisis Data

##### 1) Analisis kelayakan produk pengembangan

Uji kelayakan produk didapat dari penyebaran angket yang kemudian untuk perbaikan atau revisi produk yang dikembangkan. Sebelum mengimplementasikan penggunaan media berbasis *android* dilakukan uji tingkat validitas dan kelayakan produk.

Hasil data kualitatif diperoleh dari kegiatan wawancara (ahli materi dan desain) yang berisi masukan dan saran. Sedangkan perolehan data kuantitatif dari penyebaran angket sesuai dengan skala Likert yang berupa soal-soal pelajaran.

Rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$  = Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$  = Jumlah Jawaban Tertinggi

Penggunaan skala Likert dalam penilaian angket terdapat empat kriteria adalah.<sup>60</sup>

*Tabel 3. 1 Skala Likert*

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
A	Sangat Tepat
B	Tepat
C	Cukup
D	Cukup Tepat
E	Kurang Tepat

Kriteria mendasar berikut digunakan untuk menilai kevalidan dan pengembangan media yang dikembangkan antara lain:

*Tabel 3. 2 Tingkat kevalidan*

<b>Presentase</b>	<b>Kualifikasi kevalidan</b>
90-100	Sangat Tepat
75-89	Tepat
65-74	Cukup
55-64	Cukup Tepat/perlu revisi
0-54	Tidak Tepat/revisi

Apabila terdapat skor minimal 60, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berhasil dan dapat digunakan sebagai media ajar.

---

<sup>60</sup> Hardani, Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, (Yogyakarta:Cv. Pustaka Ilmu Group,2020), Hal. 390-391

## 2) Analisis Butir Soal

Analisis elemen analisis butir soal bertujuan untuk mengetahui relevansi butir pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Berikut elemen analisis terbagi menjadi 4 yaitu:

### a) Validasi Item Soal

Dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dan  $r$  tabel digunakan Uji *Validitas Product Moments* (SPSS) untuk memvalidasi item soal. Elemen item dinyatakan valid jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, dan tidak valid jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel.

### b) Reliabilitas Item Soal

Tes dinyatakan *riable* apabila digunakan berulang kali untuk memberikan hasil yang konsisten menggunakan uji *Alphas Crobah* dengan SPSS 16.0 untuk menguji reliabilitas item. Berikut tingkat kriteria reliabilitas:

*Tabel 3. 3 Tingkat Reabilitas Soal*

<b>Indeks</b>	<b>Tingkat Koefisien</b>
0	Tidak Memiliki Realiabilitas
>70	Reliabilitas Dapat Diterima
>80	Reliabilitas Baik
90	Reliabilitas Sangat Baik
1	Reliabilitas Sempurna

c) Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal menggunakan rumus Du Rois yaitu:<sup>61</sup>

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah keseluruhan siswa

Tingkat kesukaran pertanyaan menurut Roberts L.Thorndike dan Elizabeth Hagen.<sup>62</sup>

*Tabel 3. 4 Tingkat Kesukaran Soal*

<b>Indeks</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>
<0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
>0,70	Mudah

d) Daya Pembeda Butir Soal

Cara menghitung daya pembeda butir soal menggunakan rumus:

$$DB = PA - PB$$

Keterangan :

DB = Daya Beda

PA = Proporsi kelompok atas

PB = Proporsi kelompok bawah

---

<sup>61</sup> Laela Umi Fatimah dan Khairudin Alfath, Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor, Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, Vo.8,No.2 Tahun 2019, Hlm 43

<sup>62</sup> Ibid, Hlm.44

Cara agar dapat mendapatkan proporsi atas dan proporsi bawah menggunakan rumus:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

$B_A$  = Banyak siswa kelompok atas yang menjawab benar

$B_B$  = Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  = Banyak siswa kelompok atas

$J_B$  = Banyak siswa kelompok bawah

Butir soal dapat dikatakan memiliki daya pembeda baik, apabila diterapkan skala pembeda seperti:<sup>63</sup>

*Tabel 3. 5 Daya Pembeda Butir Soal*

<b>Indeks</b>	<b>Tingkat Koefisien</b>
< 20	Jelek
0,20 – 0,40	Sedang
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Jelek Sekali

### 3) Tahap Uji Coba Lapangan

Untuk menilai kualitas produk dan menentukan apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah penggunaan bahan pembelajaran berbasis *Android*, dilakukan uji lapangan. Peneliti menguji metode pembelajaran baru dan tradisional, membandingkan

<sup>63</sup> Ibid, Hlm.52

hasil belajar siswa. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi  $O^1$  dan  $O^2$ .

$$O^1 \times O^2$$

$O^1$  merupakan nilai *pretest* hasil belajar siswa selama memanfaatkan sistem pembelajaran tanpa bantuan dari aplikasi *android*. Sedangkan  $O^2$  adalah hasil penggunaan media berbasis *Android* yang ditentukan dari *posttest*.

#### 4) Analisis Uji T

Uji T digunakan sebagai acuan keberhasilan dan kelayakan media pembelajaran, maka diperlukan percobaan terhadap pemakaian media dan sebelum pemakaian media pembelajaran pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang menggunakan uji *independent sample test* yang mana menggunakan 2 kelas, yakni kelas eksperimen dan kontrol.

Cara menggunakan rumus uji T untuk mengetahui derajat perbandingan pengaruh perilaku siswa. Menggunakan signifikansi 0,05, rumus berikut :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2 \sum d^2}{n} \frac{1}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = Uji t

D = Different ( $X_1 - X_2$ )

$d^2$  = Variansi

D = Jumlah Sampel

Setelah mengetahui hasil uji T maka dapat menemukan hipotesisi dari penelitian, antara lain:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *android*.

$H_1$  = Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas menggunakan media pembelajaran *android* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *android*.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah

##### a. Sejarah SMP Negeri 1 Lawang Malang

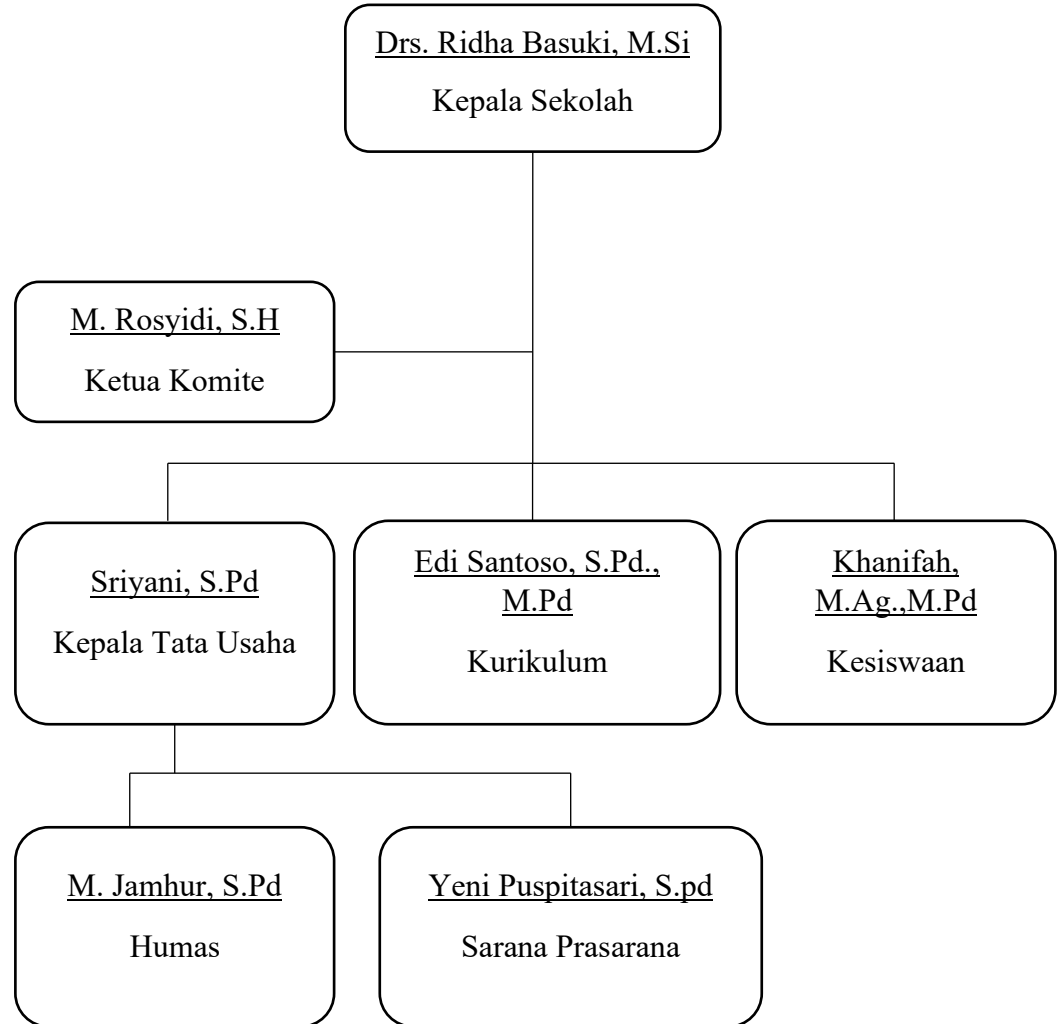
Sekolah bernama SMP Negeri 1 Lawang Malang didirikan pada tanggal 2 September 1978, dan diawasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). SMP Negeri 1 Lawang terletak di No.50 Jalan Sumber Taman Lawang di Kabupaten Malang Jawa Timur. Sekolah tersebut dikenal sebagai Lembaga pendidikan yang unggul yang tidak hanya belajar pengetahuan umum saja akan tetapi unggul dalam bidang Ilmu Tekbologi dan Komunikasi (IPTEK).

##### b. Visi SMP Negeri 1 Lawang Malang

Visi SMP Negeri 1 Lawang Malang yaitu “Berprestasi dalam IMTAQ dan IPTEK dan Berwawasan Lingkungan”. Sedangkan *mottonya* yaitu “*Green School, Clean School, Intelligen Students*”.

c. Struktur Staff SMP Negeri 1 Lawang

Gambar 4. 1 Struktur SMP Negeri 1 Lawang Malang



d. Jumlah Data Guru dan Peserta Didik

Tabel 4. 1 Jumlah Data Guru dan Siswa

Uraian	Guru	Pegawai	PTK	Siswa
Laki-laki	14	9	23	434
Perempuan	24	3	27	422
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>50</b>	<b>856</b>

Berdasarkan gambar yang dimaksud dari perhitungan PTK adalah mereka yang mendapat tugas, berstatus aktif, dan masuk ke dalam data SMP Negeri 1 Lawang Malang.

e. Sarana Prasarana SMP Negeri 1 Lawang

Lembaga pendidikan umum memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat. SMP Negeri 1 Lawang Malang mempunyai infrastruktur yang memadai. Infrastruktur SMP Negeri 1 Lawang Malang saat ini adalah sebagai berikut:

*Tabel 4. 2 Infrastruktur SMP Negeri 1 Lawang Malang*

No	Keterangan	Jumlah
1	Ruang Kelas	27
2	Perpustakaan	1
3	Laboratorium	5
4	Ruang Pimpinan	1
5	Ruang Guru	1
6	Ruang Ibadah/Mushola	1
7	Ruang UKS	1
8	Ruang Toilet	4
9	Ruang Tata Usaha	1
10	Ruang Bimbingan Konseling	2
11	Ruang Osis	1
12	Ruang Bangunan	21
<b>Total</b>		<b>66</b>

Selain itu terdapat sanitasi yang ditanamkan di SMP Negeri 1 Lawang supaya dapat membiasakan lingkungan sekolah tetap sehat dan bersih. Berikut data sanitasi SMP Negeri 1 Lawang Malang:

*Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Lawang Malang*

No	Keterangan
1	Sumber Air
2	Sumber air minum
3	Kecukupan air bersih
4	Sekolah menyediakan jamban yang lengkap dengan fasilitas pendukung digunakan untuk siswa yang berkebutuhan khusus
5	Tipe jamban
6	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok
7	Tempat cuci tangan
8	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban
9	Sekolah menguras tangka septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk sedot tinja

## B. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian dikembangkan menggunakan ADDIE, peneliti melalui lima langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

### 1. Analisis (*analysis*)

Langkah analisis, tugas peneliti adalah menganalisis masalah yang diidentifikasi sebagai tugas utama untuk pengembangan. Sesuai model pengembangan ADDIE, peneliti melakukan berbagai tugas yang perlu diselesaikan, seperti analisis kesenjangan pekerjaan, mengembangkan kesenjangan pekerjaan, mengembangkan tujuan intruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa dan mengembangkan rencana kerja. Peneliti melakukan pengamatan sekaligus interview dengan guru IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang Malang. Tahap analisis menghasilkan hasil antara lain:

a. Analisis Kesenjangan Kerja

Tujuannya untuk mengetahui dan memperjelas kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran IPS di kelas VIII. Hasil dari observasi peneliti menemukan permasalahan dimana pendidik ketika mengajar menerapkan teknik ceramah dan buku LKS tanpa adanya pendukung lainnya seperti media pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran terlihat membosankan dan kurangnya komunikasi antar pendidik dan murid. Akibatnya siswa kehilangan konsentrasi saat belajar dan kondisi kelas tidak aktif.

Selain itu, Ibu Hoti'ijah, S.Pd guru IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang selaku wali kelas juga diwawancarai oleh peneliti. Bu Hoti'ijah mengungkapkan bahwa ia jarang menggunakan media pembelajaran atau alat bantu ajar selama proses belajar dan lebih berfokus menggunakan buku pedoman dari sekolah. Selain itu, biasanya Bu Hoti'ijah hanya mengirimkan video, gambar dan soal sesuai materi yang diajarkan pada siswa melalui *WhatsApp group* agar bisa digunakan untuk belajar di rumah. Bu Hoti'ijah mengaku apabila menggunakan media pembelajaran sedikit kesulitan karena faktor umur, kurangnya ahli dalam teknologi dan banyaknya kelas yang ia ajar sehingga tidak ada waktu untuk membuat media ajar.

b. Mengidentifikasi Karakteristik Siswa

SMP Negeri 1 Lawang Malang kelas VIII F terdapat 32 siswa. sesuai hasil abservasi di kelas VIII bahwasanya kelas tersebut termasuk kelas yang mempunyai kemampuan sama seperti kelas

lainnya dan dapat dikatakan bahwa siswanya sangat *reseptif* terhadap pembelajaran. Akan tetapi, persoalan semacam itu tidak berlanjut lama karena pada saat mengajar terdapat siswa yang tidak memperhatikan materi pelajaran yang sedang diajarkan, berbicara bersama teman sebangku, bermain dengan temannya. Terlihat, pada saat guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan guru lebih aktif dibanding siswa, sehingga kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun adanya media *WhastAap* sebagai perantara pemberian materi dan tugas akan tetapi dirasa komunikasi guru dan siswa kurang maksimal. Siswa dalam merespon pesan yang disampaikan hanya pada saat guru menyapa dan memberi tugas dan intruksi guru yang kurang dipahami.

c. Mengidentifikasi ketersediaan sumber daya dan kebutuhan siswa

Peneliti melakukan analisis data observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Lawang Malang. Studi pertama menganalisis tentang sumber daya konten. Materi IPS termasuk dalam sumber konten. Peneliti mengidentifikasi buku pegangan guru dan siswa sehingga dapat peneliti dapat menentukan materi yang perlu dikembangkan dalam mengelola kelas. Peneliti juga mengidentifikasi Kemampuan Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan pembelajaran. Sesuai diskusi bersama guru, siswa membutuhkan materi visualisasi yang jelas dipadukan dengan pembelajaran dan pemahaman jarak jauh

agar minat belajar siswa terhadap materi IPS dapat dilakukan pada saat dikelas maupun dirumah.

Studi sumber daya yang kedua fokus pada teknologi dan sumber daya intruksional. Ketersediaan intruksional dan teknologi di kelas dan di sekolah. SMP Negeri 1 Lawang memiliki sarana prasaran yang mumpuni bahwa tersedianya proyektor LCD, laboratorium komputer, *wifi* dan perpustakaan. Hasil wawancara dengan wali kelas bahwa ketersediaan sarana dan prasarana memang sudah banyak dioperasikan oleh pendidik dan peserta didik kelas lainnya. Namun, pada mata pelajaran IPS sendiri jarang menggunakan teknologi tersebut.

Studi sumber daya yang ketiga yaitu keterlibatan orang yang masuk dalam penelitian pengembangan media ajar. Pemilihan kualitas validator ahli media, ahli materi dan guru dapat mendukung kelancaran pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.

#### d. Merumuskan Tujuan Intruksional

Berdasarkan masalah yang sudah dianalisis dan diidentifikasi peneliti. Pemanfaatan sumber ajar berbasis teknologi diperlukan bagi murid kelas VIII F SMP Negeri 1 Lawang untuk membantu belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas. Media apa yang dianggap efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran? Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, maka peneliti merencanakan untuk menyediakan

sumber belajar. Peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yakni aplikasi *android*.

e. Menyusun Rencana Kerja

Langkah penyusunan rencana kerja untuk menyusun proses pengembangan produk, menetapkan tahapan-tahapan untuk mengembangkan produk. Data tersebut untuk acuan bagi peneliti dalam merangkai materi pembelajaran berbasis aplikasi *android*. Peneliti juga melakukan bimbingan dan validasi terhadap validator ahli media dan materi terkait perkembangan media ajar.

2. Desain (*Design*)

a. Pemilihan materi

*Tabel 4. 4 Kompetensi Dasar*

No	Kompetensi Dasar
3.3	Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
4.3	Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

Sesuai dengan permasalahan yang diungkapkan serta hasil diskusi dengan guru IPS kelas VIII F pada pengembangan media *android* menggunakan materi tentang penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia, dapat mendukung pemahaman peserta didik untuk memahami pembahasan materi yang sedang diajarkan.

Setelah menetapkan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dipakai untuk membuat isi media. Peneliti membuat indikator untuk KD yang telah ditetapkan serta berkonsultasi dengan pendidik mata pelajaran IPS kelas VIII F di SMP Negeri 1 Lawang. Berikut indikator yang telah dikembangkan.

*Tabel 4. 5 Indikator*

No	Indikator
3.3.1	Menganalisis model penguatan ekonomi maritim
3.3.2	Menganalisis model penguatan agrikultur di Indonesia
4.3.3	Keterampilan melaksanakan diskusi dan menjawab pertanyaan tentang penguatan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia

Setelah menetapkan indikator, peneliti mempersiapkan topik yang ditampilkan pada media yang akan dikembangkan, pemanfaatan berbagai sumber seperti buku pegangan guru, buku pegangan siswa, literatur yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas.

b. Merancang Model Produk

Peneliti membuat media pembelajaran berbasis *android* dimulai dari menentukan desain, warna, menu pada setiap tombol aplikasi yang dibutuhkan. Serta menentukan komponen pendukung apa saja yang diperlukan selama tahap pengembangan pembelajaran. Berikut ialah hasil dari desain media pembelajaran *android*:

- 1) Media dikembangkan menggunakan bantuan program *Power Point* di dalamnya terdapat berbagai elemen yang dapat membuat tampilan media yang diinginkan.
  - 2) Program *power point* banyak templat dan tema yang tersedia pada program tersebut. Tema menyediakan desain *slide* didalamnya terdapat colour, font, filter tersendiri sesuai dengan keinginan masing-masing.
  - 3) Berikut isi dari halaman media pembelajaran berbasis *android*:
    - a) Fitur *slide*
    - b) Menu Kompetensi Inti, tujuan pembelajaran, materi, kuis dan *author*.
  - 4) Mengidentifikasi komponen pendukung media seperti foto-foto, referensi desain, tema dan referensi soal.
- c. Pengembangan instrument validasi reaksi siswa terhadap daya tarik media, pertanyaan *pretest* dan *posttest*

Instrument validasi adalah perangkat untuk mengumpulkan bahan untuk digunakan selama proses validasi, hasil pembuatan media akan dievaluasi oleh para ahli (validator). Isi instrumen validasi ditentukan sesuai petunjuk dan arahan pembimbing. Instrumen validasi berupa angket *checklist* dengan masing-masing bagian terdiri dari 10 pertanyaan dan lima skala penilaian serta meliputi kritik dan saran yang ditujukan oleh validator. Bersamaan dengan angket validasi, penulis juga membuat angket yang diisi oleh siswa mengenai media yang dikembangkan. Kuisisioner berisi

sepuluh pertanyaan dan masing-masing memiliki skala penilaian lima poin.

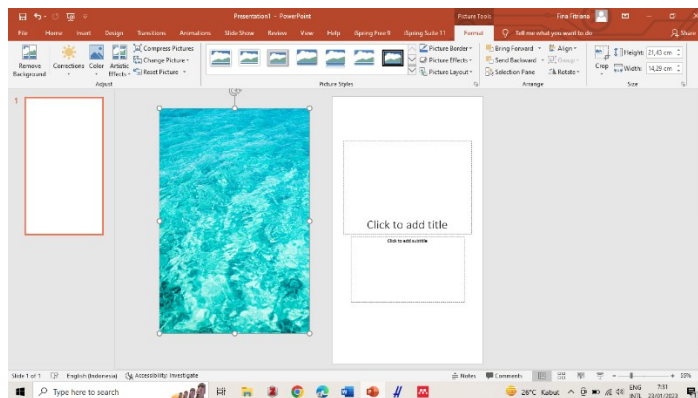
Peneliti juga mengembangkan soal *pretest* dan *posttest* untuk menilai kemanfaatan media yang dihasilkan dan kemampuan siswa terhadap hasil belajar baik sebelum maupun sesudah menggunakan sumber belajar *Android* dalam mata pelajaran IPS.

### 3. Pengembangan (*development*)

#### a. Pembuatan media pembelajaran berbasis *android*

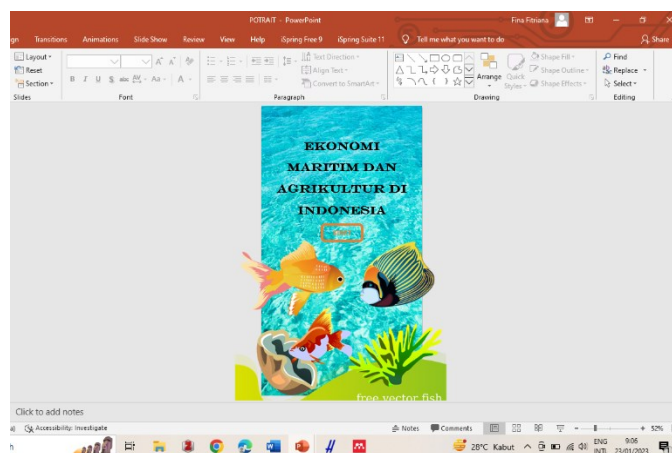
Pada titik ini, peneliti mulai mengembangkan media yang sebelumnya telah direncanakan pada mata pelajaran IPS. Berikut proses pembuatan dan deskripsi media pembelajaran *android*:

- 1) Gunakan aplikasi power point untuk membuat projek baru pada pengembangan media pembelajaran.
- 2) Buka slide baru pada *power point* model *portrait* ukuran 16:9 dan atur *background* sesuai tema dan desain materi yang akan dikembangkan.



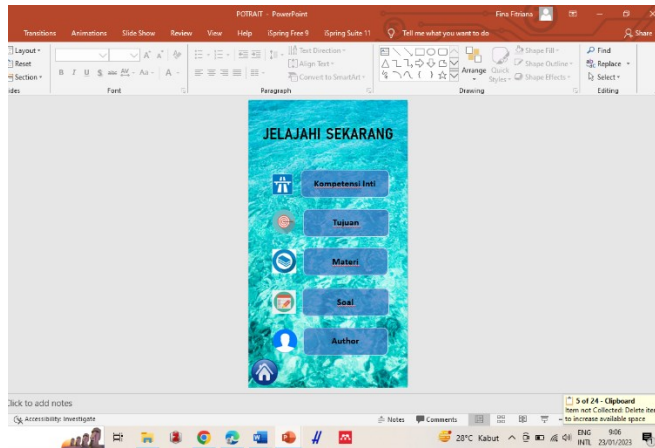
Gambar 4. 2 Desain *Background*

- 3) Membuat halaman pertama atau *cover* sesuai dengan materi yang akan dibahas dan memadukan ikon-ikon tema yang sesuai dengan materi. Halaman ini bertujuan untuk memberi pandangan media ajar kepada siswa. Pada *slide* pertama terdapat judul “Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia”. Ditengah-tegah slide terdapat button kotak berwarna oren dengan tulisan “start” yang berarti mulai ke *slide* selanjutnya.



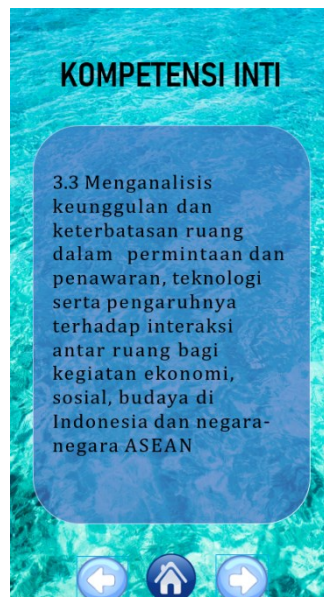
Gambar 4. 3 Cover

- 4) Selanjutnya membuat ikon atau tampilan menu pada *slide* berikutnya menggunakan program *hyperlink*. Pada slide ini terdapat tombol menu yang dapat diakses pengguna meliputi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, soal/kuis dan author. Selain itu terdapat tombol *back to home*, tombol tersebut berfungsi apabila ingin kembali ke slide sebelumnya.



Gambar 4. 4 Ikon Menu

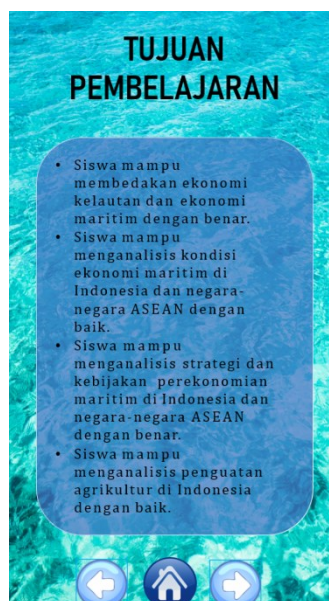
- 5) Pada *slide* ini membuat beberapa tampilan materi, dimana dihalaman terdapat kompetensi inti, tujuan pembelajaran dan materi yang akan dibahas. Pada masing-masing *slide* bagian bawah terdapat tombol *back to home*, kanan dan kiri yang berfungsi untuk kembali kehalaman pertama, halaman sebelumnya dan halaman selanjutnya.



Gambar 4. 5 Slide KI



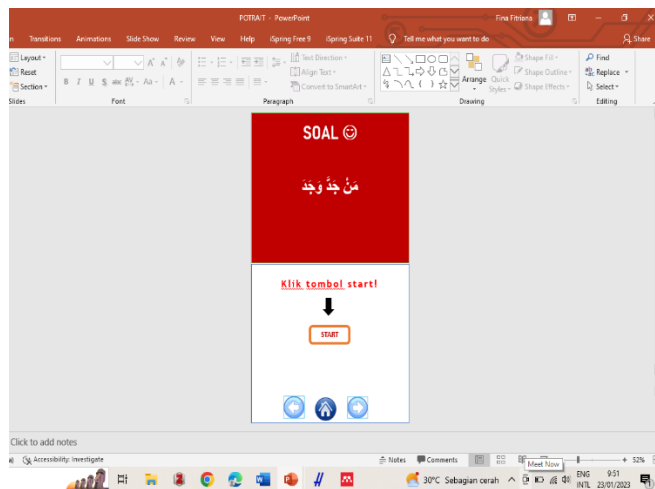
Gambar 4. 6 Slide Materi



Gambar 4. 7 Slide

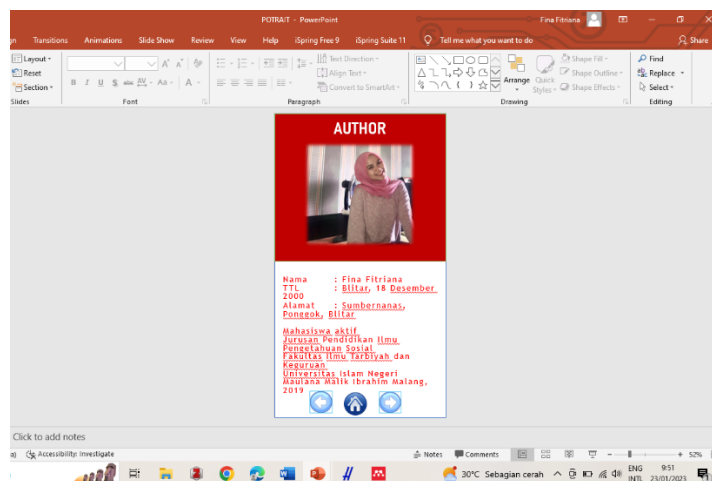
- 6) Selanjutnya membuat *slide* yang berisi tampilan latihan-latihan soal. Pada *slide* ini soal tersebut untuk mengukur kemampuan dan tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi pada

media pembelajaran *android*. Pada tampilan menu soal terdapat tombol *start* yang berarti mulai untuk mengerjakan soal yang sudah disediakan.



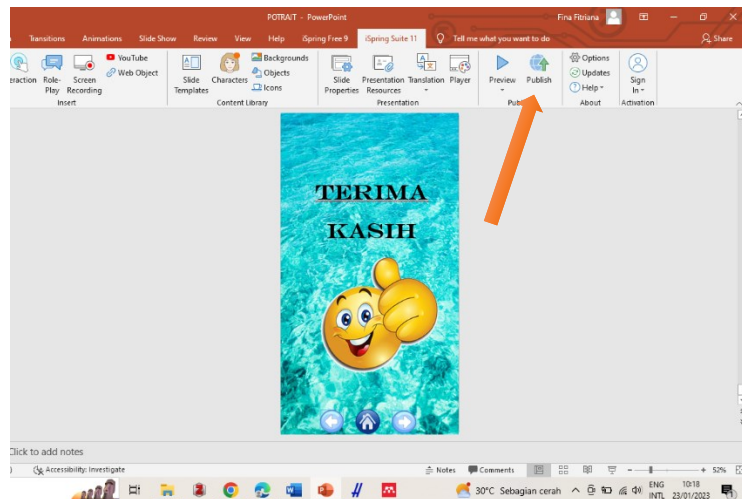
Gambar 4. 8 Slide Soal

7) Slide selanjutnya terdapat halaman *author* yang merupakan halaman untuk mengetahui siapa *creator* dalam media pembelajaran *android* yang berisi biodata diri.



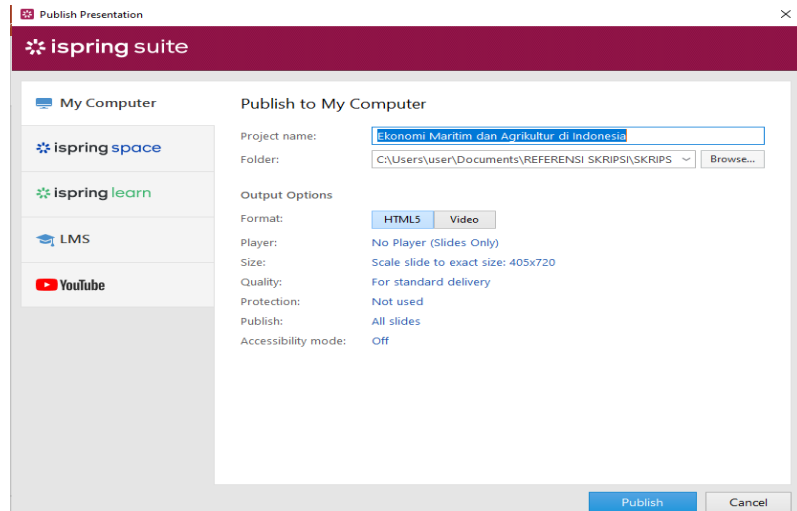
Gambar 4. 9 Slide Author

- 8) Setelah selesai membuat *power point*, lalu mendownload aplikasi ***iSpingSuite 11*** yaitu perangkat lunak yang terintegrasi dengan *power point*. Kegunaannya untuk membantu dalam pembuatan media interaktif yang berbasis elektronik dalam pembuatan media pembelajaran. Secara otomatis aplikasi ***iSpingSuite 11*** akan tersambung pada powerpoint
- 9) Selanjutnya klik pada tulisan ***iSpingSuite 11*** diatas dan klik ikon **publish** yang tersedia pada aplikasi tersebut.



Gambar 4. 10 Slide Penutup

- 10) Simpan dan atur nama file yang sesuai dengan materi yang akan *publish* pada aplikasi ***iSpingSuite 11***.



Gambar 4. 11 iSpring Suite 11

11) Selanjutnya download aplikasi **Website 2 APK Builder** yang merupakan aplikasi untuk mengubah situs *web* menjadi aplikasi sistem *android*. Pada tahap ini atur latar belakang, ukuran yang akan dipasang pada *android*. lalu *input file* yang sudah dipublish dan klik tombol **Builder Andorid APL**.



Gambar 4. 12 WEBSITE 2 APK BUILDER

12) Setelah file aplikasi jadi pada laptop lalu dipindah ke android dan media pembelajaran *android* siap digunakan.

b. Validasi Media

Pada tahap pengembangan validasi media yang dilakukan oleh media, ahli materi dan ahli di bidang pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Validator mengisi instrument atau kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti. Tujuan adanya validasi terhadap ahli media dan ahli materi untuk mengukur kelayakan dan kevalidan media yang telah dikembangkan. Apabila media tidak valid maka akan ada perubahan atau perbaikan sesuai dengan saran validator. Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd sebagai validator ahli materi dan dosen yang mumpuni dibidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I sebagai validator ahli media dan termasuk dosen yang kompeten dibidang Ilmu Teknologi.

4. Impelementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi media pembelajaran yang sudah melalui tahap validasi oleh validator. Kegiatan uji coba media pembelajaran *android* di ikuti sebanyak 30 siswa kelas VIII F di SMP Negeri 1 Lawang Malang. Sebelum menggunakan media ajar yang telah dikembangkan, peneliti melakukan *pretest* terhadap siswa untuk mengetahui pemahaman awal terkait materi penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia.

Kegiatan uji coba media ajar *android* dilakukan setelah *pre test* yang dilaksanakan secara offline. Uji coba dilakukan seperti biasa,

terdapat kegiatan pembuka, inti mengajar dan penutup. Sebelumnya siswa meminta izin mengambil *handphone* di ruang tata usaha untuk kegiatan belajar. Pada kegiatan inti mengajar, guru mengintruksikan kepada siswa untuk *mendownload* aplikasi *android* media ajar yang telah dibuat. Siswa menyelesaikan tugas yang diarahkan guru melalui media ajar *android*.

Selesai melakukan uji coba terhadap media, peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap media ajar *android*. Guru dapat memeriksa hasil perubahan nilai siswa dengan melihat nilai *pretest* dan *posttest* pada penggunaan media pembelajaran *android*. Setelah selesai menggunakan *handphone* pada saat proses belajar siswa diizinkan untuk mengumpulkan dan mengembalikan *hanphone* ke ruang tata usaha kembali.

##### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dalam menganalisis seluruh tahap yang dilalui oleh peneliti pada saat pengembangan media *android* untuk mengetahui kelayakannya. Perspektif siswa tentang penggunaan media *Android* sebelum dan sesudah tes dilakukan. Apabila pada tahap *riview* masih belum adanya kelayakan atau belum praktis, maka peneliti melakukan modifikasi terhadap media yang telah dikembangkan.

Peneliti terlibat di dalam kegiatan evaluasi, sebagai berikut:

- a. Analisis data validasi digunakan untuk melakukan *performance assessment* untuk menilai kelayakan dan kualitas produk pengembangan media.

- b. Evaluasi komponen pendidikan didasarkan pada kinerja siswa pada tes awal dan akhir, yang mengungkapkan dampaknya terhadap hasil belajar yang berhasil.
- c. Elemen persepsi dievaluasi dengan menganalisis data angket siswa mengenai daya tarik media.

### C. Hasil Data Pengembangan

#### 1. Data Validitas

Validasi media ditentukan oleh validator materi, media dan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *android* divalidasi secara kualitatif dan kuantitatif oleh tim validator. Data kualitatif dikumpulkan melalui kuesioner dan berisi ide-ide yang diajukan oleh tim validator. Berikut penyajian data kuantitatif dan kualitatif pada saat penilaian oleh ahli validator:

##### a. Validasi ahli materi

Uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd sebagai ahli materi Penguatan dan Agrikultur di Indonesia, termasuk dosen Ilmu Pendidikan Sosial di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut data hasil validasi oleh validator ahli materi:

1) Data Kuantitatif

*Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi*

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	5	5	100	Sangat valid
2	Kesesuaian Kompetensi Inti, Indikator dan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat valid
3	Media <i>Android</i> mudah digunakan dalam mengajar materi dalam mata pelajaran IPS	4	5	80	Valid
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	5	5	100	Sangat valid
5	Kesesuaian materi dengan gambar atau video	4	5	80	Valid
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi	5	5	100	Sangat valid
7	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran <i>Android</i> jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid
8	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media <i>Android</i>	5	5	100	Sangat valid
9	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi siswa agar lebih giat belajar	5	5	100	Sangat valid
10	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	5	5	100	Sangat valid
<b>Nilai Akhir (P)</b>		47	50	94	Sangat valid

2) Analisi Data Kuantitatif

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$=94\%$$

Berdasarkan data hasil skor keseluruhan, nilai akhir validasi materi adalah 94% sesuai dengan patokan nilai sangat valid. Meskipun materi yang disajikan melalui media pembelajaran *android* tidak memerlukan penilaian secara komprehensif. Pertimbangan tanggapan yang diberikan oleh validator materi yang disajikan di media *android* untuk meningkatkan kualitas dan kualifikasi.

### 3) Data Kualitatif

Data kualitatif berdasarkan penilaian dari validator ahli materi sebagai berikut:

*Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Materi*

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Saiful Amin, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada materi diberikan contoh-conoth berupa gambar.</li> <li>2. Perhatikan tata penulisan dan kesalahan ketik.</li> <li>3. Soal evaluasi sudah baik, revisi sedikit pada bagian kesalahan ketik.</li> </ol>

### b. Validasi Ahli Media

Uji validitas media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I sebagai ahli media pembelajaran *android*, termasuk dosen Ilmu Pendidikan Sosial di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut data hasil validasi oleh validator ahli media:

1) Data Kuantitatif

*Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media*

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Tampilan pada pembukaan awal <i>Android</i> sudah menarik dan dekat dengan siswa	5	5	100	Sangat valid
2	Kesesuaian warna dan <i>background</i> pada tiap-tiap halaman	5	5	100	Sangat valid
3	Kejelasan tulisan pada materi	4	5	80	Valid
4	Kesesuaian gambar dengan tulisan pada tiap-tiap halaman	5	5	100	Sangat valid
5	Penyajian gambar atau video pada pembelajaran berbasis <i>Android</i> menarik	4	5	80	Valid
6	Gambar dan video sesuai dengan materi yang disajikan	5	5	100	Sangat valid
7	Efektifitas penggunaan media pembelajaran <i>Android</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa	5	5	100	Valid
8	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VIII	5	5	100	Valid
9	Media pembelajaran <i>Android</i> mampu menarik dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4	5	80	Valid
10	Kemudahan penggunaan media <i>Android</i> dalam pembelahaajaran IPS	5	5	100	Sangat valid
<b>Nilai Akhir (P)</b>		<b>47</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	<b>Sangat valid</b>

2) Analisis Data Kuantitatif

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94 \%$$

Skor hasil validasi ahli media adalah 94% mengacu pada rekapitulasi skor keseluruhan. Sesuai dengan kriteria bahwa media pembelajaran *android* dinilai sangat valid. Meskipun materi yang ditampilkan di media ajar *android* tidak ada perubahan secara keseluruhan, akan tetapi kritik dan saran validator tetap dipertimbangkan.

3) Data Kualitatif

*Tabel 4. 9 Kritik dan Saran Ahli Media*

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul diatur kebawah.</li><li>2. Pengaturan animasi kembali agar mempermudah pengguna.</li><li>3. Memberikan animasi pada contoh gambar.</li></ol>

c. Validasi Ahli Pelajaran

Ibu Hoti'ijah, S.Pd sebagai validator ahli mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang. berikut data hasil penilaian validasi mata pelajaran IPS:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Pelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Bagaimana kesesuaian materi terkait penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia yang disajikan pada pengembangan media ajar <i>android</i> ?	5	5	100	Sangat Menarik
2	Apakah media pembelajaran <i>android</i> ini memudahkan dalam mengajar?	5	5	100	Sangat Menarik
3	Apakah isi media ajar <i>android</i> ini sesuai dengan KI/KD Kurikulum 2013?	5	5	100	Sangat Menarik
4	Bagaimana kesesuaian antara gambar dan materi Penguatan ekonomi dan Agrikultur di Indonesia?	5	5	100	Sangat Menarik
5	Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi tentang penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia?	5	5	100	Sangat Menarik
6	Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?	4	5	80	Cukup Sesuai
7	Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi terkait penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia?	4	5	80	Cukup Sesuai
8	Apakah contoh-contoh gambar/video sebagai penguat mampu mempermudah siswa dalam memahami materi?	4	5	80	Cukup Sesuai
9	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?	4	5	80	Cukup Sesuai

10	Bagaimana kejelasan tugas dan evaluasi?	5	5	100	Sangat Sesuai
<b>Nilai Akhir (P)</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Sesuai</b>

2) Analisis Data Kuantitatif

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100$$

$$= 92$$

3) Data Kualitatif

*Tabel 4. 11 Kritik dan Saran Ahli Pelajaran*

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Hoti'ijah, S.Pd	Dengan media pembelajaran berbasis <i>android</i> membuat siswa senang belajar. Namun kadang-kadang ada siswa yang memanfaatkan kesempatan untuk bermain.

2. Data respon siswa terhadap kemenarikan media *android*

Media pembelajaran berbasis *android* telah diisi oleh siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Lawang Malang yang berjumlah 30 siswa. Hal ini untuk memastikan jawaban siswa serta meningkatkan daya tarik media yang diberikan ke siswa melalui instrument untuk bahan evaluasi media pembelajaran *android*. Berikut tanggapan siswa kelas VIII F:

*Tabel 4. 12 Hasil Respon Siswa pada Media Android*

No	Nama Siswa	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Alfiansyah Aesar Wuryanto	8	10	98	Sangat menarik
2	Almira Visya Irawan	10	10	100	Sangat menarik
3	Anindita Azahlia Nadiva	8	10	98	Sangat menarik
4	Anindiya Hanggara Purnama	8	10	98	Sangat menarik
5	Annisa Fitra Sadira	8	10	98	Sangat menarik
6	Artasya Dewi Cahya Kirana	10	10	100	Sangat menarik
7	Aryesa Itaat Agustin	8	10	98	Sangat menarik
8	Aubrey Athallah Harsde	8	10	98	Sangat menarik
9	Bilqiis Khaalishah Pitri Prasetyo	8	10	98	Sangat menarik
10	Bramantyo Rizki Putra Pratama	8	10	98	Sangat menarik
11	Devtian Andriyan Saputra	6	10	98	Sangat menarik
12	Deyyan Bianda Fadillah	10	10	100	Sangat menarik
13	Feren Bungan Vareline	6	10	96	Sangat menarik
14	Gabriel Beri Obama	6	10	96	Sangat menarik
15	Ghita Marsa Fahri Putri	8	10	98	Sangat menarik
16	Gisela Rahadhatul Aisy Safira	6	10	96	Sangat menarik
17	Gusti Amil	8	10	98	Sangat menarik
18	Jessica Duan Putri	8	10	98	Sangat menarik
19	Latifa Salsabila Wibowo	8	10	98	Sangat menarik
20	Maharani Kristanti	8	10	98	Sangat menarik
21	Moch. Choiri Ilham	10	10	100	Sangat menarik
22	Mochamad Galih Wahyu Aji	6	10	96	Sangat menarik
23	Nabilla Fildza Al Hidayat	10	10	100	Sangat menarik
24	Nadhif Pranaya Maulidinata	6	10	96	Sangat menarik
25	Nadia Ria Umami	8	10	98	Sangat menarik
26	Nanda Putra Pratama Soleh	8	10	98	Sangat menarik
27	Nicky Elian Giovanni	8	10	98	Sangat menarik

28	Nisrina A z Zahro Syifaa	8	10	98	Sangat menarik
29	Nurwulan Rahmadhini	8	10	98	Sangat menarik
30	Eaffi Alviansyah Hasan	8	10	98	Sangat menarik
31	Salma Syah Aryanti Ningtias	10	10	100	Sangat menarik
32	Widya Resqia Nandini	6	10	96	Sangat menarik
<b>Total Skor Porolehan</b>				<b>174</b>	
<b>Total Skor Maksimal</b>				<b>320</b>	
<b>Rata-rata</b>				<b>98</b>	

Sesuai hasil data murid kelas VIII F SMP Negeri 1 Lawang Malang menunjukkan skor daya tarik media sebesar 98 yang termasuk kategori sangat menarik. Dengan demikian, media pembelajaran *android* termasuk media pembelajaran yang menarik dan bisa digunakan untuk mengajar siswa pada mata pelajaran IPS tentang penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia.

#### D. Uji Coba Butir Soal

##### 1. Uji Validitas Butir Soal Kelas VIII H

*Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba Butir Soal Kelas VIII H*

No	R Tabel	R Hitung	Tingkat Validitas
1	0,361	0,383	Valid
2	0,361	0,614	Valid
3	0,361	0,585	Valid
4	0,361	0,614	Valid
5	0,361	0,656	Valid
6	0,361	0,615	Valid
7	0,361	0,412	Valid
8	0,361	0,484	Valid
9	0,361	0,361	Valid
10	0,361	0,537	Valid
11	0,361	0,464	Valid
12	0,361	0,376	Valid

13	0,361	0,510	Valid
14	0,361	0,375	Valid
15	0,361	0,392	Valid
16	0,361	0,510	Valid
17	0,361	0,465	Valid
18	0,361	0,435	Valid
19	0,361	0,406	Valid
20	0,361	0,506	Valid

2. Uji Realibilitas Butir Soal Kelas VIII H

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.830	20

3. Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas VIII H

*Tabel 4. 14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas VIII H*

No	Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,53	Sedang
2	0,53	Sedang
3	0,63	Sedang
4	0,53	Sedang
5	0,60	Sedang
6	0,63	Sedang
7	0,70	Sedang
8	0,67	Sedang
9	0,60	Sedang
10	0,70	Sedang
11	0,80	Mudah
12	0,60	Sedang
13	0,63	Sedang
14	0,63	Sedang
15	0,80	Mudah
16	0,63	Sedang
17	0,63	Sedang
18	0,63	Sedang
19	0,60	Sedang
20	0,37	Sedang

4. Uji Daya Pembeda Butir Soal Kelas VIII H

*Tabel 4. 15 Uji Daya Pembeda Butir Soal Kelas VIII H*

No	Daya Beda	Keterangan
1	0,26	Sedang
2	0,53	Baik
3	0,46	Baik
4	0,53	Baik
5	0,53	Baik
6	0,46	Baik
7	0,46	Baik
8	0,26	Sedang
9	0,4	Jelek
10	0,33	Sedang
11	0,26	Sedang
12	0,4	Jelek
13	0,33	Sedang
14	0,33	Sedang
15	0,26	Sedang
16	0,46	Baik
17	0,46	Baik
18	0,46	Baik
19	0,4	Jelek
20	0,33	Sedang

5. Nilai Siswa Kelas VIII H Uji Coba Butir Soal

*Tabel 4. 16 Hasil Nilai Uji Coba Butir Soal Kelas VIII H*

No	Nama Siswa	Benar	Nilai
1	Abyan Hammam Fayyaadh	20	100
2	Achmad Dwi Kurniawan	19	95
3	Aisyaturodiyah Az-Zahra	19	95
4	Ajrah Risqon	18	90
5	Alif Ferdiansah	17	85
6	Ananda Raka Pratama	17	85
7	Aprillia Dwi Putri Sasmita	17	85
8	Ardhelia Vanya Orvala	16	80
9	Calviananda Putri Sabarina	16	80

10	Darel Caesar Junior	16	80
11	Devata Enda Yanto	15	75
12	Fabian Narendra Putra S	15	75
13	Farel Jordanio	15	75
14	Galang Raya Atmaja	14	70
15	Gita Aulia Choirun Nisah	13	65
16	Hana Treza Yudistiara	13	65
17	Ibra Afrio Batisina	12	60
18	Jovan Ghale Al Farizi	12	60
19	Kenzie Erland Adelio	11	55
20	Muhamad Damar Supriyadi	9	45
21	Muhamad Dimar Al Fariz	10	50
22	Muhammad Rakan Rasyid Rosyadi	9	45
23	Nirmala Sekar Asri	8	40
24	Putra Raditya Ramadhana	5	25
25	Rifki Maulidhina Putri	8	40
26	Sifani Aulia Putri	7	35
27	Tri Julia Munira Latuconsina	8	40
28	Valleo Syendra	6	30
29	Zyahra Ratu Rava	5	25
30	Muhammad Galang Putra Perkasa	4	20

#### E. Data Uji Coba Lapangan

Penjelasan tentang hasil uji coba lapangan disajikan di bawah ini.

Hasil sebelum dan sesudah tes untuk kelas eksperimen dan kontrol dimasukkan dalam data uji coba lapangan.

##### 1. *Pretest* dan *posttest* kelas 8 F

*Tabel 4. 17 Data kelas eksperimen*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Alfiansyah Aesar Wuryanto	70	98

2	Almira Visya Irawan	62	90
3	Anindita Azzahlia Nadiva	60	88
4	Anindya Hanggara Purnama	64	92
5	Annisa Fitra Sadira	60	90
6	Artasya Dewi Cahya Kirana	50	82
7	Aryesa Itaat Agustin	58	86
8	Aubrey Athallah Harde	60	92
9	Bilqiis Khaalishah Putri Prasetyo	70	94
10	Bramantyo Rizki Putra Pratama	56	88
11	Devtian Andriyan Saputra	50	88
12	Deyyan Bianda Fadillah	66	90
13	Feren Bunga Vareline	50	86
14	Gabriel Beri Obama	46	80
15	Ghita Marsa Fahri Putri	52	88
16	Gisela Rahadhatul Aisy Safira	60	90
17	Gusti Amil	48	82
18	Jessica Duan Putri	56	84
19	Latifa Salsabila Wibowo	64	92
20	Maharani Kristanti	62	90
21	Moch. Choiri Ilham	70	92
22	Mochamad Galih Wahyu Aji	64	90
23	Nabilla Fildza Al Hidayat	64	88
24	Nadhif Pranaya Maulidinata	70	94
25	Nadia Ria Umami	70	96
26	Nanda Putra Pratama Soleh	54	82
27	Nicky Elian Giovanni	62	90
28	Nisrina Az Zahro Syifaa	50	86
29	Nurwulan Rahmadhini	62	90
30	Raffi Alviansyah Hasan	56	86
<b>Rata-rata</b>			<b>88,8</b>

2. *Pretest* dan *posttes* kelas 8 G

*Tabel 4. 18 Data kelas kontrol*

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Pretest</b>	<b>Postest</b>
1	Abram Dwi Prastyo	72	86
2	Achmad Dani Fidianto	66	70
3	Achmad Hilmy Syahrul Yanuar	60	76
4	Adriel Mahardika Putra Prasetyo	64	78
5	Ahmad Efriyanto	60	72
6	Ahmad Hanifudin Akhdan	58	70
7	Aisha Keisya Alkhalifi	60	74
8	Akhmad Ridho Maulana	60	78
9	Ananda Marvel Romadhona	56	76
10	Ashfiya Fatimah Azzahra	70	84
11	Athaila Danys Anugrah	50	70
12	Chelsea Mutamayyiz Al Ashfihani	68	74
13	Delfinta Cahaya Puri Sanggita	50	70
14	Devinza Armanda Putri	48	66
15	Egan Al Maliqy	54	78
16	Kinanti Tri Amaylia	60	78
17	Leisya Kirana	56	74
18	Lili Aprillia Rosyidah	68	76
19	Lubna Fadhila Aulia Rahma Kello	64	80
20	M. Rizki Ramadhanu	62	70
21	Maheswara Anaelgusta	70	80
22	Marcelino Andika Saputra	66	78
23	Muhammad Farkhan Maulana	58	70
24	Nadhine Aulia Pramitha	72	82
25	Nathanael Siahaan	68	72
26	Neo Ramadhane	56	70
27	Raniah Rizkialiyah	62	72
28	Ringgo Candra Tricahyanto	56	74
29	Rival Rahmadani Putra	58	72
30	Setiyo Nugroho	58	70
<b>Rata-rata</b>			<b>74,6</b>

## F. Analisis Uji T Coba Lapangan

Analisis materi pembelajaran berbasis *Android* di lapangan. Analisis temuan uji coba lapangan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Data Deskriptif

Dengan menggunakan sumber belajar berbasis *Android*, lakukan analisis *t-test* untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah tes. antara *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol menggunakan uji t. Ini adalah spesifik dari uji-t.

*Tabel 4. 19 Data Deskriptif*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	24	46	70	59,53	7,195
Post-Test Eksperimen	30	18	80	98	88,80	4,221
Pre-Test Kontrol	30	24	48	72	61,00	6,491
Post-Test Kontrol	30	20	66	86	74,67	4,795
Valid N (listwise)	30					

Data *output* deskriptif masing-masing kelas adalah 30 siswa. Nilai minimal 46 dan maksimal 70 untuk kelas *pretest* eksperimen. Nilai kelas *posttest* eksperimen pretest 80 dan maksimal 98. Nilai minimal kelas *pretest* kelas kontrol 48 dan maksimal 72. Sedangkan nilai minimal *posttest* kelas kontrol 66 dan maksimal 86.

## 2. Uji Normalitas

Tabel 4. 20 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Kelas Eksperimen	.126	30	.200 <sup>*</sup>	.941	30	.096
	Post-Test Kelas Eksperimen	.145	30	.107	.968	30	.477
	Pre-Test Kelas Kontrol	.128	30	.200 <sup>*</sup>	.965	30	.407
	Post-Test Kelas Kontrol	.144	30	.112	.941	30	.097

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) semua data  $>0,05$  dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

## 3. Uji Homogenitas

Tabel 4. 21 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.015	1	58	.318
	Based on Median	.798	1	58	.375
	Based on Median and with adjusted df	.798	1	57.888	.375
	Based on trimmed mean	.922	1	58	.341

Variansi data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen, terlihat dari tabel di atas, dimana nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean adalah 0,318  $> 0,05$ . Karena salah satu prasyarat telah terpenuhi, Anda dapat melanjutkan pengujian uji t sampel independen.

#### 4. Uji Independent Sample t-Test

Tabel 4. 22 Grup statistik

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar IPS	Kelas A (Postest Eksperimen)	30	88.80	4.221	.771
	Kelas B (Postest Kontrol)	30	74.67	4.795	.875

Rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 88,80, sesuai tabel di atas, sedangkan rata-rata *posttest* untuk kelas kontrol adalah 74,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol.

Tabel 4. 23 Uji Independen Sampel T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	1.015	.318	-12.118	58	.000	-14.133	1.166	-16.468	-11.799
	Equal variances not assumed			-12.118	57.085	.000	-14.133	1.166	-16.469	-11.798

Data keluaran di atas menunjukkan bahwa t hitung *posttest* adalah 12,118, dengan probabilitas 0,000. Probabilitasnya adalah  $0,000/2$  dalam tes dua sisi. Nilai rata-rata *postes* eksperimen dan kontrol berbeda nyata satu sama lain karena  $0,000 < 0,05$ . Nilai

rata-rata *posttest* eksperimen lebih besar dari *posttest* kelas kontrol jika dibandingkan dengan nilai rata-rata keduanya.

Penggunaan materi pembelajaran berbasis *Android* dalam proses pembelajaran lebih berhasil dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, sesuai dengan hasil uji t di atas. Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan sumber belajar berbasis *Android*. Dari hasil uji sampel independen dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Oleh karena itu, sumber belajar berbasis *android* pada IPS kelas VIII lebih efisien dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

#### 1. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan data hasil uji lapangan pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Lawang Malang, peneliti mengubah bahan ajar berbasis *android* untuk tahap produk akhir. Sumber belajar mata pelajaran IPS berbasis *android* semoga menjadi sumber daya yang handal dan bermanfaat yang mungkin digunakan oleh instruktur mata pelajaran IPS di kelas VIII. Hasil temuan perubahan dan revisi media pembelajaran IPS yang dibuat oleh siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Lawang Malang adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 24 Hasil Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Saran	Setelah Revisi
1		<p>Untuk Judul diatur kebawah supaya tidak tertutup dengan iklan dari <i>iSpring suite</i>.</p>	
2			
3			



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Kajian penelitian serta pengembangan media pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang, untuk mengetahui ciptaan Allah SWT salah satunya pencipta matahari dan planet-planet dan seisinya. Maka dari itu, manusia harus bersyukur dengan kondisi lingkungan disekitar. Allah SWT berfirman dalam surah An- Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْ لَهُم  
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ  
أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya :”Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik, sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih baik mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Selain itu, ada kisah Nabi, semoga Tuhan memberkatinya dan memberinya kedamaian, yang menggunakan media yang diriwayatkan dari hadits Bukhari. Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam jaman dahulu

menggambar garis persegi, lalu menggambar garis lain di tengah hingga melewati batas, lalu beliau menggambar beberapa garis kecil memanjang dari sisi garis tepi ke garis tengah, lalu dia berkata: “Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti menyimpannya, sedangkan garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang akan menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi”.

Berdasarkan pemaparan makna hadis sebelumnya, kita dapat menarik kesimpulan bahwa Rasulullah SAW adalah seorang guru yang benar-benar mengetahui cara dan media yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Menurut Nabi Muhammad, akal dan ruh manusia akan lebih mudah memahami dan mengasimilasi pengetahuan jika disajikan dalam bentuk visual. Bahwa segala sesuatu yang disumbangkan atau diciptakan manusia bermanfaat bagi orang lain dengan bertindak sebagai pendidik untuk membantu mereka memecahkan suatu masalah. Seperti halnya kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran IPS, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* bertujuan membantu guru dalam menciptakan kesan belajar yang efektif, menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selepas dari penelitian yang dilakukan pada saat pengambilan, pengolahan, dan analisis data melalui beberapa tahapan pengujian yang telah dilakukan. Berikut hasil pembahasan dari pengolahan data pengembangan media pembelajaran berbasis *android*

untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *android* oleh Annas Ribab Syibilana (2016), Eko Wahyudi (2016), Joko Kuswanto dan Feri Radiansyah (2017). Efektifitas media pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar juga memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmad Hidayat Hanafi. Penelitian sebelumnya terdapat perbedaan dalam penelitiannya dari segi subjek dan objek yang diteliti. Oleh sebab itu, menjadi suatu alasan bahwa peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *adroid* pada subjek dan objek yang berbeda pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama. Berikut detail pembuatan konten pembelajaran berbasis media untuk *Android* yang mencakup temuan kajian dan produk media:

#### 1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media pembelajaran berbasis *android* dibuat atau dikembangkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang khususnya pada mata pelajaran IPS materi Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia. Media pembelajaran tersebut memanfaatkan teknologi aplikasi *android* untuk membuatasn siswa menggunakan *handphone* sebagai alat belajar.

Proses mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan pertimbangan materi dan desai yang akan ditampilkan di media. Bahan dasar seperti warna, ukuran, font, ilustrasi dan beberapa

kebutuhan lainnya menyesuaikan karakteristik siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan minat dalam memfasilitasi proses belajar dan berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## 2. Analisis Hasil Kelayakan Media

Kelayakan produk pembelajaran berbasis *android* dapat diketahui dengan melihat validasi produk oleh tim ahli media, materi, spesialis pembelajaran. Berikut penjelasan hasil analisis masing-masing validasi produk pembelajaran berbasis *android*:

### a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Materi yang dibahas di kelas VIII pada mata pelajaran IPS “Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia” masih tergolong kurikulum 2013. Validasi materi diserahkan kepada ahli materi yang kemudian hasil validasi diuji kevalidannya.

Hasil validasi materi memperoleh skor keseluruhan 94 dengan kriteria sangat valid. Mengacu pada hasil kriteria dapat disimpulkan bahwa materi yang dibahas pada kelas VIII mata pelajaran IPS “Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia” teruji dengan baik. Selain itu, ahli materi memberikan saran kepada peneliti yakni pada materi diberikan contoh-contoh berupa gambar, perhatikan tata penulisan dan kesalahan ketik pada materi yang akan diajarkan. Upaya peneliti memperbaiki saran dari ahli materi yaitu menambahkan beberapa contoh

gambar yang sesuai dengan materi dan memperbaiki kesalahan ketik pada materi.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Validasi desain produk media pembelajaran berbasis *android* menghasilkan skor 94 masuk dalam kriteria sangat valid. Mengacu pada kriteria tersebut bahwa media pembelajaran berbasis *android* menarik dan layak di ajarkan pada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang.

Selama proses validasi ahli validasi memberi masukan terhadap media yang telah dikembangkan, bahwa penataan terhadap judul dirapikan sehingga materi didalam aplikasi *android* dapat terlihat rapi. Upaya saya memperbaiki saran dari ahli media yaitu menata ulang desain yang kurang tertata pada media ajar *android*.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran menghasilkan skor 92 dengan kriteria sangat sesuai untuk diuji untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang Malang. Selain skor sebagai nilai numerik yang diperoleh dari hasil validasi, juga serta data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli pembelajaran. Kritik dan saran yang diberikan peneliti dalam penggunaan media ajar berbasis *android*, bahwa media pembelajaran berbasis *android* memang membuat siswa senang belajar, akan tetapi ada siswa

yang memanfaatkan *handphone* untuk bermain. Upaya saya dalam meminimalisir hal tersebut adalah dengan mengondisikan siswa pada saat mengakses media pembelajaran diberikan waktu tenggang agar siswa menggunakan *handphone* hanya untuk kebutuhan belajar.

Hasil validasi diperoleh setelah peneliti melakukan revisi beberapa bidang media pembelajaran berbasis *android*. Peningkatan ini diperlukan untuk memastikan bahwa konten media pembelajaran dapat menolong peserta didik dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia.

### 3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Media pendidikan adalah alat visual sebagai bahan pendidikan atau memfasilitasi pembelajaran guru untuk membantu kegiatan belajar mengajar<sup>64</sup>. Media sebagai pengantar pembelajaran yang harus dikemas secara terstruktur supaya peserta didik fokus dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*.

Berikut analisis terkait tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis *android*:

- a) Pernyataan media pembelajaran berbasis *android* menumbuhkan rasa ingin tahu mendapat penilaian yang

---

<sup>64</sup> Sudjana, Penilaian Proses Belajar Mengajar, sebagaimana dikutip oleh Rudy, Sumiharsono serta Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib, Dosen guru serta calon pendidik, (Jember:CV. Pustaka Abadi,2018) Hlm 2

sangat memuaskan. Penilaian instrumen siswa sangat setuju terhadap media pembelajaran berbasis *android* sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hitung nilai rata-rata 98 untuk instrumen secara kuantitatif. Secara kualitatif diketahui pada saat peneliti mengamati siswa selama proses pembelajaran sangat bersemangat dan tertarik untuk mempelajari media *androidnya*. Hampir semua siswa merespon positif terhadap media *android* yang telah dikembangkan peneliti. Selain itu, hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang Malang juga dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis *android* yang juga dapat dikatakan dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

- b) Pernyataan media penyajian menarik minat belajar siswa dapat penilaian hampir 98% setuju, sedangkan sisanya sangat setuju atau menarik. Media pembelajaran berbasis *android* dikemas dengan baik melalui animasi dan tema yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang. Tampilan materi pada media *android* sesuai dengan tingkat baca siswa, termasuk font yang digunakan juga mempermudah siswa dalam memahami materi.
- c) Sumber belajar berbasis *Android* dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Terbukti dengan nilai

maksimum hasil belajar siswa mendapat skor 98. Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Lingkungan belajar yang sebelumnya berulang menjadi lebih imajinatif dan menarik.

Adanya media pembelajaran termasuk kategori yang menarik bakat siswa pada saat proses pembelajaran.

#### 4. Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Salah satunya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik, terdapat adanya kesenjangan antara pembuatan media pembelajaran dan penggunaannya. Mengacu pada data aktual berupa hasil belajar peserta didik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dikatakan berhasil. Juga, komentar tentang keefektifan media pembelajaran berbasis *Android* di bidang IPS dapat digunakan sebagai bukti. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Annas Ribab Syibilana yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam bahwa media ajar berbasis *android* memiliki kualitas membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa<sup>65</sup>.

---

<sup>65</sup> Anas Ribab Syibilana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang", Jurnal Keguruan, 16, No.1 (2016)

Hasil belajar IPS terdapat dua faktor yang mempengaruhi yakni faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Ifni Oktiani motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa disekolah maupun dirumah<sup>66</sup>. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Eko Wahyudi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. Adanya media pembelajaran berbasis *android* dapat meningkatkan motivasi siswa yang berpengaruh pada hasil belajar<sup>67</sup>. Faktor eksternal terletak pada kemampuan guru pada saat pemilihan metode atau model ajar yang akan disampaikan ke siswa<sup>68</sup>. Kuswanto dalam penelitiannya berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Belajaran Biologis Kelas XI, bahwa dalam menerapkan model pembelajaran berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa<sup>69</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara menggunakan media ajar berbasis *android* dan tidak menggunakan media ajar sama sekali.

Hasil wawancara dengan pengajar IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran lebih berhasil dan menyenangkan ketika sumber belajar berbasis *Android* digunakan<sup>70</sup>. Media pembelajaran berbasis *Android* dapat diklaim sama efektifnya atau bahkan lebih efektif dari metode pembelajaran tradisional atau

---

<sup>66</sup> Ifni Oktiani, "Kreatifitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik", Jurnal Kependidikan, 5 (2017)

<sup>67</sup> Eko Wahyudi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Tumpang Malang, Jurnal Kependidikan, No 1. (2016)"

<sup>68</sup> Mustika Abidin, "Kreatifitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Kependidikan, 11, No. 2

<sup>69</sup> Kuswanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi", Jurnal Kependidikan, 2. No. 2 (2019)

<sup>70</sup> Hoti'ijah, wawancara (Malang, 7 Maret 2023)

lama. Penjelasan materi pembelajaran berhasil dipaparkan sejalan dengan ciri-ciri pembelajaran yang efektif. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi seberapa baik orang belajar<sup>71</sup>.

- a) Data yang menunjukkan bagaimana hasil belajar meningkatkan prestasi siswa.
- b) Penelitian menunjukkan kemanjuran dan keberhasilan media pembelajaran.

Keefektifan tidak hanya diamati melalui produksi tetapi juga dari sudut pandang seseorang dan tingkat kesenangan yang dicapai oleh seseorang atau siswa, disamping pembuktian hasil belajar yang sebenarnya. Jelas dari pembahasan di atas bahwa media pembelajaran berbasis *Android* merupakan sarana yang efektif dapat meningkatkan pembelajaran. Hal ini didukung dengan data aktual hasil belajar dan pandangan pengguna terhadap media pembelajaran. Perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah memanfaatkan bahan ajar berbasis *Android* menunjukkan adanya perbedaan. Rata-rata *posttest* untuk kursus eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan. Evaluasi dan persepsi keefektifan materi pembelajaran berbasis *android* dalam proses pembelajaran meningkat.

---

<sup>71</sup> Cecep Kustadi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2020), Hlm 141

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis *android* mendapat kriteria sangat layak dari hasil rincian ahli validasi materi dengan nilai 94%. Hasil validasi ahli media dengan nilai 94% mendapat kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli pembelajaran guru IPS mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 92%. Hasil angket tanggapan kemenarikan media pembelajaran berbasis *android* mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 98%.
2. Kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang memanfaatkan sumber belajar berbasis *android* dengan baik. Hal ini sesuai bukti-bukti empiris hasil belajar dan penilaian penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil *uji Independent t-test* hasil sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mendapat nilai rata-rata 59,53. Hasil sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mendapatkan rata-rata 88,80. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

## B. Saran

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pembelajaran berbasis *android* adalah:

- a) Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, pengajar IPS didorong untuk merangkul sumber belajar berbasis *android*.
- b) Siswa disarankan membaca dan mengikuti petunjuk agar dapat mengoperasikan media pembelajaran berbasis *android* dengan gampang.
- c) Siswa dihimbau untuk mempelajari sumber belajar yang tepat selain menggunakan media pembelajaran berbasis *android* untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.

### 2. Saran Deseminasi Produk

Bahan pembelajaran berbasis *Android* disarankan untuk digunakan atau dimanfaatkan secara maksimal agar hasil belajar dapat maksimal. Anda dapat mengunduh atau menyalin media pendidikan untuk penggunaan legal.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Disarankan untuk mengikutsertakan ahli linguistik dan teknologi serta validasi informasi (TI) saat memvalidasi bahan ajar berbasis *Android*.
- b) Disarankan pada saat proses validasi mengikutsertakan ahli validasi bahasa, sehingga memudahkan peneliti dan pembaca untuk memahami materi pada media ajar yang telah dikembangkan.

- c) Karena *Android* masih menjadi dasar dari produk yang sedang dikembangkan, *smartphone* adalah satu-satunya perangkat yang dapat memanfaatkannya. Mengingat hal ini, disarankan agar kompatibel dengan iOS dan *iPhone*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung,Sulistyorini.2022.*Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK*.Edukatif:Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 4 No 2
- Arie Sandy,Teguh.2018.*Power Point for Android:Cara Mudah Menggunakan Aplikasi Android dengan Menggunakan Microsoft Power Point*.Yogyakarta:Depublish.Hlm 3-4
- Ali,Muhammad.2019.*Guru di dalam Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Sinar Baru Algesindo.
- Anas Ribab Syibilana.2016.*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang*. Jurnal Keguruan, 16, No.1 dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/1/14770051.pdf>
- Ariyanti.2020.*Multimedia Interaktif Berbasis Isring Suite*.Jurnal:Education and Development.
- Arsyad,Azhar.2013.*Media Pembelajaran*.Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman.2020.*Media Pembelajaran*.Jakarta:Ciputat Pers,2020.Hlm.126
- Departemen RI. 2020. *Al Quran dan Terjemah*. Bandung: PT Syaamil Cipta Media. Hal 309
- Dwi Surjono,Herman.2017.*Multimedia Pembelajaran Interaktif*.Yogyakarta:UNY Press. Hlm 3-4.
- Fatimah, Laela Umi.2019. *Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor*, Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam.Vo.8,No.2, Hlm 43
- Fathurrohman,Muhammad.2012.*Belajar dan Pembelajaran:Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*.Yogyakarta:Teras..
- Febriana Rina. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara.Hal.115
- Gumanti,Tatang Ari.2016.*Metode Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media. Hal.287-288
- Gunawan dan Asnil. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan:Rajawali Pers. (n.d.).
- Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten:Tahta Media Group.
- Hernawati, Kuswari.2012. *Modul pelatihan Media Autoplay*. Yogyakarta: UNY Pendidikan Matematika. hal 1


- Hidayat, Rahmat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). (n.d.).
- Istiqlal, Abdul. 2018. "Manfaat Media Pembelajaran di dalam Proses Belajar serta Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi". *Jurnal Kepemimpinan serta Kepengurusan Sekolah* 3.No 2,Hlm 139-144.
- Iqbal, Muhammad C.R, dkk. 2012. "Implementasi Klien SIP Berbasis Web menggunakan HTML5 dan Node JS", *Jurnal Teknik ITS*, Vol 01 No 01 November, Hlm 243.
- Juraev. 2019. *Central Asian Problems Of Modern Science And Education Using The Inspiring Suite Software To Evaluate Future Teacher*. *Journals: Professional Competencies*. Hlm 4
- Kamil. 2018. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan menggunakan Media Power Point dan Media Tosro". *Jurnal Bioedusia* Vol.03 No.02. Hlm 65.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Rurabaya: Bintang Sutabaya. hlm, 13.
- Kusuma. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power point isprong Suite 8 pada Konsep Sistem Eksresi di Sekolah Menengah Atas*. *Journals: Of Chemical Onformation And Modeling*.
- Kustadi, Cecep. 2020. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. Hlm 141)
- Kuswanto, Joko, Ferri Radiansyah. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *Jurnal Media Infotama*.
- Ma'rufah, Fauzatul dan Dewi, Candra. 2019. *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Madiun: UNIPMA Press. Hal 1.
- Majid, Abdul. 2020. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Milawati. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Nashihatini, Atik. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nugroho, Abdurrohaman. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTs Negeri Denanyar Kabupaten Jombang*. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.

- Nurhidayati,dkk.2019."Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab". Jurnal Karinov,Vol 02 No 03 hal 182
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D.2019.Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan Ispring di SMA Wisuda Kota Pontianak. Gervasi:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 3 No.4
- Ramli,Muhammad.2012.*Media dan Teknologi Pembelajaran*.Banjarmasin:Antasari Press. Hal,1.
- Nurhasnawati.2011.*Media Pembelajaran:Teori serta Aplikas Pengembangan*. Pekanbaru:Pusaka Riau.
- Sagala,Syaiful.2018.*Konsep serta Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar serta Mengajar*.Bandung:Alfabeta.
- Sati, Umar. 2014. *Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. Jurnal Tarbawiyah:Media Pembelajaran*. Vol,17.No,1.Hlm 140-141.
- Satyaputra,Alfa.2019.*Lets Build Your Android App with Android Studio*.Jakarta:Gramedia.Hlm 2
- Susanti, Eka dan Endayani, Henni. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV.Widya Puspita. Hal.7.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatifdan R&D)*. Bandung: Alfabeta. Hal 407
- Sati, Umar. 2014. *Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. Jurnal Tarbawiyah:Media Pembelajaran*. Vol,17.No,1.Hlm 140-141.
- Susanti, Eka dan Endayani, Henni. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV.Widya Puspita. Hal.7.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatifdan R&D)*. Bandung: Alfabeta. Hal 407
- Sugiyono.2016.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sinaga, Dameria. 2014. *Statistik Dasar*. Jakarta: UKI Press. Hal 4.
- Usep, Amit dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Bandung:Widina Bhakti Persada. (n.d.).
- Putra, Azmi. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP*.*Jurnal Innovation Technology Education*, Vol. 2, No.1.Hlm.5.
- Wardana dan Ahdar. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:CV.Kaaffah Learning Center. (n.d.).
- Yendri,dkk. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*.Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal.7.

Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.  
Yogyakarta:CV.Pustaka Ilmu Group. Hal 390-391.

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## Lampiran Surat Izin Penelitian



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

---

Nomor : 348/Un.03.1/TL.00.1/02/2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian** 23 Februari 2023

Kepada  
Yth. Kepala SMP Negeri 1 Lawang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**


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


Nama : Fina Fitriana  
NIM : 19130011  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang**  
Lama Penelitian : **Februari 2023** sampai dengan **April 2023** (3 bulan)

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


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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
Muhammad Walid, MA  
NIP. 19730823 200003 1 002



Tembusan :  
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS  
2. Arsip

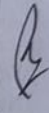
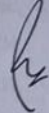
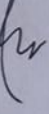
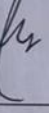
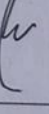
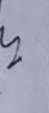
 Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran Bukti Konsultasi

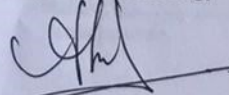
Buku Kepenasihatan Akademik Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

### G. KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

#### Konsultasi dan Bimbingan Skripsi




Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
24/1 2023	Instrumen validasi ahli materi, ahli media, ahli pelajaran guru IPS dan siswa	Pada judul Instrumen ditambah materi yang akan dibahas dan media pembelajaran yg digunakan.	
28/2 2023	BAB IV	Kelengkapan profil sekolah dan memperdalam penelitian	
20/3 2023	BAB IV	Hasil data penelitian dicantumkan secara lengkap beserta hasil SPSS.	
30/3 2023	BAB V	Pembahasan diperkuat dengan ayat Al-Qur'an	
2/5 2023	BAB IV-VI	Kelengkapan lampiran dan menyantumkan hasil media yang telah dibuat.	
9/5 2023	BAB I-VI	ACC	

Malang, 9 Mei 2023  
Dosen Pembimbing,



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si  
NIP. 1973121220060420001

## Lampiran Bukti Penelitian

	<b>PEMERINTAH KABUPATEN MALANG</b> <b>DINAS PENDIDIKAN</b> <b>SMP NEGERI 1 LAWANG</b>	
<small>Jalan Sumber Taman No. 50 Telepon 0341 426317 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang Website: <a href="http://smpnegeri1lawang.sch.id">smpnegeri1lawang.sch.id</a> email: <a href="mailto:lawang.smpn1@gmail.com">lawang.smpn1@gmail.com</a></small>		
<hr/> <b><u>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</u></b> NO. : 423/073/35.07.101.331.01/2023 <hr/>		
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Lawang, menerangkan bahwa :		
n a m a	:	<b>FINA FITRIANA</b>
NIM	:	19130011
jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
<p>telah dengan sebenar-benarnya melaksanakan Penelitian di SMPN 1 Lawang dalam rangka penyusunan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang”.</p> <p>Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Lawang, 11 Februari 2023. Kepala SMPN 1 Lawang,</p>  <p><b>Drs. RIDHA BASUKI, M.Si.</b> NIP 19631219 199003 1 006</p>		

## Lampiran Validasi Ahli Materi

### INSTRUMEN VALIDASI MATERI UNTUK AHLI MATERI

“Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia”

Nama : Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP : 19870922 2015031005  
Instansi : FITK. UIN Malang  
Alamat : Jl. KH Malik Dalam 1/6 Kota Malang

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca bahan ajar yang dikembangkan.
2. Instrument berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang sebagai berikut:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Cukup  
4 = Setuju  
5 = Sangat setuju

#### B. Aspek pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media <i>Android</i>					√
2	Kesesuaian Kompetensi Inti, Indikator dan tujuan pembelajaran					√

3	Media pembelajaran <i>Android</i> mudah digunakan dalam mengajar materi dalam mata pelajaran IPS				✓	
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami					✓
5	Kesesuaian materi dengan gambar atau video				✓	
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi					✓
7	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran <i>Android</i> jelas dan mudah dipahami				✓	
8	Isi materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum					✓
9	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi siswa agar lebih giat belajar					✓
10	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa					✓
Jumlah						

C. Kritik dan Saran

1. Pada materi diberikan contoh-contoh berupa gambar.
2. Pastikan tata penulisan, kesalahan ketik.
3. Soal evaluasi sudah baik, revisi sedikit pada bagian kesalahan ketik.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *Android* ini:

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

Malang, 31 Januari 2023

Validator



Dr. Saiful Amin., M. Pd

## Lampiran Validasi Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*

“Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia”

Nama : Imam Wahyu Hidayat  
NIP : 19890207 2019031012  
Instansi : UIN Malang  
Alamat : Perum BTU . Blok . Uj . 36 . No 39 Madyopura

#### E. Petunjuk Pengisian Angket

4. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca bahan ajar yang dikembangkan.
5. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
6. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang sebagai berikut:
  - 1 = Sangat tidak setuju
  - 2 = Tidak setuju
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju
  - 5 = Sangat setuju

#### F. Aspek pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan pada pembukaan awal media pembelajaran berbasis <i>android</i> sudah menarik dan dekat dengan siswa					✓

2	Kesesuaian warna dan background pada tiap-tiap halaman					✓
3	Kejelasan tulisan pada materi				✓	
4	Kesesuaian gambar dengan tulisan pada tiap-tiap halaman					✓
5	Penyajian gambar atau video pada pembelajaran berbasis <i>Android</i> menarik				✓	
6	Gambar dan video sesuai dengan materi yang disajikan					✓
7	Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa					✓
8	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VIII					✓
9	Media pembelajaran berbasis <i>Android</i> mampu menarik dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran				✓	
10	Kemudahan penggunaan media <i>Android</i> dalam pembelajaran IPS					✓
Jumlah						

#### G. Kritik dan Saran

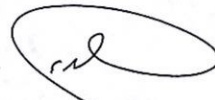
- \* Judul diatur agak kebawah
- \* Animasi kembali
- \* Membeikari animasi pada contoh gambar

H. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *Android* ini:

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

Malang, 25 Januari 2023



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

## Lampiran Validasi Ahli Pelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK GURU BIDANG STUDI  
PENDIDIKAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 1 LAWANG  
MALANG  
"Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia"**

### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* di SMP Negeri 1 Lawang Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Berdasarkan maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai pelaksana pembelajaran. Tujuan dari pengisian anket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama : *HOTI' IJAH*

NIP : *19630717 198403 2007*

Instansi : *SMP NEGERI 1 LAWANG*

Alamat : *Jl. Sumber Taman 50 LAWANG*

### B. Petunjuk pengisian angket

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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana kesesuaian materi terkait penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia yang disajikan pada pengembangan media ajar berbasis *android*?
  - a. Sangat tidak sesuai
  - b. Tidak sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Cukup sesuai
  - Sangat sesuai
2. Apakah media pembelajaran berbasis *android* ini memudahkan dalam mengajar?
  - a. Sangat tidak memudahkan
  - b. Tidak memudahkan
  - c. Kurang memudahkan
  - d. Cukup memudahkan
  - Sangat memudahkan
3. Apakah isi media ajar *android* ini sesuai dengan KI/KD Kurikulum 2013?
  - a. Sangat tidak sesuai
  - b. Tidak sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Cukup sesuai
  - Sangat sesuai
4. Bagaimana kesesuaian antara gambar dan materi Penguatan ekonomi dan Agrikultur di Indonesia?
  - a. Sangat tidak sesuai
  - b. Tidak sesuai
  - c. Kurang sesuai

- d. Cukup sesuai
- Sangat sesuai
5. Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi tentang penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia?
- a. Sangat tidak membantu
- b. Tidak membantu
- c. Kurang membantu
- d. Cukup membantu
- Sangat membantu
6. Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?
- a. Sangat tidak sesuai
- b. Tidak sesuai
- c. Kurang sesuai
- Cukup sesuai
- e. Sangat sesuai
7. Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi terkait penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia?
- a. Sangat tidak jelas
- b. Tidak jelas
- c. Kurang jelas
- Cukup jelas
- e. Sangat jelas
8. Apakah contoh-contoh gambar/video sebagai penguat mampu mempermudah siswa dalam memahami materi penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia?
- a. Sangat tidak mampu
- b. Tidak mampu
- c. Kurang mampu

Cukup mampu

e. Sangat mampu

9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?

a. Sangat tidak sesuai

b. Tidak sesuai

c. Kurang sesuai

Cukup sesuai

e. Sangat sesuai

10. Bagaimana kejelasan tugas dan evaluasi yang ada pada media pembelajaran berbasis *android*?

- a. Sangat tidak sesuai
- b. Tidak sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Cukup sesuai
- Sangat sesuai

D. Kritik dan Saran

Denyng media pembelajaran berbasis Android membuat siswa senang belajar. Namun kadang-kadang ada siswa yang memanfaatkan kesempatan untuk bermain.

Malang, 10 Maret 2023



Hoti'ijah, S.Pd

19630717 198403 2007

## Lampiran Instrumen wawancara

### INSTRUMEN WAWANCARA (MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*)

Tujuan wawancara

Untuk mengetahui bagaimana penggunaa media pembelajaran selama proses belajar IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang Malang

Waktu wawancara

Hari dan Tanggal :

Waktu :

Tempat : SMP Negeri 1 Lawang Malang

Narasumber : Ibu Hoti'ijah, S.Pd

Pewawancara : Fina Fitriana

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses belajar mengajar IPS kelas VIII selama ini bu?	Saya mengajar masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab mbak.
2	Apakah selama ini ibu sudah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?	Saya menggunakan buku paket dari sekolah apabila waktunya tidak cukup terkadang saya mengirimkan gambar dan video lewat WhatsAap group saja.
3	Apakah selama ini kegiatan belajar mengajar IPS sudah efektif ketika menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja bu?	Sebenarnya kegiatan seperti itu kurang efektif mbak, siswa banyak yang tidak fokus, rame sendiri dalam proses belajar karena buku paket yang dipegang siswa mayoritas isi materinya deskriptif sehingga membuta siswa malam untuk mempelajarinya.
4	Apakah disekolah tersedia fasilitas yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran bu?	Sebenarnya terkait fasilitas lengkap mbak, seperti LCD, Laboratorium komputer,

		Wifi, diperbolehkan membawa handphone dan lain sebagainya.
5	Apakah selama ini ibu pernah membuat media pembelajaran interaktif.	Tidak pernah mbak, saya kurang faham terkait tekbologi sekarang, prosesnya lama, saya juga kurang menguasai dalam pengaplikasian komputer. Terkadang saya membuat PPT untuk dikasih ke anak-anak itupun jarang sekali.
6	Bagaimana pendapat ibu terkait media pembelajaran yang cocok untuk membuat siswa tertarik dalam belajar IPS?	Siswa biasanya lebih suka hal-hal yang menghibur mbak, belajar menggunakan media handphone, kuis, dan lain sebagainya.

### Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa

Jawaban tidak dapat diedit

## PENILAIAN MEDIA UNTUK SISWA KELAS VIII F SMP NEGERI 1 LAWANG MALANG

\* Wajib

Nama \*

MOCH CHOIRI ILHAM

Kelas dan No. Absen \*

8f 21

Sekolah \*

SMPN 1 LAWANG

### Bagian Tanpa Judul

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi anget ini, mohon terlebih dahulu siswa membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang dianggap tepat.

1. Apakah media ajar ini dapat memudahkan siswa dalam belajar materi Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia? \*

- a. Sangat memudahkan
- b. Cukup memudahkan
- c. Kurang memudahkan
- d. Sulit

2. Apakah dengan penggunaan media ajar ini dapat memberikan semangat kepada adik belajar dalam mata pelajaran IPS? \*

- a. Sangat memberi semangat
- b. Cukup memberi semangat
- c. Kurang memberi semangat
- d. Tidak memberi semangat

3. Apakah adik mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar IPS ini? \*

- a. Sangat mudah
- b. Cukup mudah
- c. Kurang mudah
- d. Tidak mudah

4. Menurut adik, bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini? \*

- a. Sangat sesuai
- b. Cukup sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

5. Apakah ilustrasi gambar/video dalam media ajar dapat memperjelas materi? \*

- a. Sangat jelas
- b. Cukup jelas
- c. Kurang jelas
- d. Tidak jelas

6. Bagaimana tampilan dari media ajar mata pelajaran IPS ini, apakah adik menyukai tampilannya? \*

- a. Sangat menyukai
- b. Cukup menyukai
- c. Kurang menyukai
- d. Tidak menyukai

7. Apakah media pembelajaran ini memudahkan dalam memahami materi IPS?

- a. Sangat memudahkan
- b. Cukup memudahkan
- c. Kurang memudahkan
- d. Tidak memudahkan

8. Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar mudah dipahami? \*

- a. Sangat mudah dipahami
- b. Cukup mudah dipahami
- c. Kurang mudah dipahami
- d. Tidak mudah dipahami

9. Bagaimana kesan adik terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran IPS ini?

- a. Sangat menarik
- b. Cukup menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik

10. Setelah menggunakan media ajar ini, apakah kalian merasa senang belajar mata pelajaran IPS? \*

- a. Sangat senang
- b. Cukup senang
- c. Kurang senang
- d. Tidak senang

## Lampiran Rencana Proses Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 1 Lawang Malang  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Kelas/Semester : VIII/Genap  
Materi Pokok :Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indoensia dan ASEAN  
Sub Materi Pokok : Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indoonesia  
Alokasi Waktu :

#### A. Kompetensi Inti

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

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3 Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
  - 3.3.1 Menganalisis model penguatan ekonomi maritime
  - 3.3.2 Menganalisis model penguatan agrikultur di Indonesia
- 4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
  - 4.3.3 Keterampilan melaksanakan diskusi dan menjawab pertanyaan tentang penguatan ekonomi maritime dan agrikultur di Indonesia.

#### C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu membedakan ekonomi kelautan dan ekonomi 136nstrume dengan benar.

2. Siswa mampu menganalisis kondisi ekonomi 137nstrume di Indonesia dan negara-negara ASEAN dengan baik.
3. Siswa mampu menganalisis strategi dan kebijakan perekonomian 137nstrume di Indonesia dan negara-negara ASEAN dengan benar.
4. Siswa mampu menganalisis penguatan agrikultur di Indonesia dengan baik.

D. Materi Pembelajaran

1. Penguatan ekonomi 137nstrume.
2. Penguatan agrikultur di Indonesia.
3. Strategi pengembangan agrikultur di Indonesia.

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi
3. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media pembelajaran berbasis *Android*
  - 1) Gambar yang menunjukkan penguatan ekonomi 137nstrume dan agrikultur di Indonesia.
  - 2) *Laptop, Handphone* dan tayangan PPT.
2. Sumber Belajar
  - 1) Buku siswa kelas VIII dan buku IPS yang relevan.
  - 2) Internet, lingkungan sekitar dan sumber lainnya yang relevan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam.</li> <li>2. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa.</li> <li>3. Guru melakuakn absensi kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik.</li> </ol>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan tema yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>2. Guru memberikan materi penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i>.</li> <li>3. Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan oleh guru terkait materi penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia.</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru apabila ada materi atau penjelasan yang belum dipahami (tanya jawab).</li> <li>5. Peserta diharap mengerjakan soal yang telah disediakan oleh guru.</li> <li>6. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pertemuan mengenai penguatan ekonomi 138nstrume dan agrikultur di Indonesia.</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberi kesempatan melakuakn refleksi terhadap proses pembelajaran terkait penguasan materi yang telah dilakukan.</li> <li>2. Guru menyampaikan pesan moral.</li> <li>3. Guru dan peserta didik mengucaap salam.</li> </ol>	

#### H. Penilaian

1. Penilaian kompetensi sikap spiritual dan sosial
  - a. Teknik penilaian : observasi menggunakan jurnal (tidak langsung)
2. Penilaian kompetensi pengetahuan
  - a. Teknik penilaian : Tertulis, tanya jawab
  - b. Bentuk 138nstrument : Soal Uraian
  - c. Pedoman penskoran dan penentuan nilai
3. Penilaian kompetensi keterampilan
  - a. Teknik penilaian
    - 1) Penilaian produk
    - 2) Penilaian kinerja
  - b. Bentuk 138nstrument
    - 1) Rubric penilaian produk
    - 2) Ruprik penilaian kinerja
4. Instrumen penilaian
  - a. Jurnal penilaian sikap

Lawang, 02 Februari 2023

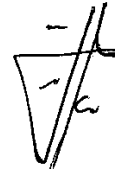
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPS

Guru Praktikan



**HOTI'JAH, S.Pd**  
**NIP.196307171984032007**



**FINA FITRIANA**  
**NIM : 19130011**

Ringkasan Materi

#### **A. Penguatan Ekonomi Maritim**

##### **1. Pengertian ekonomi maritim dan agrikultur**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang mempunyai banyak potensi di bidang maritim dan kelautan. Ekonomi kelautan (*marine economy*) merupakan kegiatan ekonomi yang dilakukan di wilayah pesisir dan lautan serta di darat yang menggunakan sumber daya alam dan jasa-jasa lingkungan kelautan untuk menghasilkan barang dan jasa. Sedangkan Ekonomi maritim (*maritime economy*) merupakan kegiatan ekonomi yang mencakup transportasi laut, industri galangan kapal dan perawatannya, pembangunan dan pengoperasian pelabuhan beserta industri dan jasa terkait.

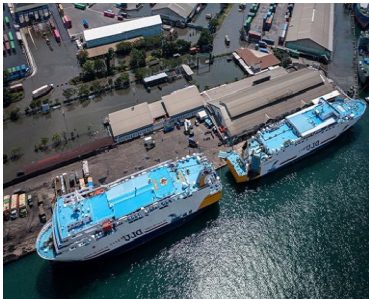
##### **2. Contoh ekonomi kelautan**

Pembudidayaan Rumput Laut, Budidaya Ikan, Petambak Garam, Petambak Udang, Nelayan, Pasar Kapal Apung, Tambang minyak lepas pantai, Pemburu Hewan Teripang, Usaha Pengawetan Ikan, Usaha Pelelangan Ikan.

Rumput laut merupakan kekayaan sekaligus keindahan bawah laut yang berpotensi untuk menarik wisatawan dan bisa menghasilkan tingkatan perekonomian laut yang tinggi. Menurut Kementerian Kelautan dan Perikanan (2010), terdapat 108 kawasan konservasi perairan dengan luas 15,78 juta ha.

Beberapa daerah, memiliki keindahan bawah laut yang mendunia dan menjadi spot menyelam yang wajib dikunjungi seperti Bunaken (Sulawesi Utara), Raja Ampat (Papua Barat), Labuan Bajo, dan Wakatobi. ([www.kemenkeu.go.id](http://www.kemenkeu.go.id)). Jenis kegiatan (perindustrian) yang masuk ke dalam ekonomi maritim adalah segala jenis industri yang berhubungan dengan kapal, pelabuhan dan transportasi laut.

3. Contoh ekonomi maritim yang perlu dikembangkan di Indonesia  
 Jasa kapal penyebrangan antar pulau atau negara, Industri reparasi kapal, industri pembuatan kapal, Industri logistik pengiriman barang lewat jalur laut , Tol laut, Aktivitas perekonomian pelabuhan, Terminal peti kemas, Jasa penerangan kapal, Industri pembuatan senjata dan kapal perang, Jasa pergudangan laut.
4. Tujuan pembangunan di bidang kelautan
  - a. Pertumbuhan ekonomi tinggi secara berkelanjutan
  - b. Peningkatan kesejahteraan seluruh pelaku usaha, khususnya para nelayan, pembudidaya ikan, dan masyarakat kelautan lainnya yang berskala kecil
  - c. Terpeliharanya kelestarian lingkungan dan sumber daya kelautan
  - d. Menjadikan laut sebagai pemersatu dan tegaknya kedaulatan bangsa
5. Kondisi ekonomi maritime di Indonesia dilihat dari 3 sektor



Sektor Pelayaran



Sektor Perikanan



Sektor Pariwisata Bahari

6. Strategi dan kebijakan pengembangan ekonomi maritim di Indonesia  
 Kebangkitan ekonomi kelautan ditandai dengan perubahan paradigma pembangunan nasional dari pembangunan berbasis daratan menjadi pembangunan berbasis kelautan. Maka pelabuhan armada pelayaran akan lebih maju dan efisien. Biaya logistik juga akan lebih murah dan pergerakan barang lebih cepat.  
 Adanya pembangunan berbasis kelautan memicu percepatan pengembangan infrastruktur dan ketersambungan maritim, membangun tol laut, pelabuhan laut dalam, logistik, industri perkapalan yang diyakini akan mengurangi inefisiensi ekonomi nasional dan meningkatkan daya saing produk dalam negeri. Konektifitas maritime akan memberikan jaminan kesatuan ekonomi dan menekan perbedaan harga serta kesenjangan ekonomi antar wilayah.

## **B. Penguatan Agrikultur di Indonesia**

### **1. Agrikultur**

Ekonomi agrikultur merupakan upaya peningkatan perekonomian dengan memberdayakan sektor pertanian. Agrikultur merupakan kegiatan pemanfaatan sumber daya hayati yang dilakukan manusia untuk menghasilkan bahan pangan, bahan baku industri, sumber energi atau untuk mengelola lingkungan hidupnya.

## 2. Contoh sektor agrikultur



Kehutanan



Perikanan



Tanaman Pangan



Perkebunan



Peternakan

## 3. Dukungan pemerintahan dalam pengembangan agrikultur

Dukungan berupa pemberian subsidi pupuk dan benih.

Melalui dukungan tersebut, faktor produksi dapat ditekan sehingga harga jual produk dapat bersaing namun terjangkau. Pemerintah juga selalu mengawasi harga produk pertanian dengan tujuan melindungi petani apabila harga barang terlalu rendah.

## 4. Potensi agrikultur di Indonesia

Indonesia sebagai salah satu negara yang termasuk dalam wilayah tropis yang memiliki potensi pertanian yang sangat baik.

Produk pertanian Indonesia yang berpotensi adalah produk pertanian adalah bentuk buah-buahan, sayuran, rempah-rempah, dan Bahan Bakar Nabati. Sektor pertanian di Indonesia merupakan kontributor nasional penyerapan tenaga kerja, penyediaan pangan, dan penyediaan bahan bakar industri.

## 5. Peran agrikultur di Indonesia

Pertanian atau agrikultur merupakan sektor primer dalam perekonomian Indonesia. Sektor ini penting untuk menyumbang hampir setengah dari perekonomian.

Agrikultur juga berperan sebagai penghasil devisa negara melalui ekspor.

## 6. Pembangunan agrikultur atau pertanian di Indonesia mempunyai peranan penting

- 1) Potensi sumber daya alam yang besar dan beragam.
  - 2) Pangsa terhadap pendapatan nasional uang cukup besar.
  - 3) Besarnya pangsa terhadap ekspor nasional.
  - 4) Besarnya penduduk Indonesia yang menggantungkan hidupnya pada sektor ini.
  - 5) Perannya dalam penyediaan pangan masyarakat dan menjadi basis pertumbuhan di pedesaan.
7. Hambatan pengembangan agrikultur di Indonesia
- 1) Penggunaan teknologi masih sederhana.
  - 2) Pada umumnya berusaha dengan tenaga kerja keluarga.
  - 3) Alih fungsi lahan pertanian menjadi lahan non pertanian.
  - 4) Skala usaha pertanian pada umumnya relatif kecil.
  - 5) Modal terbatas.
  - 6) Kurangnya persediaan benih yang bermutu bagi petani.
  - 7) Akses terhadap kredit, teknologi, dan pasar rendah.
- C. Strategi pengembangan agrikultur di Indonesia**
- a) Melakukan pembangunan dan perbaikan berbagai sektor sarana pendukung sektor pertanian.
  - b) Pembukaan lahan baru sebagai tempat yang dapat membuka lapangan pekerjaan baru.
  - c) Peningkatan mutu sumber daya manusia yang mampu memberikan konsultasi dalam meningkatkan produktivitasnya.
  - d) Mempersiapkan sarana prasarana pendudukan bagi sektor lain seperti jalan, pelabuhan, dan listrik. Hal ini dapat mempermudah distribusi hasil panen serta distribusi faktor produksi.

## Lampiran Soal Latihan

### PENGUATAN EKONOMI DAN AGRIKULTUR DI INDONESIA

1. Perhatikan beberapa pernyataan berikut:
  - A. kegiatan ekonomi yang dilakukan di daerah pesisir, lautan dan di darat
  - B. menggunakan sumber daya alam (SDA) dan jasa-jasa lingkungan kelautan
  - C. menghasilkan barang dan jasaPernyataan-pernyataan di atas menunjukkan pengertian dari ....
  - a. Ekonomi kelautan
  - b. Ekonomi maritime
  - c. Ekonomi laut
  - d. Ekonomi nusantara
2. Kegiatan ekonomi yang mencakup :
  - Transportasi laut;
  - Industri galangan kapal & perawatannya; dan
  - Pembangunan & pengoperasian pelabuhan laut termasuk industri dan jasa terkait.Semua kegiatan tersebut termasuk dalam pengertian dari ....
  - a. Ekonomi laut
  - b. Ekonomi maritim
  - c. Ekonomi kelautan
  - d. Ekonomi nusantara
3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini !
  - A) Pangsa muatan armada kapal nasional masih rendah
  - B) Industri galangan kapal hingga saat ini belum berkembang.
  - C) Sistem pelabuhan hanya berperan sebagai cabang dari pelabuhan Singapura dan negara lainnya.
  - D) Jumlah nelayan yang masih sedikit dibandingkan petani
  - E) Kekayaan alam laut banyak yang rusak karena ulah manusiaBerdasarkan pernyataan diatas yang menyebabkan industri pelayaran nasional dalam kondisi belum begitu baik pada saat ini ditunjukkan pada nomor ....

- a. A) B) dan C)
  - b. A) C) dan E)
  - c. A) D) dan E)
  - d. A) B) dan D)
4. Perhatikan hal-hal berikut !
- a. Usaha manusia memanfaatkan sumber daya hayati.
  - b. Dengan tujuan menghasilkan bahan pangan, bahan baku industri dan sumber energi.
  - c. Selain itu juga untuk mengelola lingkungan hidupnya
- Hal-hal tersebut merupakan pengertian dari ....
- a. Agrikultur
  - b. Pertanian
  - c. Perkebunan
  - d. Agraris
5. "Agrikultur bisa juga dalam bentuk pemanfaatan mikroorganisme serta bio enzim dalam pengolahan produk lanjutan". Contoh produk hasil pemanfaatan mikroorganisme serta bio enzim dalam pengolahan produk lanjutan adalah ....
- a. Kecap dan saos
  - b. Bakso dan tahu
  - c. Sirup dan sari buah
  - d. Keju dan tempe
6. Perhatikan nama-nama tanaman di bawah ini !
- A) Jarak Kepyar
  - B) Tebu
  - C) Kelapa
  - D) Padi
  - E) Bayam
  - F) Jagung
- Yang termasuk tanaman yang bisa digunakan untuk Bahan Bakar Nabati (BBN) adalah ....
- a. B) C) dan D)
  - b. A) B) C) dan E)

- c. A) B) C) dan F)
  - d. A) C) D) dan F)
7. Yang bukan hambatan pengembangan agrikultur di Indonesia yaitu ....
- a. Pemakaian teknologi masih sederhana
  - b. Alih fungsi lahan pertanian menjadi lahan nonpertanian
  - c. Sangat dipengaruhi musim
  - d. Menjadi basis pertumbuhan ekonomi di pedesaan
8. Berikut ini yang termasuk kegiatan ekonomi maritim adalah....
- a. Mencari ikan di laut
  - b. Budidaya rumput laut di sepanjang pantai
  - c. Kegiatan tambak garam
  - d. Wisata keindahan bawah laut
9. Kekayaan laut merupakan potensi ekonomi yang mampu memberikan kontribusi bagi perekonomian Nasional. Peran masyarakat untuk menjaga dan mengembangkan potensi tersebut dengan. . . .
- a. Membiarkan kekayaan laut begitu saja agar lebih berkembang lagi
  - b. Memanfaatkan hasil laut secara massal dengan cara apapun
  - c. Menjaga kelestarian laut dan menikmati hasil dengan bijak
  - d. Mendukung peran asing dalam mengelola sumber daya laut
10. Berikut yang bukan upaya meningkatkan ekonomi maritim di Indonesia adalah. . . .
- a. Mengenalkan batas-batas laut Indonesia kepada nelayan
  - b. Meningkatkan kualitas SDM oleh pemerintah
  - c. Memberikan kebebasan kepada kapal asing
  - d. Memberi bantuan kepada nelayan miskin
11. Persamaan dari kegiatan ekonomi kelautan dan ekonomi maritim adalah . . . .
- a. Kegiatan mengambil sumber daya alam laut
  - b. Bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan umat manusia
  - c. Jasa-jasa lingkungan kelautan untuk menghasilkan barang dan jasa
  - d. Bergerak di bidang transportasi laut

12. Berikut ini yang merupakan kegiatan ekonomi maritim di sektor industri maritim adalah . . .
- a. Pemanfaatan objek dan daya tarik wisata
  - b. Pelayanan keselamatan pelayaran
  - c. Pengilangan minyak bumi
  - d. Budidaya perikanan
13. Upaya peningkatan perekonomian dengan memberdayakan sektor pertanian disebut . . .
- a. *Marine economy*
  - b. Ekonomi agrikultur
  - c. Ekonomi maritim
  - d. Ekonomi kelautan
14. Keanekaragaman hayati penyerapan karbon dan pengolahan limbah secara alamiah merupakan contoh potensi ekonomi di sektor. . . .
- a. Jasa kelautan
  - b. Pelayaran
  - c. Pariwisata bahari
  - d. Industri maritim
15. Peningkatan sistem budidaya bidang pertanian yang ramah lingkungan dan terintegrasi dengan kearifan lokal disebut. . . .
- a. Ekokultural
  - b. Ecofarming
  - c. Eko forecasting
  - d. Ekologi
16. Di bawahnya yang bukan merupakan peranan penting agrikultur di Indonesia adalah . . .
- a. Pangsa terhadap pendapatan nasional cukup besar
  - b. Besarnya pangsa terhadap ekspor nasional
  - c. Membuka lapangan kerja/sumber pendapatan
  - d. Terbatasnya pilihan sumber makanan
17. Pengembangan agrikultur di Indonesia mempunyai beberapa hambatan, salah satunya adalah. . . .
- a. Skala usaha pertanian pada umumnya relatif kecil

- b. Pasar hasil pertanian sebagian besar dikuasai oleh petani
  - c. Penggunaan teknologi sangat modern
  - d. Alih fungsi lahan non pertanian menjadi lahan pertanian
18. Peningkatan sistem budidaya di sektor pertanian yang ramah lingkungan dan terintegrasi dengan kearifan lokal di setiap daerah di Indonesia disebut. . . .
- a. Distribusi pupuk secara merata
  - b. Perbaikan irigasi
  - c. Pemanfaatan teknologi modern
  - d. Strategi ekofarming
19. Kebangkitan ekonomi kelautan Indonesia ditandai dengan perubahan paradigma pembangunan nasional dari *land-based development* menjadi *ocean-based development*. Apakah arti dari *ocean-based development*. . . .
- a. Pembangunan berbasis daratan
  - b. Pembangunan berbasis masyarakat
  - c. Pembangunan berbasis kelautan
  - d. Pembangunan berbasis komunitas
20. Lima pelabuhan yang ada di kota Medan, Jakarta, Surabaya, Makassar dan Batam diajukan pemerintah untuk menyambut program. . .
- a. ASEAN One Vision
  - b. ASEAN Mission
  - c. ASEAN Connectivity
  - d. ASEAN Economic Community

## Kunci Jawaban

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. A  | 11. C |
| 2. B  | 12. B |
| 3. A  | 13. B |
| 4. A  | 14. A |
| 5. D  | 15. B |
| 6. C  | 16. D |
| 7. D  | 17. A |
| 8. A  | 18. D |
| 9. C  | 19. C |
| 10. C | 20. C |

## Lampiran Profil Sekolah

Profil Sekolah	
<b>1. Identitas Sekolah</b>	
1 Nama Sekolah	: SMP NEGERI 1 LAWANG
2 NPSN	: 20517461
3 Jenjang Pendidikan	: SMP
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: JL. SUMBER TAMAN NO. 50
RT / RW	: 1 / 1
Kode Pos	: 65216
Kelurahan	: Kalirejo
Kecamatan	: Kec. Lawang
Kabupaten/Kota	: Kab. Malang
Provinsi	: Prov. Jawa Timur
Negara	: Indonesia
6 Posisi Geografis	: -7,8476 Lintang 112,7037 Bujur
<b>3. Data Pelengkap</b>	
7 SK Pendirian Sekolah	: 0292/0/1978
8 Tanggal SK Pendirian	: 1978-09-02
9 Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat
10 SK Izin Operasional	: No.12 Tahun 2017
11 Tgl SK Izin Operasional	: 1978-11-22
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:
13 Nomor Rekening	: 0591002881
14 Nama Bank	: BPD JAWA TIMUR...
15 Cabang KCP/Unit	: BPD JAWA TIMUR CABANG KCP LAWANG...
16 Rekening Atas Nama	: SMPNEGERI1LAWANG...
17 MBS	: Ya
18 Memungut luran	: Tidak
19 Nominal/siswa	: 0
20 Nama Wajib Pajak	: SMP NEGERI 1 LAWANG
21 NPWP	: 001157304654000
<b>3. Kontak Sekolah</b>	
20 Nomor Telepon	: 0341426317
21 Nomor Fax	: 0
22 Email	: lawang.smpn1@gmail.com
23 Website	: http://smpn1lawang.sch.id/
<b>4. Data Periodik</b>	
24 Waktu Penyelenggaraan	: Pagi/6 hari
25 Bersedia Menerima Bos?	: Ya
26 Sertifikasi ISO	: 9001:2000
27 Sumber Listrik	: PLN
28 Daya Listrik (watt)	: 15000
29 Akses Internet	: Telkom Speedy
30 Akses Internet Alternatif	: Tidak Ada
<b>5. Sanitasi</b>	
<b>Sustainable Development Goals (SDG)</b>	
31 Sumber air	: Ledeng/PAM
32 Sumber air minum	: Tidak Ada
33 Kecukupan air bersih	: Cukup sepanjang waktu
34 Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	: Tidak

35	Tipe jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)		
36	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	:	Tidak ada		
37	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	:	Tidak pernah		
38	Jumlah tempat cuci tangan	:	35		
39	Jumlah tempat cuci tangan rusak	:	32		
40	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	:	Tidak		
41	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	:	Ada saluran pembuangan air limbah ke tangki septik atau IPAL		
42	Sekolah pernah menguras tangki septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	:	Tidak/Tidak tahu		
<b>Stratifikasi UKS</b>					
43	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air di setiap ruang kelas (Sesuai permendikbud tentang standar sarpras)	:	Tidak		
44	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak		
45	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak		
46	Sekolah memiliki tempat pembuangan sampah sementara (TPS) yang tertutup	:	Tidak		
47	Sampah dari tempat pembuangan sampah sementara diangkut secara rutin	:	Tidak		
48	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	:	Tidak		
49	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan siswa untuk memelihara dan merawat fasilitas sanitasi di sekolah	:	Tidak		
50	Ada kemitraan dengan pihak luar untuk sanitasi sekolah	:	<input type="checkbox"/> Ada, dengan pemerintah daerah <input type="checkbox"/> Ada, dengan perusahaan swasta <input type="checkbox"/> Ada, dengan puskesmas <input type="checkbox"/> Ada, dengan lembaga non-pemerintah		
51	Jumlah jamban dapat digunakan	:	Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama
			5	3	0
52	Jumlah jamban tidak dapat digunakan	:	Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama
			0	0	0

**Sekolah memiliki kegiatan dan media komunikasi, informasi dan edukasi (KIE) tentang sanitasi sekolah**

Variabel	Kegiatan dan Media Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE)				
	Guru	Ruang Kelas	Toilet	Selasar	Ruang UKS
53 Cuci tangan pakai sabun					
54 Kebersihan dan kesehatan					
55 Pemeliharaan dan perawatan toilet					
56 Keamanan pangan					
57 Ayo minum air					

Lampiran Rekap Kelas SMP Negeri 1 Lawang Malang

REKAP KELAS TAPEL 2022 / 2023

KLS	JENIS KELAMIN			AGAMA												UMUR												
	L	P	JML	ISLAM		KRISTEN		KHATOLIK		HINDU		BUDDHA		JML	11 THN		12 THN		13 THN		14 THN		15 THN		16 THN		JML	
				L	P	L	P	L	P	L	P	L	P		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P		
7-A	14	18	32	13	18	1							14	18		6	14	8	4								14	18
7-B	14	18	32	13	17	1	1						14	18		6	9	8	9								14	18
7-C	15	17	32	15	17								15	17		10	13	5	4								15	17
7-D	14	18	32	14	18								14	18		6	12	6	2								14	18
7-E	15	17	32	15	17								15	17		6	9	9	6	2							15	17
7-F	14	17	31	14	16		1						14	17		9	10	5	7								14	17
7-G	14	18	32	14	18								14	18		7	14	6	4	1							14	18
7-H	14	18	32	12	17	2							14	18		11	12	2	6	1							14	18
7-I	14	18	32	13	18	1							14	18		5	11	9	7								14	18
JML	128	159	287	123	156	5	2	0	1	0	0	0	128	159	0	66	104	58	53	4	2	0	0	0	0	0	128	159
8-A	12	20	32	10	19		1	1		1			12	20		6	10	6	10								12	20
8-B	18	14	32	18	13								18	14		14	8	4	6								18	14
8-C	18	14	32	18	14								18	14		9	8	8	6	1							18	14
8-D	17	13	30	17	13								17	13		3	5	13	8	1							17	13
8-E	18	14	32	18	14								18	14		11	12	7	2								18	14
8-F	12	20	32	12	20								12	20		7	14	4	6	1							12	20
8-G	18	14	32	15	14	3							18	14		1	8	6	9	7	1						18	14
8-H	18	13	31	17	13	1							18	13		5	5	11	8	2							18	13
8-I	17	12	29	17	12								17	12		9	9	8	3								17	12
JML	148	134	282	142	132	4	2	1	0	1	0	0	148	134	0	0	1	72	77	70	56	6	0	0	0	0	148	134
9-A	9	23	32										0	0													0	0
9-B	19	13	32	19	13								19	13													19	13
9-C	26	6	32										0	0													0	0
9-D	19	13	32										0	0													0	0
9-E	19	13	32										0	0													0	0
9-F	13	19	32	11	19								13	19				1									13	19
9-G	20	12	32										0	0													0	0
9-H	17	15	32										0	0													0	0
9-I	18	12	30										0	0													0	0
JML	160	126	286	30	32	0	0	0	0	2	0	0	32	32	0	0	0	1	0	20	21	10	11	1	0	0	32	32
JML KSL	436	419	855	295	320	9	4	1	1	3	0	0	308	325	0	66	105	131	130	94	79	16	11	1	0	0	308	325

## Lampiran Dokumentasi



Foto bersama waka kurikulum (Bpk. Edi Santoso)



Foto bersama guru mata pelajaran IPS (Bu. Hoti'ijah)



Foto kelas Uji Coba 8 H





(Foto kelas eksperimen 8 F)







Foto Kelas Kontrol 8 G





Foto Wawancara Guru IPS



## Lampiran Media Pembelajaran Android



Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Contoh Ekonomi Kelautan

Pemburu Hewan Teripang

Usaha Pengawetan Ikan

Usaha Pelelangan Ikan

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Apa yang dikembangkan?

Rumput laut merupakan kekayaan sekaligus keindahan bawah laut yang berpotensi untuk menarik wisatawan dan bisa menghasilkan tingkatan perekonomian laut yang tinggi.

Menurut Kementerian Kelautan dan Perikanan (2010), terdapat 108 kawasan konservasi perairan dengan luas 15,78 juta ha.

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Apa yang dikembangkan?

Beberapa daerah memiliki keindahan bawah laut yang mendunia dan menjadi spot menyelam yang wajib dikunjungi seperti:

- Bunaken (Sulawesi Utara)
- Raja Ampat (Papua Barat)
- Labuan Bajo

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Apa yang dikembangkan?

Jenis kegiatan (perindustrian) yang masuk ke dalam ekonomi maritim adalah segala jenis industri yang berhubungan dengan kapal, pelabuhan dan transportasi laut.

Sebagai negara maritim dengan 70% luas wilayah perairan dibandingkan daratan. Ekonomi maritim sangat potensial dipakai dalam pendongkrak perekonomian Indonesia.

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Contoh Ekonomi Maritim yang perlu dikembangkan di Indonesia

- Jasa kapal penyebrangan antar pulau atau negara
- Industri reparasi kapal
- Industri pembuatan kapal
- Industri logistik pengiriman barang lewat jalur laut
- Tol laut
- Aktivitas perekonomian pelabuhan
- Terminal peti kemas
- Jasa pernavigasian kapal
- Industri pembuatan senjata dan kapal perang
- Jasa pergudangan laut

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Tujuan Pembangunan di Bidang Pembangunan

- Pertumbuhan ekonomi tinggi secara berkelanjutan.
- Peningkatan kesejahteraan seluruh pelaku usaha, khususnya para nelayan, pembudidaya ikan, dan masyarakat kelautan lainnya yang berskala kecil.
- Terpeliharanya kelestarian lingkungan dan sumber daya kelautan
- Menjadikan laut sebagai pemersatu dan tegaknya kedaulatan bangsa

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Kondisi Ekonomi Maritim di Indonesia dilihat dari 3 Sektor

Sektor Pelayaran

Sektor Perikanan

Sektor Pariwisata Bahari

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Sektor Pelayaran

Sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, industri pelayaran merupakan infrastruktur dan tulang punggung kehidupan berbangsa dan bernegara. Dari sektor pelayaran kondisi ekonomi maritime Indonesia belum begitu baik. Daya saing bangsa muatan armada kapal Nasional masing tergolong rendah.

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## Sektor Perikanan

Potensi sektor perikanan Indonesia sangat besar dan sepatasnya menjadi negara industri perikanan terbesar di Asia. Namun demikian kontribusi sektor perikanan terhadap pendapatan Nasional masih rendah. Pertambahan Kawasan budidaya perikananpun masih sangat kurang



<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>PRODUK AGRIKULTUR</h2> <p>Tanaman pangan yang mencakup padi, jagung, singkong, kentang, ubi jalar, sayur-sayuran, buah-buahan, dan seluruh produk olahan tanaman pangan.</p>  	<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>PRODUK AGRIKULTUR</h2>  <p>Perkebunan yang mencakup teh, coklat, kopi, karet, kelapa, sawit, tebu, dan seluruh produk olahan dari perkebunan.</p> 	<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>PRODUK AGRIKULTUR</h2>  <p>Kehutanan yang mencakup kayu, gaharu, madu, rotan, dan seluruh produk olahan dari hutan.</p> 
<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>PRODUK AGRIKULTUR</h2>  <p>Peternakan yang mencakup daging, susu, telur, bulu hewan ternak, dan seluruh produk olahan dari peternakan.</p> 	<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>PRODUK AGRIKULTUR</h2>  <p>Perikanan yang mencakup ikan, udang, kerang, rumput laut, mutiara, dan semua produk olahan hasil perikanan.</p> 	<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>Dukungan Pemerintah dalam Pengembangan Agrikultur berupa:</h2> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="1069 929 1173 974">1. Subsidi Pupuk</div> <div data-bbox="1197 929 1300 974">2. Benih</div> </div> <p>Melalui dukungan tersebut, faktor produksi dapat ditekan sehingga harga jual produk dapat bersaing namun terjangkau. Pemerintah juga selalu mengawasi harga produk pertanian dengan tujuan melindungi petani apabila harga barang terlalu rendah.</p> 
<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>Potensi Agrikultur di Indonesia</h2> <p>Indonesia sebagai salah satu negara yang termasuk dalam wilayah tropis yang memiliki potensi pertanian yang sangat baik.</p> <p>Produk pertanian Indonesia yang berpotensi adalah produk pertanian adalah bentuk buah-buahan, sayuran, rempah-rempah, dan Bahan Bakar Nabati</p> 	<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>Potensi Agrikultur di Indonesia</h2> <p>Sektor pertanian di Indonesia merupakan kontributor nasional penyerapan tenaga kerja, penyediaan pangan, dan penyediaan bahan bakar industri.</p>  	<p>Created with iSpring Suite evaluation version Learn more</p> <h2>Peran Agrikultur di Indonesia</h2> <p>Pertanian atau agrikultur merupakan sektor primer dalam perekonomian Indonesia. Sektor ini penting untuk menyumbang hampir setengah dari perekonomian.</p> <p>Agrikultur juga berperan sebagai penghasil devisa negara melalui ekspor.</p> 

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

### Hambatan Pengembangan Agrikultur di Indonesia

1. Penggunaan teknologi masih sederhana.
2. Pada umumnya berusaha dengan tenaga kerja keluarga.
3. Alih fungsi lahan pertanian menjadi lahan non pertanian.
4. Skala usaha pertanian pada umumnya relatif kecil.
5. Modal terbatas.
6. Kurangnya persediaan benih yang bermutu bagi petani.
7. Akses terhadap kredit, teknologi, dan pasar rendah.

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

### Pembangunan Agrikultur atau Pertanian di Indonesia mempunyai Peranan Penting

1. Potensi sumber daya alam yang besar dan beragam.
2. Pangsa terhadap pendapatan nasional uang cukup besar.
3. Besarnya pangsa terhadap ekspor nasional.
4. Besarnya penduduk Indonesia yang mengantungkan hidupnya pada sektor ini.
5. Perannya dalam penyediaan pangan masyarakat dan menjadi basis pertumbuhan di pedesaan.

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

### Strategi lain dalam pengembangan sektor agrikultur

- Melakukan pembangunan dan perbaikan berbagai sarana pendukung sektor pertanian.
- Pembukaan lahan baru sebagai tempat yang dapat membuka lapangan pekerjaan baru.
- Peningkatan mutu sumber daya manusia yang mampu memberikan konsultasi dalam meningkatkan produktivitasnya.

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

### Strategi lain dalam pengembangan sektor agrikultur

Mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung bagi sektor lain seperti jalan, pelabuhan, listrik. Hal ini dapat mempermudah distribusi hasil panen serta distribusi faktor produksi.

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## SOAL 😊

مَنْ جَدَّ وَجَدَّ

Klik tombol start!

↓

START

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

Nama : Fina Fitriana  
TTL : Blitar, 18 Desember 2000  
Alamat : Sumbernanas, Pongkok, Blitar

Mahasiswa aktif  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019

Created with iSpring Suite evaluation version  
Learn more

## TERIMA KASIH

## Lampiran Bukti Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

---

### *Sertifikat Bebas Plagiasi*

Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Fina Fitriana  
Nim : 19130011  
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 17 April 2023



Keala,  
Besry Afwadzi

CS Dipindai dengan CamScanner

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Fina Fitriana

NIM : 19130011

Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 18 Desember 2000

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tahun Masuk : 2019

E-mail : [finafitriana181200@gmail.com](mailto:finafitriana181200@gmail.com)

Alamat : Dsn. Sumbernanas Rt. 05 Rw. 07 Ds. Ponggok  
Kec. Ponggok Kab. Blitar Jawa Timur

Riwayat Pendidikan : 1. TK PERTIWI III  
2. SDN PONGGOK 3  
3. MTs MA'ARIF NU BACEM  
4. MAN KOTA BLITAR  
5. S1 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG