

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTs NEGERI 4 MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memnuhi tugas akhir pada program studi S-1
sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.Pd)*

Oleh:

Maulidhotur Ro'iyah

NIM 200102110031



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTs NEGERI 4 MALANG**

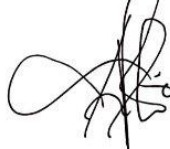
OLEH

Maulidhotur Ro'iyah

NIM. 200102110031

Telah disetujui oleh,

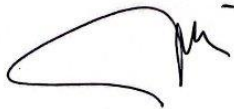
Dosen Pembimbing



Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19707012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 4 Malang” telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan LULUS pada tanggal 22 November 2024

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Umi Julaihah, M.Si
NIP. 197907282006042002

:

Penguji

Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

:

Sekretaris

Azharotunnafi, M.Pd
NIP. 199106182019032017

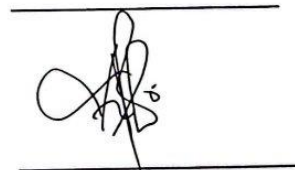
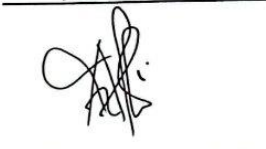
:

Dosen Pembimbing

Azharotunnafi, M.Pd
NIP. 199106182019032017

:

Tanda Tangan



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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Azharotunnafi, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Proposal Skripsi Maulidhotur Ro'iyah

Lamp: 4 (empat) Ekslempar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Mail Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr, Wb.

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

Nama : Maulidhotur Ro'iyah

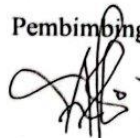
NIM : 200102110031

Program Studi : Pendidikan Imlu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis
Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 4 Malang

Wassalamualaikum, Wr, Wb

Pembimbing,



Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

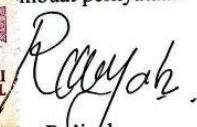
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang menyatakan dibawah ini,

Nama : Maulidhotur Ro'iyah
NIM : 200102110031
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 4 Malang

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

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

Malang, 14 November 2024
Yang membuat pernyataan


Maulidhotur Ro'iyah
NIM. 200102110031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji syukur kepada Allah atas limpahan rahmat dan nikmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang dipersembahkan kepada:

Dengan hormat dan penuh kasih saya persembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua saya bapak Arifin dan ibu Istikomah

Kepada donatur utama hidup saya selama kuliah kakak-kakak tercinta saya Vivin Khafidhoh dan Rizki Rahmat Romadhoni serta seluruh keluarga besar saya

Kepada semua dosen selama masa perkuliahan dan juga guru di pondok pesantren yang pernah saya tinggali

Kepada semua teman di pondok pesantren Daruzzahra Arrifa'i 2 khususnya teman-teman kamar 2, musyrifah dan teman seperjuangan di pondok, serta teman-teman seperjuangan PIPS angkatan 2020

Serta untuk diri saya sendiri yang sudah berani melawan rasa takut dan berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini, terimakasih karena tidak menyerah dan berhasil melewati segala hambatan dalam menyusun skripsi ini.

KATA PENGAMTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Stroryline* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 4 Malang”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju jalan kebenaran yaitu islam.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. HM. Zainuddin, MA., selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik 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 Efiyanti, MA., selaku ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Hj. Nikmatuz Zuhroh, M.Si, selaku sekretaris jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial serta dosen wali penulis di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Azharotunnafi, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingannya dalam menulis skripsi ini.

6. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan sembilan semester ini.
7. Kepala MTs Negeri 4 Malang, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, Guru IPS, serta seluruh jajaran guru dan staf MTs Negeri 4 Malang
8. Kedua orang tua dan saudara penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Penulis sendiri yang telah berhasil mengatasi masalah dan menyelesaikan skripsi ini.

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan selalu penulis terima secara terbuka. Semoga skripsi ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian. Aamiin.

Malang, 13 November 2024

Maulidhotur Ro'iyah
NIM. 200102110031

LEMBAR MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kempuannya”

(Al-Baqoroh : 268)

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada 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

أ = 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. Vocal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR MOTTO	viii
PEDOMAN TRANSLITRASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT	xv
خلاصة	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk	10
G. Orisinalitas Pengembangan	10
H. Definisi Istilah	16
I. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Kajian Teori	20
1. Media Pembelajaran	20
2. Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	29
3. Mata Pelajaran IPS	31
4. Materi Aktivitas Manusia Memenuhi Kebutuhan	34
5. Hasil Belajar	37
B. Perspektif Teori dalam Islam	41
C. Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Model Pengembangan	48
C. Prosedur Pengembangan	49
D. Uji Produk	52
1. Uji Ahli (Validasi Ahli).....	52
a. Desain Uji Ahli.....	52
b. Subjek Uji Ahli.....	52
2. Uji Coba.....	53

a. Desain Uji Coba	53
b. Subjek Uji Coba	53
E. Jenis Data.....	54
F. Instrumen Pengumpul Data	56
G. Teknik Pengumpulan Data	59
H. Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	65
A. Proses Pengembangan	65
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	77
C. Revisi Produk.....	89
BAB V PEMBAHASAN	91
A. Analisis Hasil kelayakan Media pembelajaran.....	91
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	91
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media	93
3. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	94
4. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran	96
5. Analisis Hasil Belajar Siswa	97
B. Analisis Respon Peserta Didik terhadap Produk.....	102
BAB VI PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	110
BIODATA PENULIS.....	147

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Persamaan, Perbedaan, dan Originalitas Penelitian	14
Table 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	51
Table 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	52
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli pembelajaran	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	54
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Ahli Materi dan Media	56
Tabel 3.7 Kriteria Validitas Ahli Pembelajaran	56
Tabel 3.8 Kriteria Kemenarikan	57
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	65
Tabel 4.2 Kriteria Penilaian Ahli Materi	74
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Materi	75
Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Ahli Media	76
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Media	76
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian hali Pembelajaran	77
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	78
Tabel 4.8 Kriteria Kemenarikan Produk Media	79
Tabel 4.9 Pertanyaan Angket Respon Siswa	79
Tabel 4.10 Kritik dan Saran dari Siswa	80
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas	81
Tabel 4.12 Hasil Nilai Uji Coba Butir Soal	81
Tabel 4.13 Analisis Deskriptif	82
Tabel 4.14 Uji Normalitas	83
Tabel 4.15 Uji Homogenitas	84
Tabel 4.16 <i>Statistic group</i>	84
Tabel 4.17 <i>Independen Sample T-test</i>	84
Tabel 4.18 Revisi dari Validator	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lima Tahapan Model ADDIE	48
Gambar 4.1 Desain Aplikasi	66
Gambar 4.2 Aplikasi <i>Canva</i>	68
Gambar 4.3 Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	68
Gambar 4.4 Membuat Menu.....	69
Gambar 4.5 Membuat Trigger pada Ikon	69
Gambar 4.6 Mempublish Produk.....	70
Gambar 4.7 Aplikasi Website 2 APK Builder	70

ABSTRAK

Ro'iyah, Maulidhotur. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 4 Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Azharotunnaifi, M.Pd.

Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah serta faktor usia pendidik yang sudah lanjut dapat menghambat optimalisasi proses pembelajaran serta perkembangan teknologi yang semakin maju membuat pemilihan media dalam pembelajaran harus lebih kreatif dan inovatif agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini mengkaji pengembangan dan uji coba produk media interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline*, berjudul “Belajar Kebutuhan”, untuk mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 4 Malang.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk: (1) mengetahui proses desain pembuatan media pembelajaran digital materi aktivitas memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPS.

Jenis penelitian pengembangan adalah *Research and Development* dengan desain model pengembang ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menggunakan populasi kelas VII, dengan sampel yang terdiri dari kelas VII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII C sebagai kelompok kontrol. Serta kelas VII A sebagai kelas uji coba soal dan uji respon peserta didik. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif, serta penggunaan angket, dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti layak serta efektif dalam mencapai tujuan tersebut, karena mendapatkan respon positif dari siswa. Proses pembuatan media ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, sementara desain kreatifnya diolah melalui *Canva*. Media ini telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, masing-masing mendapatkan nilai 95%, yang dikategorikan sangat layak. Selain itu, respon positif dari peserta didik terhadap media pembelajaran ini tercermin pada skor angket sebesar 88,23%, yang juga masuk dalam kategori sangat menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mampu menarik perhatian siswa dan berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPS.

Kata kunci: Pengembangan Media, *Articulate Storyline*, Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPS

ABSTRACT

Ro'iyah, Maulidhotur. 2024. Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline on Learning Outcomes of Grade VII Students of MTs Negeri 4 Malang. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Azharotunnafi, M.Pd.

The lack of utilization of facilities and infrastructure in schools, along with the advanced age of educators, can hinder the optimization of the learning process. Additionally, the rapid development of technology requires the selection of more creative and innovative media in teaching to achieve the expected learning outcomes. This study examines the development and trial of interactive media products based on the Articulate Storyline application, entitled "Learning Needs", for social studies subjects in class VII MTs Negeri 4 Malang.

The purpose of this study is to: (1) find out the design process for making digital learning media for activity materials to meet the needs to improve student learning outcomes. (2) find out the response of students to digital learning media in social studies subjects.

The type of development research is Research and Development with the ADDIE development model design (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Using a research population of class VII with a research sample of class VII E and VII C as the experimental and control class groups. And class VII A as a trial class for questions and student response tests. The types of data used are quantitative and qualitative data, as well as the use of questionnaires and interviews to analyze student needs.

The results of the study showed that this media was designed to improve student learning outcomes and was proven to be feasible and effective in achieving these goals, because it received positive responses from students. The process of making this media used the Articulate Storyline application, while the creative design was processed through Canva. This media has been tested for its feasibility by media experts, material experts, and learning experts, each getting a score of 95%, which is categorized as very feasible. In addition, the positive response from students to this learning media was reflected in the questionnaire score of 88.23%, which was also included in the very interesting category. These findings indicate that learning media based on Articulate Storyline is able to attract students' attention and has the potential to improve their learning outcomes in social studies subjects..

Keywords: Media Development, Articulate Storyline, Learning Outcomes, Social Studies Subjects

خلاصة

الرأية, مولدة . 2024. تطوير وسائل التعلم التفاعلية بناءً على قصة واضحة حول نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في MTs Negeri 4 Malang. أطرُوحَة. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: أزهر وتنافي، ماجستير في التربية.

إن نقص الاستفادة من المنشآت والمرافق في المدارس، إلى جانب تقدم عمر المعلمين، يمكن أن يعيق تحسين عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، فإن التطور السريع للتكنولوجيا يتطلب اختيار وسائل تعليمية أكثر إبداعاً وابتكاراً لتحقيق النتائج التعليمية المرجوة. يتناول هذا البحث تطوير واختبار منتجات الوسائط التفاعلية القائمة على تطبيق Articulate Storyline بعنوان "احتياجات التعلم" لمواد الدراسات الاجتماعية في الصف السابع MTs Negeri 4 Malang. الهدف من هذا البحث هو: (1) تحديد عملية التصميم لصنع وسائط التعلم الرقمية، ومواد النشاط لتلبية احتياجات تحسين نتائج تعلم الطلاب. (2) معرفة استجابات الطلاب لوسائل التعلم الرقمية في مواد الدراسات الاجتماعية.

نوع أبحاث التطوير هو البحث والتطوير باستخدام تصميم نموذج التطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). استخدام مجتمع بحث من الدرجة السابعة مع عينات بحثية من الفئة السابعة E والسابعة C كمجموعات تجريبية وفئة ضابطة. وكذلك الصف السابع أ كفصل لاختبار الأسئلة واختبار استجابات الطلاب. ونوع البيانات المستخدمة هي البيانات الكمية والنوعية، وكذلك استخدام الاستبيانات والمقابلات لتحليل احتياجات الطلاب.

وأظهرت نتائج البحث أن هذه الوسائط صممت لتحسين نتائج تعلم الطلاب وأثبتت جدواها وفعاليتها في تحقيق هذا الهدف، لأنها لاقت استجابة إيجابية من الطلاب. تستخدم عملية إنشاء هذه الوسائط تطبيق Articulate Storyline، بينما تتم معالجة التصميم الإبداعي عبر Canva. تم اختبار هذه الوسائط للتأكد من ملائمتها من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد وخبراء التعلم، وحصل كل منهم على درجة 95%، والتي تم تصنيفها على أنها مجدية جداً. وبصرف النظر عن ذلك، فإن الاستجابة الإيجابية من الطلاب لهذه الوسائط التعليمية تنعكس في درجة الاستبيان البالغة 88.23%، والتي يتم تضمينها أيضاً في الفئة المثيرة للاهتمام للغاية. تشير هذه النتائج إلى أن وسائل التعلم المبنية على Articulate Storyline قادرة على جذب انتباه الطلاب ولديها القدرة على تحسين نتائج التعلم في موضوعات الدراسات الاجتماعية.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام، القصة المفصلة، مخرجات التعلم، موضوعات العلوم الاجتماعية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan komunikasi antara guru dan murid terhadap sumber belajar yang terdapat di lingkungan belajarnya.¹ Pertanda berhasilnya proses pembelajaran adalah dengan adanya perubahan yang terjadi dari segi tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Salah satu proses belajar yang dilakukan secara formal ialah pendidikan sekolah, yang mana pendidikan ini dilakukan secara terarah dan terencana dimaksudkan untuk merubah tingkah laku siswa dari segi perubahan keterampilan, pengetahuan, dan sikapnya.

Pendidikan adalah bagian terpenting yang tak terpisahkan dan senantiasa menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan upaya yang direncanakan secara sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar dan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk dalam hal spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan sekitarnya.²

Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, berbagai pembaharuan dilakukan dalam pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan hanya dapat dicapai sesuai dengan peraturan pemerintah. Perlu banyak inovasi

¹ Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Deepublish, 2018).

² UU RI No. 20 Th. 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, hlm.1

dalam pembuatan kurikulum, pembelajaran yang baru, dan penyediaan sarana dan fasilitas pendidikan. Pembelajaran pada satuan pendidikan dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Ini mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pengembangan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minat dan bakat mereka.³ Untuk mencapai hal tersebut, maka guru dibebankan untuk membuat pembelajaran yang kreatif yang dapat memberi semangat siswa untuk belajar secara optimal dalam keseharian belajarnya.

Media pembelajaran merupakan alat serta bahan yang digunakan guru sebagai alat komunikasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Untuk itu dalam mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan, guru diharuskan untuk mengikuti perkembangannya dengan membuat media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat memberikan pemahaman materi pada siswa dengan mudah.

Kemajuan teknologi dalam pendidikan membawa pembaharuan yang berdampak pada perubahan media-media pembelajaran di sekolah dan institusi pendidikan lainnya, yang mana media pembelajaran merupakan alat pendukung dalam pembelajaran, serta merupakan sarana komunikasi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Dengan adanya alat bantu mengajar yang mudah dijangkau dengan kemajuan teknologi ini guru dapat dengan mudah menyampaikan materi yang sebelumnya terdengar membosankan bagi siswa

³ Permendikbud, 'Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah', 2016. hlm 1

⁴ Andika Prajana and Yuni Astuti, 'Persepsi Dosen Terhadap Layanan Aplikasi E-Lkd Uin Ar-Raniry Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam)', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1.3 (2020), 294–302.

menjadi lebih menarik dan interaktif, seperti halnya pembelajaran IPS yang sering dianggap membosankan bagi siswa.⁵ Padahal mata pelajaran IPS sendiri juga tak kalah penting dengan mata pelajaran lainnya.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah menjadi bagian dari kurikulum sejak peserta didik memasuki sekolah dasar, menunjukkan bahwa pelajaran IPS telah lama diajarkan di Indonesia. Tujuan pembentukan mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terkait kondisi sosial masyarakat saat memasuki masyarakat yang dinamis. Di Indonesia mata pelajaran ini dibangun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran untuk kedewasaan dan keberhasilan hidup bermasyarakat.⁶ Tujuannya untuk memberikan siswa wawasan, dan keterampilan dasar ilmu sosial, serta mengembangkan kemampuan mereka untuk merespons dan mengatasi masalah-masalah sosial di sekitar mereka. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi warga negara yang berperilaku baik.

Di era globalisasi abad ke-21, pendekatan pembelajaran lebih menekankan pada penggunaan informasi dan teknologi. Model pembelajaran saat ini jauh berbeda dengan pendekatan konvensional yang mengandalkan buku teks dan metode ceramah sebagai cara utama dalam menyampaikan

⁵ Asep Ginanjar, 'Penguatan Peran IPS Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik', *Jurnal Harmony*, 1.1 (2016), 118–26.

⁶ Nabilla Nur Fauziah and others, 'Perkembangan Pendidikan IPS Di Indonesia Pada Tingkat Sekolah Dasar', *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 89.

materi. Penguasaan materi tetap menjadi aspek penting bagi siswa di era ini.⁷ Oleh karena itu, penting untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Apalagi memasuki era digital yang sudah mengedepankan teknologi dalam segala hal maka untuk membuat media menggunakan teknologi tentunya tidak akan sulit. Banyak *platform* digital yang bisa diakses oleh guru dan juga murid dengan media *handphone* juga laptop. Salah satu *platform* yang dapat dijadikan alternatif media pembelajaran ialah *articulate storyline*.

Articulate Storyline merupakan *multimedia authoring tools* yaitu berupa *software* yang dapat menciptakan sebuah project yang mencakup berbagai macam elemen multimedia berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif. Dengan pembelajaran tersebut diharapkan tentunya dapat menambah motivasi dan juga semangat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁸

Permasalahan yang muncul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung berdasarkan observasi yang dilakukan penulis saat menjalankan Asistensi Mengajar di MTs Negeri 4 Malang ialah siswa sulit fokus pada materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran IPS karena beberapa faktor. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih

⁷ Asih Indartiwi, Julia Wulandari, and Tenti Novela, 'Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0', *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 28–31.

⁸ Khoridatun Nafisah and others, 'Aplikasi Smart School Genius Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Era Covid-19', *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 10.1 (2022), 78.

banyak mengandalkan ceramah dan terpaku pada buku teks. Hal tersebut terlihat dengan kurangnya antusias siswa ketika pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang dengan asik mengobrol sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran. Selain itu, keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran juga menjadi masalah, terutama karena faktor usia yang mencapai masa pensiun. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi sangat kurang karena ketidakfokusan mereka terhadap pembelajaran.

Khususnya pada materi “Aktivitas Manusia Memenuhi Kebutuhan” yang mana pada materi ini siswa harus mengelompokkan dan bisa membedakan prioritas kebutuhan dengan keinginan. Dari permasalahan tersebut, jelas bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran. Dengan batasan masalah penilaian hasil belajar berupa hasil penilaian *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberikan media. Media pembelajaran harus dirancang dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar dapat menarik minat siswa untuk terus belajar dan memahami materi dengan baik. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis *articulate storyline*.

Beberapa kelebihan *Articulate Storyline* yang menarik untuk membantu proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, (2) dapat menambahkan berbagai bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) dapat berbentuk audio dan visual, sehingga

gambar dan suara dapat dibuat di dalamnya, (4) dapat digunakan untuk membuat quiz tanpa mengunggah file di luar, dan (5) menyajikan konten yang interaktif dan melibatkan siswa dalam pembelajarannya.⁹

Menurut beberapa penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline*. Media pembelajaran *articulate storyline* memperoleh validasi yang baik dari 2 sampai 3 validator dari dosen maupun guru pengampu mata pelajaran IPS sehingga tidak diragukan lagi kelayakannya. Penelitian yang dilakukan oleh Octavia (2021) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi akan memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁰ Penelitian lain oleh Setyaningsih (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *articulate storyline* dapat meningkatkan pengaruh motivasi belajar siswa.¹¹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah objek dan tingkat satuan pendidikan, mata pelajaran serta model desain sistem pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Borg & Gall.

⁹ Juhaeni Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila, 'Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah', *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8.2 (2021), 150.

¹⁰ D. A. Octavia, & Surjanti, J., and B. Suratman, 'Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.5 (2021), 23 80–91.

¹¹ Sri Setyaningsih, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia', *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20.2 (2020), 144–56.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran ini untuk mata pelajaran IPS. Diharapkan dengan pembuatan media ini, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi di kelas dan akan memberikan terobosan baru kepada guru dan siswa melalui penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 4 Malang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang?
2. Bagaimana respon pengguna media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS?

C. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid dan layak yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang.
2. Menghasilkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang memiliki tingkat kemenarikan siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* ini memiliki manfaat sebagai berikut, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan pengembangan ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap khazanah keilmuan dengan meningkatkan pemahaman dan wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* juga diharapkan dapat memberikan referensi yang berharga dalam pemilihan media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam pembelajaran IPS secara umum. Hal ini akan memberikan dukungan yang lebih baik bagi pengembangan pendidikan yang inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga/Universitas

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan wawasan baru mengenai pembuatan media pembelajaran dan memperkaya pengetahuan mengenai pengembangan *software*

articulate storyline dalam menciptakan inovasi baru untuk media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

d. Bagi Penulis

Diharapkan bagi penulis penelitian ini memberikan pengalaman dan manfaat serta hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menjadi masukan bagi peneliti lainnya.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* ini adalah:

- a. Kurangnya pemanfaatan media pada pembelajaran konvensional yang masih menggunakan metode ceramah dengan media buku LKS. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa di kelas.
- b. Teks cerita masih menjadi bahan utama dalam pelajaran IPS, yang dapat membuat siswa jenuh. Untuk mengatasi hal ini, materi IPS harus dibuat menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran seperti gambar dan video.

- c. Belum adanya media pembelajaran yang dibuat oleh guru terkait dengan tema 1 “Aktivitas Memenuhi Kebutuhan” pada materi “Kebutuhan Hidup Manusia”

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dibuat untuk tema 1 “Aktivitas Memenuhi Kebutuhan” untuk siswa kelas VII SMP/MTs.
- b. Produk media pembelajaran berbasis *articulate storyline* membuat konten materi dalam bentuk teks, gambar dan video serta adanya latihan soal dan game untuk siswa.
- c. Produk media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif dan mempermudah Siswa memahami materi.
- d. Media pembelajaran *articulate storyline* dapat digunakan untuk belajar siswa secara terbimbing maupun mandiri.

G. Originalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan oleh penulis terhadap beberapa jurnal dan skripsi yang berhubungan dengan topik penelitian dan disertai persamaan dan perbedaan ialah sebagai berikut:

Pertama, skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*” pada jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu

Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo ditulis oleh Nafi Alin Burhannudin pada maret 2021. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* memiliki hasil pengujian yang valid, praktis dan efektif untuk media pembelajaran.¹²

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan dan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Perbedaan terdapat pada materi dan model penelitian yang digunakan, pada penelitian ini memiliki materi mengenal negara-negara ASEAN dengan model desain system pengembangan Borg & Gall.

Kedua, artikel jurnal dengan judul “*Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas*” yang diterbitkan oleh Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 dan ditulis oleh Ana Dwi Octavia, Jun Surjanti , dan Bambang Suratman pada tahun 2021. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *articulate storyline* memiliki hasil pengujian valid, praktis, dan signifikan, juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi akan memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.¹³

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan dan media pembelajaran berbasis *articulate*

¹² Nafi Alin Burhannudin, ‘Media, Pengembangan Interaktif, Pembelajaran Terpadu, Pelajaran IPS’, 2021.

¹³ Octavia, Surjanti, J., and Suratman. *Op Cit.* hlm 87

storyline. Perbedaannya dari penelitian ini terdapat pada materi, objek dan model penelitian yang digunakan, pada penelitian ini dilakukan pada pembelajaran ekonomi kelas XI Sekolah Menengah Atas dan menggunakan model penelitian Thiagarajan mengacu pada Four-D-Model.

Ketiga, artikel jurnal dengan judul “*Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar*” yang diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 5 No. 3 dan ditulis oleh Tri Suci Anggraini dan Reinita pada tahun 2021. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran interaktif.¹⁴

Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model pembelajaran yang sama. Perbedaannya pada penelitian ini terdapat pada materi dan objek penelitian yang digunakan, pada penelitian ini materi yang digunakan ialah matematika di kelas IV Sekolah Dasar.

Keempat, artikel jurnal dengan judul “*Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning*” yang diterbitkan oleh Mandalika *Mathematics and Education Journal* Volume 5 Nomor 1, dan ditulis oleh Luthfia Azzahra, Farida, dan Rizka Pitri pada juni 2023. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *articulate*

¹⁴ Tri Suci Anggraini and Reinita, ‘Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar’, *Journal of Basic Education Studies*, 5 (2021), 9853–59 <<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4088>>.

storyline terbukti layak dan menarik digunakan guru dan siswa pada saat pembelajaran.

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran yang sama. Perbedaannya terdapat pada objek dan materi yang digunakan, pada penelitian ini memiliki materi matematika dengan objek pada kelas X Sekolah Menengah Atas.¹⁵

Kelima, artikel jurnal dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*” yang diterbitkan oleh Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.2 dan ditulis oleh Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi pada tahun 2020. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *articulate storyline* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.¹⁶

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang digunakan, perbedaannya ialah pada metodologi penelitian, materi serta objek penelitiannya. Pada penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif, pada materi kerajaan Hindu-Budha kelas IV Sekolah Dasar.

¹⁵ Luthfia Azzahra, Farida Farida, and Rizka Pitri, “Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning”, *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 5.1 (2023).

¹⁶ Setyaningsih, Rusijono, and Wahyudi. Op Cit. hlm 92

Tabel 1.1
Persamaan, Perbedaan, dan Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nafi Alin Burhannudin, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu</i> , Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i>	- Objek sekolah - Materi yang berbeda - Model desain system pembelajaran	Penelitian ini menggunakan desain model pembelajaran Borg & Gall (2006)
2.	Ana Dwi Octavia dkk, <i>Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas</i> , Jurnal, Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2021	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i>	- Objek sekolah - Tingkatan satuan pendidikan - Mata pelajaran yang berbeda - Model pengembangan - Model desain system pembelajaran	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media <i>M-Learning</i> yang interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> dengan desain model pembelajaran Borg & Gall (2006)
3.	Tri Suci Anggraini dan Reinita. <i>“Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”</i> . Jurnal Pendidikan Tambusai Vo. 5 No. 3. 2021	- Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> - Model pembelajaran ADDIE	- Objek sekolah - Tingkatan satuan pendidikan - Mata pelajaran yang berbeda	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kontekstual pada pembelajaran tematik Sekolah Dasar.

4.	Luthfia Azzahra, Farida, dan Rizka Pitri. <i>Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning. Mandalika Mathematics and Education Journal</i> Volume 5 Nomor 1. Juni 2023	- Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> - Model pembelajaran ADDIE	- Objek sekolah - Tingkat satuan pendidikan - Mata pelajaran yang berbeda	Penelitian ini berfokus pada kelayakan pengembangan multimedia <i>articulate storyline 3</i> menggunakan <i>contextual teaching and learning</i> .
5.	Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi. <i>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia</i> . Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.2. tahun 2020	Menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i>	- Objek penelitian - Tingkat satuan pendidikan - Materi pelajaran yang berbeda - Metodologi penelitian yang berbeda - Model desain system pembelajaran	Penelitian ini berfokus pada sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia menggunakan metode penelitian eksperimen pada penelitian kuantitatif.

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengeksplorasi efektivitas dan keunggulan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam konteks pendidikan di tingkat menengah, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Kemudian media pembelajaran juga disajikan dengan pemberian kuis berupa game *educational* yang menarik.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan” maka definisi istilah yang perlu dijelaskan ialah:

a. Pengembangan

Dalam pendidikan, pengembangan merujuk pada proses meningkatkan kemampuan sosial dan moral seseorang sesuai dengan. Pengembangan juga mengacu pada proses menetapkan kegiatan pembelajaran sistematis dan logis dengan mempertimbangkan potensi dan kemampuan siswa. Ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendidikan dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan dan karakteristik siswa.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang mencakup semua hal yang dapat merangsang pikiran siswa dan membantu mereka belajar, seperti berbagai sumber, media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran mencakup semua bagian yang dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi pelajaran.

c. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah alat pembuat multimedia yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran interaktif yang terdiri dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Konten yang dibuat dengan alat ini dapat dipublikasikan dalam format web (HTML5) atau sebagai file aplikasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan *smartphone*.

d. Kelayakan Media

Kelayakan media dalam penelitian atau pengembangan media mencakup konteks pengujian oleh ahli materi, media, dan pembelajaran merujuk pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan atau diterapkan memenuhi standar dan kriteria yang ditetapkan dalam tiga aspek utama: kelayakan materi, kelayakan media, dan kelayakan pembelajaran sebelum media diuji cobakan pada sampel penelitian.

I. Sistematika Pembahasan

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi mengenai tinjauan teoritis tentang penelitian pengembangan ini. Berisi kajian pustaka yang

membahas landasan teori yang berfungsi untuk mempermudah pemahaman yang berhubungan dengan objek penelitian yaitu mengenai:

1. Kajian tentang media pembelajaran
2. Kajian tentang *Articulate Storyline*
3. Kajian tentang motivasi belajar dan hasil belajar
4. Kajian tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini penulis menguraikan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba yang meliputi (desai uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument data, dan teknik analisis data)

BAB IV : Hasil Pengembangan

Pada bab ini penulis menguraikan 3 hal. *Pertama*, penyajian data. *Kedua*, analisis data yang terdiri dari analisis data validasi ahli materi/isi, ahli media produk, ahli pembelajaran IPS kelas VII MTs Negeri 4 Malang, analisis data siswa kelas kecil, analisis data siswa kelas besar, analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* serta analisis uji-t data hasil *pre-test* dan *post-test*. *Ketiga*, revisi produk.

BAB V : Pembahasan

Pada bab ini penulis menguraikan analisis pembahasan yang menjawab dari rumusan masalah dengan data yang telah didapat pada bab sebelumnya, yakni analisis kelayakan media pembelajaran dan analisis respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

BAB VI : Penutup

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan serta memberikan saran lebih lanjut kepada penelitian selanjutnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut AETC (*Association for Education and Communication Thecnology*) mendefiniisikan media sebagai suatu hal yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut NEA (*Education Associatin*) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan, serta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menambah pengetahuan.¹⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi untuk menyebarkan pesan dan memiliki kemampuan untuk mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan siswa untuk memulai proses belajar sendiri.

Menurut Oemar Hamalik, Media dapat didefinisikan dalam dua cara: dalam arti sempit, yaitu adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar dan dalam arti luas, yaitu mencakup komunikasi

¹⁷ Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pres, 2002) hlm. 11

elektronik yang kompleks serta alat sederhana seperti slide, foto, diagram, dan bagan yang dibuat oleh guru, objek nyata, dan kunjungan ke kelas.¹⁸

Sejalan dengan pandangan ini, guru juga dianggap sebagai media penyajian, selain radio dan televisi, karena semuanya memerlukan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Oleh karena itu, definisi penggunaan media mencakup tidak hanya teknologi canggih tetapi juga berbagai alat dan pendekatan tradisional yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton, Media berfungsi sebagai alat pengirim dalam proses komunikasi dengan mengirimkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai sarana yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber ke penerima. Batasan yang disebutkan di atas sama, yaitu bahwa kita membutuhkan alat atau media untuk berkomunikasi.

Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada orang yang menerimanya. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai "perangkat lunak" yang terdiri dari pesan atau informasi pendidikan yang disajikan melalui peralatan bantu (hardware), yang memungkinkan pesan atau informasi tersebut

¹⁸ Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII.2 (2010), 1–10.

sampai kepada audiens (siswa). Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara sumber dan penerima informasi.

Media pembelajaran sering digunakan sebagai alat penyampaian pesan atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dirancang dengan cermat untuk membantu siswa belajar dan memahami apa yang disampaikan oleh gurunya. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang efektif dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pembagian jenis media pembelajaran yang disebutkan memiliki persamaan dasar dalam mengkategorikan media berdasarkan indra yang digunakan. Berikut adalah beberapa macam media pembelajaran yang telah dijelaskan:

1. Media Visual: Merupakan media yang hanya dapat dilihat dan tidak memiliki unsur suara. Contohnya adalah gambar, poster, diagram, dan hal-hal lain yang dapat dipahami melalui penglihatan.
2. Media Audio: Merupakan media yang hanya dapat digunakan melalui pendengaran dan tidak memiliki unsur visual. Contohnya adalah voice note, rekaman suara, radio, musik, dan sebagainya.
3. Media Audio Visual: Merupakan media yang menggabungkan unsur visual dan audio sehingga dapat digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video, film pendek, slide show, animasi, dan lain sebagainya.

Pembagian ini membantu dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, sehingga memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Media tersebut dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran di kelas. Mereka dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif juga efisien. Contoh beberapa media yang dapat digunakan untuk pendukung keberhasilan pelaksanaan Pembelajaran, yaitu:

1. Audio (kaset, piringan, dan radio/ rekaman siaran).
2. Cetak (buku teks, buku pegangan, buku tugas)
3. Audio cetak (buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio)
4. Proyek visual diam (film bingkai/slide, film rangkai)
5. Proyek visual diam dengan audio (film bingkai/ slide suara)
6. Visual gerak (film bisu)
7. Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
8. Benda (benda nyata, model tiruan) dan Komputer.¹⁹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang mendukung diperlukan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyampai pesan

¹⁹ Zahara Mustika, 'Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif', *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1.1 (2015), 60–73.

atau perantara pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. Jika objek dan peristiwa yang menjadi bahan materi divisualisasikan secara realistis, pembelajaran akan lebih efektif. Pendidik juga dapat menggunakan media pembelajaran untuk mendorong peserta didik untuk mencoba hal-hal baru. Media pembelajaran yang baik dan interaktif dapat meningkatkan cara pemikiran peserta didik dan meningkatkan proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki beberapa fungsi. Sebagaimana yang telah dijabarkan oleh Wina Sanjaya mengenai beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:²⁰

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan (*sender*) dan penerima pesan (*reciver*).

2. Fungsi motivasi.

Siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka menggunakan media pembelajaran. Ini berarti bahwa pengembangan media pembelajaran dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

3. Fungsi kebermanaknaan.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, tetapi juga dapat meningkatkan

²⁰ Rizqi Ilyasa Aghni, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018).

kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Ini bahkan dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan mereka.

4. Fungsi penyamaan persepsi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan setiap siswa memiliki pemahaman yang sama tentang informasi yang diberikan.

5. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran:

1. Fungsi Atensi

Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan dan menarik minat peserta didik agar mereka dapat fokus pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang memikat dan menarik perhatian siswa.

2. Fungsi Afektif

Media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang harmonis bagi peserta didik. Melalui gambar atau ilustrasi yang disajikan, media pembelajaran dapat membangun sikap dan emosi positif pada peserta didik.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi ini memungkinkan media pembelajaran untuk memperkuat konsep pengetahuan peserta didik dengan menyajikan contoh yang nyata. Media pembelajaran juga berperan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan dalam membaca dan menyerap materi dengan menyajikan konteks yang mendalam. Ini membantu mengatasi kelemahan individu dan mendukung pemahaman yang lebih baik.

Keempat fungsi ini menunjukkan pentingnya peran media pembelajaran dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, membangun sikap positif, memperkuat konsep pengetahuan, dan mendukung keberhasilan individu dalam pembelajaran.²¹

Dengan demikian, peran media dalam kegiatan mengajar tidak lagi hanya sebagai peraga dari guru, tetapi sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Media menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran dan menjadi dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan dan pemanfaatan media. Media pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil

²¹ Aghni. Op Cit. hlm 100

belajar yang diinginkan. Dengan memilih dan menggunakan media dengan bijaksana, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, interaktif, dan efektif bagi siswa.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru diharapkan mempunyai planning terhadap pembelajaran yang akan dilakukan, termasuk pada media pembelajaran. Hal itu dikarenakan agar media pembelajaran sejalan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut *Encyclopedia of Educational Research*, nilai atau manfaat media dalam pembelajaran dapat disajikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan Daya Tarik: Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menyajikan materi secara visual atau interaktif.
2. Meningkatkan Retensi Informasi: Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang disampaikan, karena materi yang disajikan melalui media cenderung lebih mudah dipahami dan direkam oleh otak.
3. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi.
4. Memfasilitasi Pembelajaran Diferensial: Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan berbagai cara

yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan individu siswa.

5. Memungkinkan Pembelajaran Mandiri: Beberapa media pembelajaran, seperti program komputer atau video interaktif, dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan mandiri di luar jam pelajaran.
6. Mengembangkan Keterampilan Teknologi: Penggunaan media pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang penting dalam era digital saat ini.
7. Mengaktifkan Pembelajaran Kolaboratif: Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
8. Memperluas Aksesibilitas Pendidikan: Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperluas aksesibilitas pendidikan dengan menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses dari berbagai tempat dan kapan saja.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, guru dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.²² Kriteria media pembelajaran yang

²² Umar, 'Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran', *Jurnal Tarbiyah*, 11.1 (2014), 131–44.

baimdan benar ialah media pembelajaran yang dapat meraih capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.²³

Karenanya semakin jelas bahwa media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dalam rangka menyukseskan program belajar siswa agar dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Oleh karena itu, peran guru harus tidak terbatas dalam pembuatan, penggunaan, dan pengembangan media pembelajaran.

Guru adalah pihak yang sangat penting dalam proses belajar mengajar di kelas, dan mereka harus belajar bagaimana membuat media pengajaran lebih efisien dan efektif. Oleh karena itu, peran mereka dalam inovasi dan pengembangan media pengajaran sangat penting.

2. Media Interaktif *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah perangkat lunak atau software yang berfungsi sebagai media pendukung untuk pembelajaran. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna membuat proyek yang menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video, dan memungkinkan pembelajaran interaktif.²⁴

Aplikasi ini tampaknya menjadi solusi yang efektif untuk membuat modul e-learning interaktif dan pembelajaran online. Dengan tampilan dashboard yang mirip dengan PowerPoint, Articulate Storyline memberikan

²³ Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar', *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 586–95.

²⁴ Anggraini and Reinita. Op Cit. hlm 9854

kesan familiar bagi pengguna yang terbiasa dengan aplikasi presentasi. Namun, kelebihanannya terletak pada sejumlah fitur dan opsi yang lebih kaya, terutama dalam konteks penerbitan sebagai halaman web HTML5.

Articulate Storyline dapat digunakan untuk membuat berbagai komponen *e-learning*, termasuk simulasi, kuis, interaksi *drag-and-drop*, rekaman layar, dan elemen lainnya yang memungkinkan pengguna berinteraksi. Oleh karena itu, aplikasi ini memberikan alat yang kuat bagi pengajar dan desainer pembelajaran untuk membuat pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Aplikasi ini memberikan berbagai fitur yang mempunyai beberapa kelebihan yang signifikan, yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Beberapa fitur utama dari aplikasi ini termasuk:

1. *Timeline*: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengatur urutan dan durasi elemen-elemen dalam presentasi, sehingga memungkinkan untuk narasi yang lancar dan terstruktur.
2. *Movie*: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyisipkan dan memutar video dalam presentasi mereka, menambahkan dimensi visual dan audio yang lebih kaya.
3. *Picture*: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyisipkan gambar dan grafik dalam presentasi mereka, memperkaya konten visual dan mendukung pemahaman yang lebih baik.
4. *Character*: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyisipkan karakter atau avatar dalam presentasi mereka, menambahkan unsur interaktif dan menarik bagi peserta.

Aplikasi ini juga mendukung gerakan layar sentuh, menyediakan kontrol pemutaran yang ramah seluler, dan dapat beradaptasi dengan layar tablet dan *smartphone*. Ini memberikan pengalaman yang responsif dan optimal untuk pengguna yang mengakses materi pembelajaran melalui berbagai

perangkat. Dengan demikian, *Articulate Storyline* memberikan alat yang kuat untuk menciptakan presentasi yang menarik dan efektif dalam konteks pembelajaran online dan *e-learning*.

3. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah disiplin ilmu sosial yang diajarkan dalam kelompok kelas yang setara. Ini mencakup banyak aspek kehidupan sosial manusia, seperti interaksi sosial, struktur masyarakat, sistem politik, ekonomi, dan budaya. Abu Ahmadi berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang ilmu yang terdiri dari beberapa disiplin ilmu sosial. Materi IPS biasanya mencakup berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi, sejarah, ekonomi, geografi, ilmu politik, dan beberapa disiplin ilmu sosial lainnya, yang digunakan sebagai bahan untuk aktualisasi program pendidikan.²⁵

Oleh karena itu, materi IPS berasal dari berbagai disiplin ilmu sosial ini dan kemudian digabungkan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas tentang fenomena sosial. Materi IPS biasanya disusun dalam konteks pembelajaran di institusi pendidikan atau dalam kelompok belajar yang setara dengan mempertimbangkan bagaimana masing-masing disiplin ilmu sosial membantu siswa berpikir kritis dan memahami dengan lebih baik dan menganalisis masalah sosial.

²⁵ Toni Nasution and Maulana Lubis, *Konsep Dasar IPS* (Samudera Biru, 2018).

b. Karakteristik IPS

Karakteristik mata pelajaran IPS antara lain:

1. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topik (tema/subtema) tertentu.
3. Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi berbagai dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta perjuangan hidup agar upayaupaya survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.²⁶

c. Tujuan IPS

²⁶ Riska Aulia and Rora Rizki Wandini, 'Karakteristik Mata Pelajaran IPS', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.20 (2022), 1349–58.

Tujuan utama pendidikan IPS di Indonesia adalah untuk menyediakan siswa sebagai warga negara yang memiliki pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap, dan nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sosial.²⁷

d. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan perilaku dan pemahaman manusia. Ilmu sosial juga mencakup pengetahuan kolektif dari bidang-bidang seperti pekerjaan sosial dan kesejahteraan, arkeologi, dan linguistik. Orang selalu tahu apa yang ilmu sosial ingin buktikan dan menjelaskan. Ilmu sosial mencakup bidang seperti studi hubungan manusia, studi institusi buatan manusia, studi terkait masyarakat, studi peristiwa masa lalu, pengembangan sifat-sifat terkait warga negara, dan sebagainya.²⁸

4. Materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan

Aktivitas memenuhi kebutuhan itu dibagi menjadi dua, yaitu: kebutuhan dan keinginan. Berdasarkan dari KBBI, kebutuhan berasal dari kata “butuh” yang artinya diperlukan atau yang dibutuhkan. Sementara itu, arti kata kebutuhan sendiri adalah sesuatu yang dibutuhkan, bisa berupa orang, tempat, maupun benda, dan yang dibendakan.

²⁷ Nadhiva, Diawita, and Azharotunnafi. “Internalisasi Nilai-Nilai Karakter pada Pembelajaran IPS.” *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, 401–11.

²⁸ Aulia and Wandini. Op Cit. hlm 119

Kebutuhan dan keinginan nyatanya menjadi 2 hal yang berbeda. Hal ini dibedakan oleh **Abraham Maslow** mengenai kebutuhan dan keinginan:

Kebutuhan	Keinginan
Definisi: Sesuatu yang dibutuhkan atas barang dan jasa yang menuntut adanya pemenuhan.	Keinginan: Kebutuhan manusia yang terbentuk dari budaya dan kepribadian seseorang.
Contoh: Makanan, tempat tinggal, pakaian, alat komunikasi, pendidikan, dan kesehatan.	Contoh: Makanan yang enak, tempat tinggal yang mewah, pakaian yang bagus, alat komunikasi yang canggih, dan lainnya.

a. Jenis-jenis Kebutuhan Manusia

Kebutuhan manusia dikelompokkan berdasarkan dari tingkat kepentingan, waktu pemenuhan, sifat, hingga subjek pemenuhan kebutuhan.

1. Kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingan.

Berdasarkan tingkat kepentingan kebutuhan dibedakan menjadi primer (harus dipenuhi, karena jika tidak dipenuhi akan sangat berpengaruh, contoh tempat tinggal, makanan, dan lainnya), sekunder (kebutuhan pelengkap setelah kebutuhan primer terpenuhi yang jika tidak terpenuhi, tidak akan mengganggu kelangsungan hidupnya, contoh televisi, buku, dan lainnya), dan tersier (kebutuhan terhadap barang yang digolongkan mewah, setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi, contoh jam tangan, kendaraan, dan lainnya).

2. Kebutuhan berdasarkan waktu pemenuhan.

Berdasarkan waktu pemenuhan kebutuhan dibedakan menjadi sekarang (harus dipenuhi saat itu juga, contoh orang yang sedang sakit dan kondisi darurat lainnya), masa mendatang (kebutuhan yang pemenuhannya bisa direncanakan atau dilakukan pada masa yang akan datang, contoh melakukan ibadah haji, membeli rumah, dan lainnya), mendesak (kebutuhan secara tiba-tiba, contoh bantuan akibat dari bencana alam), dan sepanjang waktu (kebutuhan sepanjang waktu, hingga seseorang tersebut tidak membutuhkannya lagi, contoh pendidikan).

3. Kebutuhan berdasarkan sifat.

Berdasarkan sifatnya kebutuhan dibedakan menjadi kebutuhan jasmani (kebutuhan fisik, seperti makanan, obat-obatan, dan lainnya yang bisa langsung dirasakan dalam kondisi jasmani) dan rohani (kebutuhan batin menjaga keseimbangan mental dan rohani, seperti mengikuti kajian, melihat suatu hiburan atau *entertainment* di kala seharian lelah beraktivitas, dan lainnya).

4. Kebutuhan berdasarkan subjek.

Berdasarkan subjeknya kebutuhan dibedakan menjadi kebutuhan individu (tujuan pemenuhannya untuk individu, seperti memesan makanan di kala lapar, memesan kendaraan saat akan bepergian, dan lainnya) dan kelompok (tujuan pemenuhan untuk kelompok atau suatu golongan tertentu, seperti pembangunan tempat ibadah, perbaikan jalan, penambahan infrastruktur, dan lainnya).

b. Alat Pemuas Kebutuhan

Alat pemuas kebutuhan bisa berupa barang maupun jasa. Ada yang bisa dengan uang dan tanpa uang alias gratis, yaitu:

1. Alat pemuas kebutuhan berdasarkan cara memperolehnya, terbagi atas barang bebas, barang ekonomis, dan barang illith.
2. Alat pemuas kebutuhan berdasarkan hubungannya dengan barang lain, terbagi atas barang substitusi dan barang komplementer.
3. Alat pemuas kebutuhan berdasarkan tujuan penggunaannya, terbagi atas barang produksi dan barang konsumsi.
4. Alat pemuas kebutuhan berdasarkan proses pembuatannya, terbagi atas barang mentah, barang setengah jadi, dan barang jadi.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar.²⁹ Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.³⁰ Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan, yang dimaksud ialah langkah-langkah atau prosedur yang

²⁹ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka, 2006).

³⁰ Nasution S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta : Binai Aksara, 1990).

ditempuh.³¹ Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan "hasil belajar" adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama kegiatan belajar. Hasil-hasil ini dapat mencakup berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari siswa.

Hasil belajar dapat digunakan untuk menentukan kelebihan dan kekurangan siswa dalam berbagai mata pelajaran atau bidang studi. Mereka juga dapat menentukan seberapa efektif proses pendidikan dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Penilaian hasil belajar diperlukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam kebanyakan kasus, penilaian diberikan dalam bentuk angka, huruf, simbol, atau kata-kata, dan tujuannya adalah untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi pelajaran dengan menggunakan standar tertentu sebagai acuan atau patokan untuk penilaian.³²

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua komponen dalam diri siswa: faktor internal (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan). Penelitian Andriyanto menemukan bahwa minat, salah satu faktor internal,

³¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 2007).

³² Saputra, Ismet, and Andrizal. Op Cit. hlm 27

menyebabkan hasil belajar siswa menjadi buruk.³³ Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

b. Faktor Intern (dalam diri siswa)

1. Faktor jasmaniah, yaitu: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
2. Faktor psikologis, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
3. Faktor kelelahan, yaitu: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

c. Faktor ekstern (faktor luar diri siswa)

1. Faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.³⁴

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam buku karya Ratna yang berjudul “Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran” terdapat lima macam hasil belajar, tiga

³³ Andryvo, ‘Hubungan Minat Bekerja Di Dunia Usaha/Dunia Industri Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Kelas XII Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 5 Padang’, *JURNAL PENELITIAN*, 2013.

³⁴ Saputra, Ismet, and Andrizal. OP Cit. hlm 27

diantaranya bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terkumpul dalam indikator. Indikator hasil belajar digunakan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu peristiwa atau kegiatan. Indikator-indikator ini diperlukan untuk mengukur sejauh mana perkembangan hasil belajar individu. Indikator hasil belajar menurut Gagne, yaitu:³⁵

1. Keterampilan intelektual, yaitu merupakan kemampuan siswa untuk melakukan operasi intelektual. Aktivitas belajar keterampilan intelektual ini dimulai saat siswa memasuki sekolah dasar dan dilanjutkan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Melalui penggunaan simbol atau konsep, keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya.
2. Strategi kognitif mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengatur dirinya sendiri, seperti mengingat, berpikir, dan berperilaku. Dalam teori belajar modern, siswa harus menunjukkan situasi baru yang rumit dengan sedikit bantuan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah mereka pelajari sebelumnya.
3. Sikap, yaitu perilaku yang mencerminkan pilihan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi. Hal ini termasuk dalam kategori afektif, yang mencakup aspek perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Kita memiliki sikap yang penting terhadap orang lain. Oleh

³⁵ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta : Erlangga, 2011).

karena itu, *gagne* juga memperhatikan bagaimana siswa memperoleh sikap sosialnya.

4. Informasi verbal, yaitu pengetahuan verbal yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti membaca buku, mendengarkan radio, televisi, dan media lainnya. Dalam situasi seperti ini, guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa dengan tujuan mengajarkan mereka menggambar, menulis, dan menjawab secara lisan.
5. Keterampilan motoric yaitu keterampilan motorik yang dikombinasikan dengan keterampilan intelektual, seperti membaca, menulis, bahkan memainkan alat musik. Kemampuan motorik seseorang dapat dilihat dari gerakan otot dan anggota badannya.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi ilmiah dari berbagai sumber kepada penerima, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.³⁶

³⁶ Siti Nur Azizah, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Literasiologi*, 6.1 (2021), 130–54

Dalam perspektif Islam, media pembelajaran dipandang sebagai alat yang dapat mendukung penyebaran ilmu dan pemahaman ajaran agama. Media ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk memperkuat nilai-nilai moral dan spiritual. Islam mendorong penggunaan berbagai jenis media seperti buku, audio, video, dan teknologi digital untuk memperluas akses terhadap pengetahuan. Media pembelajaran dianggap efektif ketika digunakan untuk mendidik umat tentang prinsip-prinsip Islam, memperdalam pemahaman tentang Al-Qur'an dan Hadis, serta mengajarkan keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan dalam Q.S Surah An-Nahl ayat 64:

وَمَا أَنزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ^١ وَهُدًى وَرَحْمَةً
لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: *Dan Kami tidak menurunkan kepadamu Al-Kitab (Al Quran) ini, melainkan agar kamu dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu dan menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.*”

Dari ayat di atas Allah memberikan gambaran bahwa turunnya al-Qur'an kepada kita sebagai petunjuk bagi umat manusia supaya kita tidak berselisih tentang keagamaan dan tidak berdebat dengan hal itu. Hal ini menunjukkan bahwa Al Qur'an menjadi media atau perantara dari Allah kepada umatnya yang disampaikan oleh jibril kepada nabi Muhammad.

Quraish Sihab dalam sebuah Tafsir Almisbah mengemukakan bahwa: Kami menurunkan al-Qur'ân hanya dengan tujuan agar kamu dapat memberikan penjelasan mana yang benar di antara persoalan-persoalan keagamaan yang menjadi perdebatan manusia. Dan, agar al-Qur'ân itu menjadi petunjuk yang sempurna dan rahmat yang menyeluruh bagi orang-orang yang beriman kepada Allah dan kitab suci yang diturunkan-Nya. Quraishihab juga berpendapat bahwa Rasulullah mendapatkan Al-Qur'an secara tidak langsung mendapatkan amanah yang wajib di sampaikan kepada ummatnya yang berupa penjelasan sikap dan tindakan kepada manusia mengenai ajaran, perintah, larangan dari Allah yang terkandung di dalam Al-Qur'an, baik berupa ucapan, perbuatan, tindakan ummat manusia kepada lingkungannya.³⁷

2. Aktivitas Manusia Memenuhi Kebutuhan

Kesejahteraan hidup manusia bisa tercapai saat kebutuhan atau keinginan terpenuhi. Kebutuhan merupakan cerminan perasaan atau persepsi rasa tidak puas atau rasa kekurangan yang ada dalam diri manusia yang ingin dipenuhi agar meraih kepuasan. Dalam perspektif Islam, aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup dipandang sebagai bagian dari ibadah dan tanggung jawab. Islam mengajarkan bahwa manusia harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan fisik, emosional, dan spiritual mereka, sambil tetap menjaga keseimbangan antara dunia dan akhirat. Sebagaimana dijelaskan dalam QS Al Mulk ayat 15:

³⁷ Gunawan Gunawan and Selamat Pasaribu, 'Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah', *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15.1 (2022), 86–106.

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذَلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِنْ رِزْقِهِ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

Artinya: “Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahilah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nyalah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.” (Q.S. al-Mulk [67]: 15)

Dalam kitab tafsir Al Misbah karangan Quraish Shihab tertulis bahwa Allah lah yang telah menundukkan bumi sehingga memudahkan kalian. Maka, jelajahilah di seluruh pelosoknya dan makanlah dari rezeki yang dikeluarkan dari bumi itu untuk kalian. Sesungguhnya hanya kepada-Allah lah kita akan dibangkitkan untuk diberi balasan.

Dari penjelasan di atas, kita diajarkan untuk memanfaatkan sumber daya bumi dengan prinsip keberlanjutan dan tanggung jawab. Hal ini mengarah pada prinsip pemanfaatan sumber daya alam dalam Islam, di mana penggunaannya harus memperhatikan dampaknya terhadap lingkungan dan kesejahteraan umat manusia. Allah mendorong kita untuk menikmati rezeki yang telah Dia berikan, namun juga menekankan tanggung jawab dalam mencari rezeki yang halal dan berkah. Secara keseluruhan, ayat ini menekankan pentingnya memanfaatkan kehidupan dunia dengan bijak, sambil tetap menyadari tanggung jawab kita kepada Allah di akhirat. Dengan demikian, aktivitas manusia untuk memenuhi kebutuhan tidak hanya sekadar untuk bertahan hidup, tetapi juga sebagai cara untuk mendekatkan diri kepada Allah dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

3. Hasil Belajar

Proses belajar dalam Islam tidak hanya tentang akumulasi pengetahuan, tetapi juga tentang mendekatkan diri kepada Allah. Hasil belajar dalam perspektif Islam mencakup aspek yang lebih luas daripada sekadar pencapaian akademik saja didalamnya terdapat peningkatan ilmu pengetahuan, pengembangan akhlak dan karakter dan lain sebagainya. Hasil belajar yang ideal mencakup peningkatan spiritualitas dan kesadaran akan kehadiran-Nya dalam setiap aspek kehidupan. Sehingga Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu Sebagaimana dijelaskan dalam QS Al Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ....

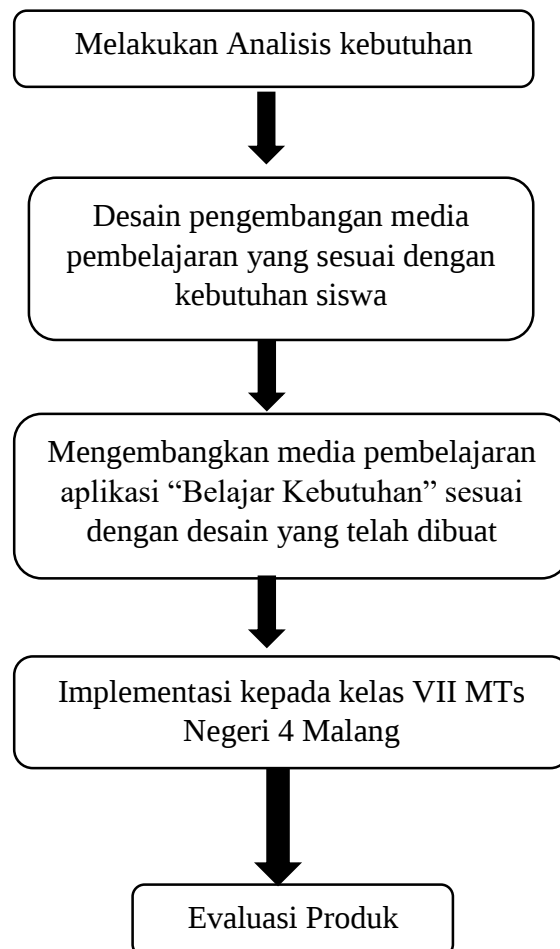
Artinya: “....niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah: 11).

Dalam tafsir Al Misbah Quraish Shihab menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu wahai yang memperkenankan tutunan ini, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat di dunia dan akhirat, dan Allah terhadap apa-apa yang kamu kerjakan sekarang atau masa yang akan datang Maha Mengetahui.³⁸

³⁸ Khairunnisa, R. Nazlia, and I. A. Mahfi, 'Mencapai Martabat Mulia Dengan Ilmu (Kajian Q.S Al-Mujadilah Ayat 11)', *Jurnal Studi Ilmu Alqur'an Dan Tafsir*, 5.1 (2023), 215–46.

Ayat ini menunjukkan hubungan yang kuat antara keimanan dan pengetahuan. Seorang yang beriman seharusnya berusaha untuk menuntut ilmu agar dapat mengamalkan ajaran agama dengan lebih baik. Dengan menyatakan bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya, ayat ini memotivasi umat Islam untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan, baik dalam hal agama maupun kehidupan sehari-hari. Ini juga mengindikasikan bahwa ilmu memiliki posisi yang tinggi dalam Islam. Hasil belajar yang baik akan mengangkat derajat seseorang di hadapan Allah, menekankan pentingnya pengetahuan dalam meningkatkan kualitas spiritual dan sosial.

C. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah salah satu bentuk metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan suatu produk tertentu dan mengevaluasi keampuannya.³⁹ Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi android atau link HTML 5 yang dapat diakses di semua perangkat pembelajaran seperti *handpond* dan laptop.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan ialah kelas VII MTs negeri 4 Malang dengan sample kelas VII E dan VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan kelas ini ialah didasarkan pada kesetaraan peringkat kelas yang mana bahwa dua kelas ini bukan termasuk dalam kelas unggulan, agama, dan olahraga melainkan hanya kelas biasa. Kemudian kelas VII A sebagai kelas uji coba butir soal.

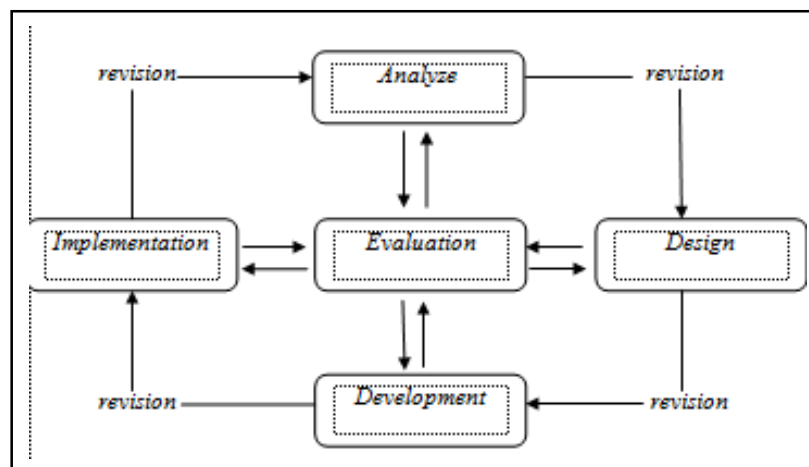
Penelitian ini dilaksanakan guna mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran IPS yang akan diuji cobakan pada siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang setelah mendapatkan kelayakan uji validasi dan uji kelayakan produk. Permasalahan pada penelitian

³⁹ Ayuni Dwi Pangesti, 'Research and Development: Penelitian Yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan', *Researchgate*, 5.1 (2019), 1–8.

ini sejalan dengan permasalahan yang ditemukan peneliti selama menjalankan Asistensi Mengajar pada sekolah tersebut kurang lebih 4 bulan lamanya.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian kali ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam prosesnya yang dicetuskan oleh Dick and Carry.⁴⁰ Lima tahapan tersebut ialah analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta tahap terakhirnya evaluasi (*Evaluation*). Tahapan-tahapan dalam model pengembangan ini dirasa cukup sederhana sehingga peneliti memilih model pengembangan ini dalam penelitiannya, selain itu peneliti juga memiliki alasan bahwa lima tahapan ini dapat membantu dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate storyline yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.



⁴⁰ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1.1 (2021), 28–38 .

Gambar 3.1 Lima Tahapan Model ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Berikut merupakan prosedur pengembangan dalam penelitian ini:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama dalam pengembangan ini ialah analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya suatu masalah dalam pembelajaran yang menyebabkan perlu adanya pengembangan media baru. pada tahapan ini penulis akan melakukan analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis materi dan analisis media. Analisis kebutuhan ini dilakukan kepada guru dan siswa yang nantinya akan menjadi landasan dasar dalam melakukan pengembangan. Sedangkan analisis materi dilakukan pada guru pemangku kebijakan kelas yang mengetahui problematika siswa di dalam kelas.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII agak sulit memahami materi yang disampaikan guru terkhusus pada materi aktivitas manusia memenuhi kebutuhannya. Hal tersebut disebabkan karena materi yang disampaikan guru selama ini hanya mengacu pada buku yang telah disediakan oleh sekolah atau LKS. Selain itu buku juga memiliki keterbatasan dalam penjelasannya karena sifat buku yang hanya tekstual dan tidak divisualkan oleh guru tersebut.

Selanjutnya dalam analisis media guru juga tidak menggunakan alat peraga sehingga mempersulit siswa dalam mengelompokkan kebutuhan-kebutuhan dalam aktivitas manusia memenuhi kebutuhannya.⁴¹ Setelah mengetahui permasalahan yang disebutkan penulis mulai merancang pengembangan produk yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut serta penulis turut berkonsultasi kepada pembimbing.

2. Desain (*Design*)

Tahapan selanjutnya ialah desain atau merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini penulis mulai merancang produk berupa aplikasi media pembelajaran interaktif sebagai solusi dari permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang pada materi Aktivitas Manusia Memenuhi Kebutuhannya. Dalam tahapan ini penulis mulai merancang desain produk dimulai dari pemilihan ukuran, warna, font, hingga pemilihan komponen pendukung seperti video maupun gambar yang akan ditambahkan. Yang praktiknya dalam hal ini penulis menggunakan aplikasi bernama *Articulate Storyline* juga aplikasi pendukung seperti *Canva*, *google*, serta *youtube* untuk pemilihan gambar dan video.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan selanjutnya ialah proses pengembangan. Pada tahapan ini penulis mulai menhyusun materi serta menambahkannya ke dalam produk.

⁴¹ Wawancara dengan guru IPS dan wali kelas VII A (Pak Akbar)

Proses tersebut dimulai dengan menentukan halaman awal, kemudian akan diarahkan pada halaman menu utama yang terdapat banyak pilihan menu mulai dari petunjuk aplikasi, petunjuk pembelajaran, kompetensi & indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, kuis dan yang terakhir profil pengembang. Pada tahapan ini penulis juga melakukan peninjauan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing, yang selanjutnya menuju proses validasi. Proses validasi dilakukan kepada validator ahli media (desain), validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran, untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan serta mengetahui saran dari validator sebelum media diuji cobakan kepada siswa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi ini bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu pada tahapan ini setelah melewati tahapan pengembangan selanjutnya ialah mengimplementasikan hasil produk kepada siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang. Tidak hanya itu pada tahapan ini penulis juga ingin mengetahui tentang kelayakan produk yang digunakan oleh siswa, maka dari itu untuk mengetahui respon siswa dapat diukur dengan pengisian angket yang diberikan pada siswa setelah mereka mencoba produk.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan yang terakhir ialah evaluasi. Pada tahapan ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan pengajaran baik sebelum dan sesudah tahapan implementasi. Melalui tahapan ini penulis menjadi tahu terkait dengan pengembangan produk media pembelajaran yang dilakukan perlu direvisi hingga mencapai kevalidan. Analisis hasil dan respon siswa juga terdapat pada tahapan evaluasi. Pada model pengembangan ADDIE proses evaluasi turut dilakukan pada setiap tahapannya.⁴²

D. Uji Produk

Tahapan uji coba produk dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kevalidan dan keefektifan media interaktif yang dikembangkan. Pelaksanaan uji produk terbagi menjadi uji ahli (validasi ahli) yang mencakup desain uji ahli dan subjek uji ahli juga uji coba yang mencakup desain uji coba dan subjek uji coba:

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

- a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli yang dilakukan penulis berupa pemberian instrument validasi yang akan diberikan kepada validator produk yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Dengan adanya instrument validasi diberikan kepada validator diharapkan mampu memberikan evaluasi dan saran kepada penulis mengenai produk yang dikembangkan.

- b. Subjek Uji Ahli

⁴² Hidayat and Nizar. Op Cit. hlm 30

Subjek uji ahli ini ialah pemberian instrument validasi kepada validator ahli media dan ahli materi.

a) Ahli media

Ahli media yang digunakan dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran digital. Ahli media akan melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan meliputi desain, kelayakan, kesesuaian dengan tujuan dan memberikan masukan terhadap media interaktif yang dikembangkan.

b) Ahli Materi

Ahli materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang ahli dalam materi yang dikembangkan oleh penulis. Ahli materi akan menilai dan memberi masukan terhadap materi yang terdapat dalam produk yang kembangkan penulis.

c) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah seorang guru pengampu mata pelajaran IPS serta wali kelas VII di MTs Negeri 4 Malang. Ahli pembelajaran akan melakukan validasi terhadap produk pengembangan selama pembelajaran berlangsung.

2. Uji Coba Produk

Adapun uji coba produk yang akan dilakukan ialah:

a. Desain uji coba

Uji coba produk yang dilakukan penulis untuk mengetahui ketrampilan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan.

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba dilakukan kepada siswa kelas VII sejumlah 20 orang dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah percobaan yang pertama ialah pemberian soal *pretest* kepada siswa. Selanjutnya langkah kedua menerapkan media interaktif kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memperhatikan kesulitan yang dialami oleh siswa selama pembelajaran dan yang ketiga ialah pemberian *posttest* kepada siswa kemudian yang terakhir ialah siswa memberikan respon kemenarikan terhadap media interaktif melalui pengisian angket.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data kualitatif

Pengambilan data kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini didapatkan dengan sesi wawancara dengan guru kelas. Wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Narasumber yang digunakan dalam penelitian ini ialah guru wali kelas VII Mts Negeri 4 Malang.

2. Data kuantitatif

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline, pengambilan data kuantitatif dilakukan melalui beberapa metode, termasuk:

- a. Tes *pretest* dan *posttest*: Tes *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Data kuantitatif dari tes ini memberikan informasi tentang peningkatan pemahaman siswa setelah intervensi media pembelajaran.
- b. Angket validasi oleh validator ahli: Angket yang diisi oleh validator ahli materi dan ahli media digunakan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran. Data kuantitatif dari angket ini memberikan informasi tentang tingkat persetujuan atau kecocokan dari para ahli terhadap konten, desain, dan metode pembelajaran yang disajikan dalam media tersebut.
- c. Angket respon siswa: Respon siswa melalui angket juga menjadi sumber data kuantitatif penting. Angket respon siswa dapat mencakup aspek-aspek seperti tingkat kepuasan, tingkat keterlibatan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran dari media yang dikembangkan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari semua sumber tersebut kemudian dapat dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, mengevaluasi validitas dan efektivitas media pembelajaran, serta memahami tanggapan

siswa terhadap penggunaan media tersebut. Analisis data ini memberikan wawasan yang berharga dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data yang digunakan penulis antara lain ialah:

1. Pedoman wawancara

Tahapan wawancara nantinya akan dilakukan kepada guru kelas untuk mendapat informasi secara langsung sehingga dapat menganalisis materi dan bahan ajar yang digunakan selama mengajar, narasumber yang digunakan dalam tahapan ini ialah guru pengampu mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 4 Malang. Berikut merupakan kisi-kisi instrument wawan cara dengan guru kelas.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen wawancara

Pertanyaan
1. Apakah terdapat kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran selama pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan tersebut?
2. Apakah terdapat kesulitan yang dialami guru selama proses pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan tersebut?
3. Media apa yang biasanya digunakan guru dalam proses pembelajaran?
4. Apakah terdapat kesulitan bagi guru dalam pemanfaatan media khususnya media digital?
5. Apakah menurut anda media aplikasi “Belajar Kebutuhan” membuat Siswa tertarik dalam Belajar?
6. Apakah menurut anda menggunakan media aplikasi “Belajar Kebutuhan” akan lebih efisien dalam pelaksanaan pembelajaran?

2. Angket

Tahapan angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan, kevalidan dan kemenarikan desain dan materi pada media interaktif yang telah dikembangkan oleh penulis. Proses pengumpulan data penelitian menggunakan angket diperoleh berdasarkan dari:

1. Angket validasi ahli media dan ahli materi

Angket validasi ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan, kevalidan serta keefektifan media interaktif yang dikembangkan. Validasi ahli media pada penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim dengan bidang keilmuan teknologi pendidikan. validasi ahli materi pada penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim dengan bidang keilmuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Berikut kisi-kisi angket validasi ahli:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Komponen Penilaian	No Butir
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi	1,2,3,4,5,6
	Kesesuaian bahasa	8,9
Tampilan	Kesesuaian urutan tampilan	7,10,12
	Kemudahan penggunaan	11,13,15
Pembelajaran	Kesesuaian media dengan materi	14,16
	Ketepatan jenis pembelajaran dengan media	17,18,19,20

(Sambodo, 2014)

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Komponen Penilaian	No butir
Tampilan	Kemenarikan desain	5,6,9,10
	Kesesuaian desain dengan materi	13,15,16
Penggunaan	Kemudahan penggunaan	2,14
	Kesesuaian media dengan subject	8,12,17

Keefektifan	Keefektifan media pembelajaran	1,18,19,20
Kegrafisan	Pemilihan warna, layout, tulisan, dan desain	3,4,7,11

(Sambodo, 2014)

2. Angket validasi ahli pembelajaran

Angket validasi ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan, kevalidan serta keefektifan media interaktif yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS di kelas. Validator ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah guru pengampu mata pelajaran IPS serta wali kelas VII di MTs Negeri 4 Malang yaitu bapak Akbar Mubarok, M.Pd. Berikut kisi-kisi instrument angket validasi ahli pembelajaran:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran

Aspek	Komponen Penilaian	Butir Soal
Kualitas Tampilan	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	1,2,3,4
Rekayasa Perangkat lunak	Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	5,6
Keterlaksanaan	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik	7
Tampilan	Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf	8,9
<i>Compability</i>	Aplikasi media pembelajaran “Belajar Kebutuhan” berbasis <i>android</i> dapat dijalankan pada semua jenis <i>android</i>	10

(BSPN, 2008)

3. Angket respon siswa terhadap media

Pemberian angket pada subyek penelitian digunakan untuk mengetahui data respon siswa terhadap kemenarikan terhadap media interaktif

acrticulate storyline yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini subyek yang dimaksud ialah Siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang. Berikut kisi-kisi pertanyaan angket respon Siswa terhadap media:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Simbol	Pernyataan
A	Minat belajar sambil bermain
B	Kemenarikan tampilan media
C	Kejelasan bahasa yang digunakan
D	Kemenarikan gambar dan pemilihan warna media
E	Kejelasan jenis dan ukuran teks
F	Mempermudah Belajar mandiri
G	Kemudahan penggunaan media
H	Kejelasan petunjuk media yang disajikan
I	Kesesuaian soal Evaluasi dengan materi
J	Meningkatkan minat Siswa Belajar IPS

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti ialah sebagai berikut:

1. Tes

Tahapan dari pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan tes tertulis yaitu *pre experimental design* dengan bentuk *one group pretest posttest design* penggunaan tes tertulis terhadap subjek pada penelitian ini ialah untuk mengukur kemampuan siswa baik sebelum dan sesudah diberikannya media yang telah dikembangkan. Dalam hal ini penulis dapat mengidentifikasi apakah penggunaan media interaktif saat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pernyataan yang harus dijawab oleh responden, yang dalam hal ini ialah para ahli dan siswa. Tentunya sebelum dibagikan kepada responden harus diuji coba terlebih dahulu sebagai alat ukur pertanyaan atau pernyataan yang diberikan valid dan reliabel atau tidak.

H. Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan keberhasilan media interaktif yang dikembangkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. Analisis data yang akan dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Analisis validasi media dan materi

Analisis validasi ahli media dan materi dalam penelitian ini dilakukan sebelum uji coba media interaktif kepada subjek penelitian. Dalam hal ini kategori validator diantaranya ialah validasi ahli media dan validasi ahli materi. Rumus yang digunakan dalam validasi ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

f : perolehan skor

n : nilai maksimum

Kemudian, hasil dari persentase validasi media diatas dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Table 3.6
Kriteria Validitas Ahli Materi dan Media

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Tabel 3.7
Kriteria Validitas Ahli Pembelajaran

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
$50\% < x \leq 80\%$	Baik
$20\% < x \leq 50\%$	Cukup Baik
$0\% < x \leq 20\%$	Kurang

2. Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa bertujuan untuk mengetahui kemenarikan siswa terhadap media interaktif yang telah dkembangkan. Dalam hal ini penulis menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kemenarikan siswa terhadap media tersebut. Analisis respon siswa

menggunakan rumus yang sama dengan analisis validasi media.

Berikut rumus yang digunakan penulis dalam analisis ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kemenarikan

f : jumlah total penilaian siswa

n : jumlah total maksimal

Kemudian, hasil dari respon kemenarikan siswa diatas dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kemenarikan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Table 3.8
Kriteria Kemenarikan

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

3. Analisis nilai hasil *pretest* dan *posttest*

Analisis nilai *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa ketika sebelum dan sesudah pemberian media interaktif yang telah dikembangkan. Analisis data hasil *pretest* dan

posttest dengan mengambil rata-rata (*mean*) dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

Mean : rata - rata

Σx : jumlah nilai

n : jumlah subjek

4. Analisis keefektifan media

Untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, dilakukan analisis *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan hasil belajar. Data dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *independent sample t test*. Uji ini termasuk dalam uji peramterik, sehingga perlu dilakukan uji normalitas sebagai langkah prasyarat sebelum menjalankan uji *independent t test*. Kedua uji analisis data ini akan diproses menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 27*. Prasyaratan yang harus dipenuhi dalam uji analisis data tersebut melibatkan:

a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah suatu metode yang digunakan untuk menentukan apakah pola sebaran data yang yang diperoleh dari pengamatan berdistribusi normal atau tidak. Setelah memastikan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan metode

statistik peramaterik, salah satunya dengan menggunakan uji *independent sample t test*. Kriteria untuk membuat keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila signifikansi > 0.05 , maka data terdistribusi normal.
- 2) Apabila signifikansi ≤ 0.05 , maka tidak berdistribusi dengan normal

b. Uji Homogenitas

Digunakan untuk menentukan apakah kedua grup berasal dari populasi yang homogen atau seragam. Kriteria uji homogenitas ini adalah nilai signifikan $< \alpha = 0,05$ maka data dianggap tidak homogen. Sebaiknya jika nilai signifikan $> \alpha = 0,05$ maka data dianggap homogen, atau:

H_0 : nilai signifikansi $> 0,05$ maka homogeni

H_a : nilai signifikasnsi < 0.05 maka data memiliki perbedaan

c. Uji *independent sample t test*

Uji *independent sample T-test* merupakan analisis data yang digunakan untuk menilai perbedaan nilai rata-rata pada dua sampel yang berbeda atau tidak berpasangan. Panduan untuk membuat keputusan dalam uji *independent sample t test*, adalah sebagai berikut

- 1) Jika nilai sig. $> 0,05$ data tidak memiliki perbedaan
- 2) Jika nilai sig. $< 0,05$ data memiliki perbedaan

Adapun hepotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi “Belajar kebutuhan” dan kelas kontrol yang tidak menggunakan aplikasi “Belajar Kebutuhan”.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan ini meliputi penciptaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pelajaran IPS yang terfokus pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa agar hasil belajar meningkat. Proses pengembangan ini disesuaikan dengan model ADDIE, berikut:

1. Analisis

Pada penelitian pengembangan, identifikasi masalah menjadi langkah penting untuk mengetahui permasalahan yang ada. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis masalah dan mencari solusi yang diperlukan, seperti analisis sarana dan prasarana, mengidentifikasi karakteristik siswa, analisis kurikulum dan materi, analisis media pembelajaran dan analisis kebutuhan. Analisis dilakukan dengan melakukan observasi dan interview bersama seorang guru IPS di kelas VII MTs Negeri 4 Malang. Hasil dari tahap analisis ini mencakup beberapa temuan, seperti:

a. Analisis sarana dan pra-sarana

Hasil wawancara dengan guru di MTs Negeri 4 Malang, ditemukan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah cukup memadai. Tersedia proyektor dan lap computer yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran serta terdapat *Wi-Fi* di berbagai titik sekolah sehingga dapat menjangkau semua sudut ruangan yang ada di sekolah. Namun kurangnya pemanfaatan dari sarana yang telah disediakan sekolah menjadi faktor yang mempengaruhi kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran. materi yang bersifat tekstual dan bacaan membuat guru sering kesulitan dalam memanfaatkan media untuk pembelajaran, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Bapak Akbar Mubarak M.Pd. menyatakan bahwa jarang menggunakan alat bantu pembelajaran yang menarik dan lebih condong menggunakan buku-buku dan LKS siswa. Ia menyebutkan bahwa kesulitan dalam membuat media pembelajaran disebabkan oleh faktor usia dan keterbatasan waktu karena banyaknya kelas yang harus diampunya.⁴³

Pak Akbar menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran lain selain proyektor dan lebih cenderung menggunakan buku yang disediakan oleh sekolah. Ia menyebutkan bahwa pembelajaran lebih banyak mencari materi di internet dan dibahas secara bersama-sama dengan siswa-siswi terutama pada pembelajaran IPS. Dilihat dari sarana prasananya di sekolah maupun di kelas saat proses pembelajaran

⁴³ Wawancara dengan Abar Mubarak, M.Pd, 3 september 2024

berlangsung sangat mendukung untuk melakukan implementasi media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini yaitu adanya jaringan *Wi-Fi*, LCD atau proyektor, siswa diperbolehkan membawa Handphone, kemudian guru juga belum pernah menggunakan alat bantu pembelajaran seperti aplikasi digital ini.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS di MTs Negeri 4 Malang dilaksanakan dua kali dalam satu minggu dengan alokasi waktu yaitu 2 jam pelajaran atau 2 x 40 menit dengan jumlah keseluruhan siswa kelas VII antara 20 - 26 siswa tiap kelas. Berdasarkan observasi kelas ini menyatakan bahwa pembelajaran IPS di kelas terkesan monoton, guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah tanpa ada bantuan media apapun selain buku LKS.

Ketika guru menjelaskan dengan metode ceramah yang banyak siswa tidak fokus dan bosan dengan pembelajaran, mereka lebih banyak bermain dan berbicara dengan teman daripada mendengarkan penjelasan guru di depan kelas.⁴⁴ Kemudian berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh Pak Akbar dan siswa kelas VII A menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi “Belajar kebutuhan” akan lebih menarik karena terdapat banyak gambar dan visualisasi dari materi yang telah dijelaskan, selain itu dalam aplikasi juga terdapat game yang

⁴⁴ Observasi kelas dilakukan pada 3 september

dapat membuat siswa tidak cepat bosan dalam belajar.⁴⁵ Dengan sarana dan prasarana yang mendukung di sekolah juga diperbolehkan untuk membawa *smartphone* jika memang itu dibutuhkan untuk pembelajaran.

Dengan beberapa alasan tersebut, maka peneliti berinisiatif untuk mewujudkan pembelajaran IPS dengan menciptakan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran “Belajar Kebutuhan” yang berisikan materi singkat serta visualisasi gambar yang menarik bagi siswa. Meskipun tersedia LKS untuk menunjang pembelajaran siswa, proses pembelajaran membutuhkan lebih banyak gambar untuk membantu siswa dalam memahami materi, namun faktanya gambar-gambar di LKS terbatas dan menggunakan kertas buram. Untuk membuat hasil belajar siswa meningkat, maka diperlukan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi.

c. Analisis Kurikulum

Dalam pengamatan dan hasil wawancara kurikulum yang diterapkan untuk kelas VII saat ini adalah kurikulum merdeka.⁴⁶ Analisis dilakukan peneliti terhadap materi IPS sebagai sumber daya konten. Peneliti melakukan identifikasi literasi terhadap buku pegangan guru dan Siswa. kemudian setelah berdiskusi dengan guru pengampu mata pelajaran IPS maka ditemukan bahwa pada Tema 1 “Keluarga Awal Kehidupan” dan pada materi ke 4 “Aktivitas Manusia Memenuhi

⁴⁵ Wawancara dengan Pak Akbar 3 September

⁴⁶ Wawancara dengan pak Edy Purnomo (waka kurikulum MTs Negeri 4 Malang)

Kebutuhan” cocok untuk diberikan dengan menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu peneliti juga meninjau Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP), berikut CP dan TP mata pelajaran IPS kelas VII tema 1 materi ke 4:

Table 4.1
Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

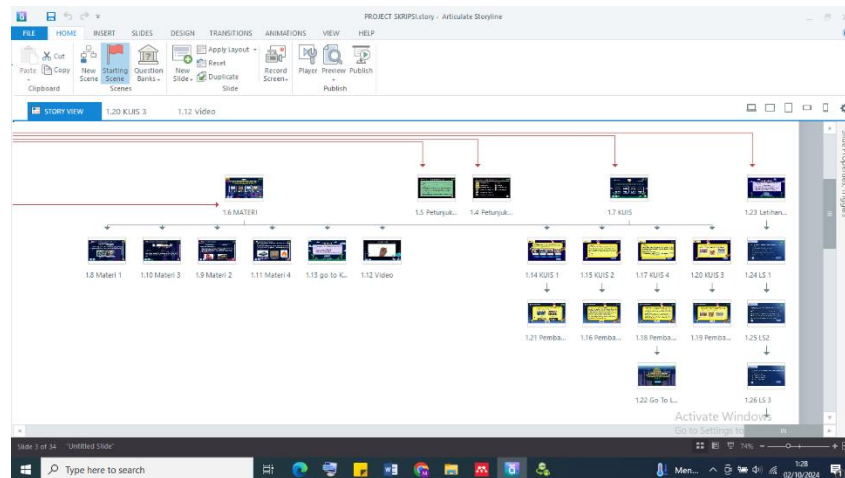
CP	• Peserta didik diharapkan mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. • Mampu menganalisis konsep interaksi manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) • Menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian
TP	a. Pengetahuan: Siswa dapat menjelaskan kebutuhan dasar manusia dan aktivitas yang dilakukan untuk memenuhinya. b. Keterampilan: Siswa dapat mengidentifikasi dan menggambarkan aktivitas sehari-hari yang memenuhi kebutuhan fisik, sosial, dan emosional.

d. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Berdasarkan pada analisis pada beberapa aspek sebelumnya, serta setelah melakukan diskusi dengan guru, maka peneliti menawarkan solusi untuk pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa. Guna untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti berencana untuk mengembangkan media aplikasi berbasis android yang dilengkapi dengan visualisasi gambar dan game yang menarik. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan aplikasi “Belajar Kebutuhan” pada materi Aktivitas Manusia Memenuhi Kebutuhan.

Diharapkan media aplikasi yang dikembangkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil Belajar Siswa.

2. Desain (*Design*)



Gambar 4.1 Desain Aplikasi

Tahapan selanjutnya dari pengemabangan ialah desain atau merancang komponen-komponen produk *Articulate Storyline*. Pada tahap ini peneliti memulai dengan menentukan desain, warna, gambar, dan bentuk, serta menetapkan komponen pendukung yang dibutuhkan. Diantaranya ialah:

a. Pemilihan media

Peneliti memilih menggunakan media *Articulate Storyline* dalam pembeuatan media aplikasi “Belajar Kebutuhan” yang telah menyediakan berbagai pilihan menu untuk membuat aplikasi berbasis *smartphone* dan laptop. Peneliti dalam mengembangkan produk menggunakan berbagai aplikasi yaitu:

1. Aplikasi *Articulate Storyline* untuk membuat produk aplikasi

2. Aplikasi *Canva* untuk memilih template tema dan *background*
 3. Aplikasi *Wabsite 2 APK Builder pro* untuk mengubah web menjadi aplikasi berbasis android
- b. Menentukan layout dan background
- Pada pemilihan layout media, peneliti menggunakan ukuran 960×540 (16:9) karena disesuaikan dengan ukuran layar *smartphone* dan laptop. Pemilihan background media menggunakan warna gelap dengan tema malam hari, latar objek berwarna bertema game pixel serta terdapat logo UIN Malang dan Kemenag di pojok kiri atas.
- c. Menentukan font
- Peneliti melakukan pemilihan beragam huruf yang baik dan jelas agar nantinya tulisan di dalam media interaktif dapat ditampilkan dengan baik. Dalam hal ini peneliti menggunakan huruf arial pada halaman materi dan soal sedangkan menggunakan huruf cooper black pada halaman menu utama untuk mempertegas ikon menu pembelajaran.
- d. Membuat kuis dan latihan soal
- Dalam aplikasi “Belajar kebutuhan” juga terdapat menu kuis dan latihan soal untuk mengukur pemahaman Siswa. menu ini telah tersedia dalam aplikasi *Articulate Storyline* yang terdapat beberapa pemilihan model soal baik berupa permainan mencocokkan, menjawab benar dan salah, menulis jawaban benar, dan pilihan ganda yang mana setelah menjawab maka akan langsung muncul skor dan nilainya. Tentunya pembuatan soal

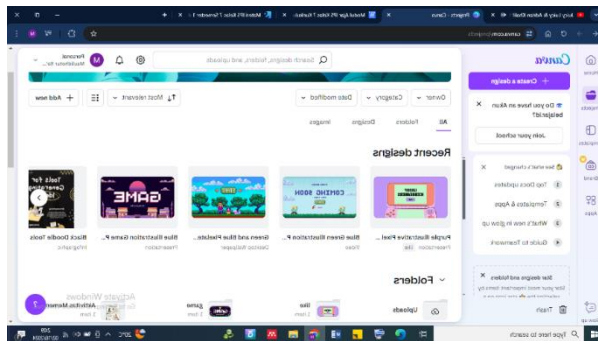
kuis dan latihan soal ini tak lepas dari bimbingan dosen pembimbing dan telah diuji oleh dosen ahli materi.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan aplikasi “Belajar kebutuhan”

Setelah membuat rancangan pengembangan peneliti kemudian memulai proses pembuatan produk. Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan produk aplikasi “Belajar Kebutuhan” menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* :

1. Gunakan aplikasi canva untuk memilih template tema dengan mengklik menu templates dan memilih kategori yang diinginkan.



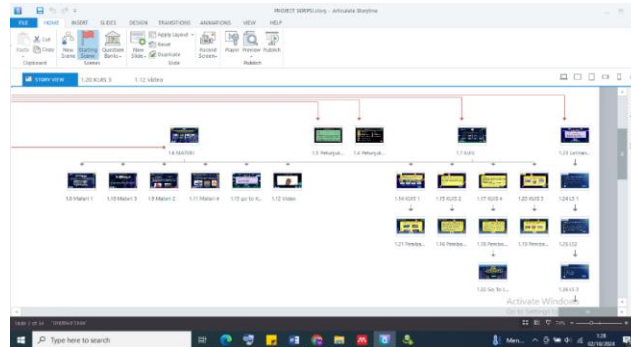
Gambar 4.2 Aplikasi Canva

2. Kemudian buka aplikasi *Articulate Storyline* dan masukkan template tema yang telah di download tadi



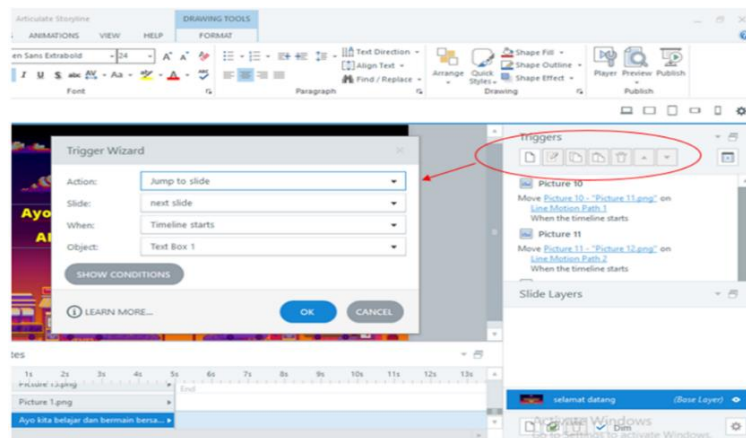
Gambar 4.3 Aplikasi *Articulate Storyline 3*

3. Selanjutnya menyusun menu dalam aplikasi dengan pilihan fitur yang telah disediakan seperti membuat power point



gambar 4.4 membuat menu

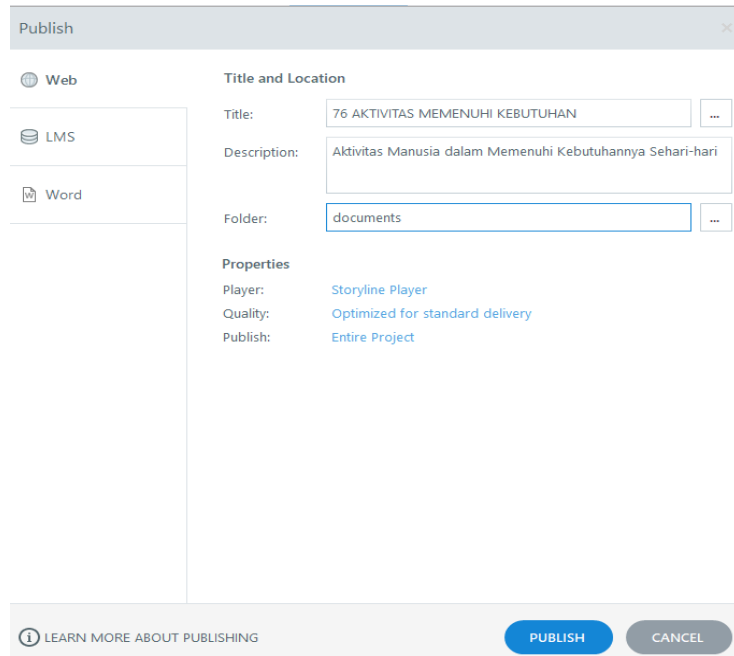
4. Menambahkan perintah pada ikon. Dalam aplikasi ini kita juga bisa menambahkan beberapa menu perintah pada ikon yang ingin digunakan seperti perintah *next*, *jump to slide*, *close*, dan sebagainya, dengan menambahkan trigger



Gambar 4.5 menambahkan trigger pada ikon

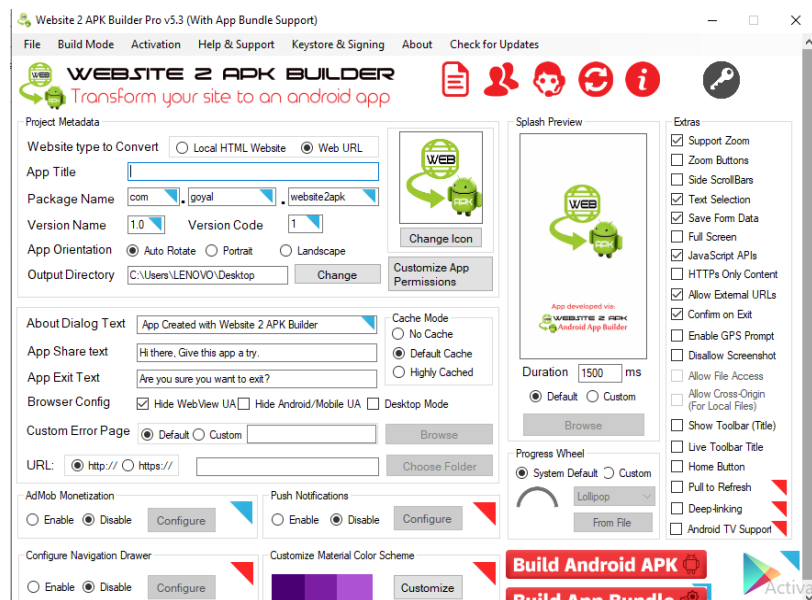
5. Mempublish produk. Kemudian setelah selesai menyusun model da nisi aplikasi selanjutnya ialah meriview dan mempublish media. Dengan menekan tombol preview untuk uji coba produk

dan menekan tombol publish untuk mensave produk dalam bentuk HTML.



Gambar 4.6 mempublish produk

6. Mengubah web ke aplikasi. Selanjutnya ialah mengubah produk media yang berupa web HTML kedalam bentuk aplikasi berbasis android menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder pro*



Gambar 4.7 Aplikasi Website 2 APK Builder

7. setelah itu aplikasi “Belajar kebutuhan” siap dibagikan di diuji cobakan kepada Siswa.
8. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Peneliti melakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Para validator mengisi angket yang sudah dibuat untuk memberikan saran dan juga evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Validator ahli media aialah Bapak Imam wahyu Hidayat, M P.d dan validator ahli materi ialah Ibu Dr. Luthfiya Fathi Pusposari ME serta Validator ahli pembelajaran merupakan guru pengampu mata pelajaran IPS di MTs Negeri 4 Malang yaitu bapak Akbar Mubarak M P.d. untuk angket validasi dapat dilihat di halaman selanjutnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya ialah tahap implementasi yaitu tahap uji coba produk setelah mendapatkan penilaian dari para validator ahli baik dari media, materi maupun ahli pembelajaran. Uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dilakukan terhadap Siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang. Adapun serangkaian kegiatannya diawali dengan memberikan soal *Pretest* kepada Siswa untuk mengukur kemampuan awal Siswa sebelum menerima materi dengan menggunakan media yang berisikan materi tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Setelah

mengerjakan *Pretest* kemudian Siswa diberikan penjelasan mengenai media yang akan digunakan, guru menjelaskan cara penggunaan dan ikon-ikon yang ada dalam media pembelajaran. setelah itu Siswa mulai uji coba produk menggunakan *smartphone* masing-masing yang sebelumnya telah dibagikan oleh guru praktisi IPS.

Pada saat uji coba terlihat bahwa Siswa banyak antusias dengan media pembelajaran ini dan tidak kesulitan dengan fitur-fitur yang tersedia di media karena sebelumnya telah dijelaskan oleh peneliti mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan media digital. Namun terdapat juga kendala yang ada di lapangan saat uji coba berlangsung, terdapat 4 siswa yang tidak bisa menggunakan media ini karena beberapa kendala diantaranya yaitu terkendala sinyal dan kuota untuk mendownload media, terkendala internal handphone Siswa yang tidak cukup, dan juga terkendala tidak punya handphone. Namun kendala ini dapat diatasi dengan cara bergantian menggunakan handphone dengan temannya dan memulai ulang mandiri media.

Setelah tahapan uji coba selesai siswa kemudian di instruksikan untuk mengerjakan *Posttest* sebagai tolok ukur kemampuan peserta didik setelah penggunaan aplikasi sehingga peneliti dapat mengetahui hasil belajar peserta didik. Peneliti kemudian membandingkan hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh Siswa.

5. Evaluasi

Tahapan terakhir dari penelitian ini ialah Evaluasi. Produk media pembelajaran berbasis *articulate storyline* sudah melewati tahap validasi untuk mengetahui kelayakannya, kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Dengan penggunaan aplikasi “Belajar Kebutuhan” dapat mengukur kemampuan siswa dengan melihat perolehan hasil belajarnya. Maka dilakukan *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas VII sebelum dan sesudah melaksanakan proses pembelajaran dengan aplikasi “Belajar Kebutuhan”

Evaluasi dilakukan oleh peneliti selama tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Dalam tahap ini dapat diketahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran digital ini, sehingga dapat diketahui apakah media ini layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Data Validitas

Ahli media, materi, dan pembelajaran telah melakukan validasi secara kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan. hasil tersebut disajikan sebagai berikut:

a. Validasi ahli materi

Uji validasi materi dilakukan oleh ibu Luthfiah Fathi Pusposari, M.E sebagai ahli ekonomi di FITK UIN Malang. Berikut data validasi ahli materi:

1) Data kuantitatif

Analisis data kuantitatif validasi ahli materi yang telah dilakukan peneliti mendapatkan skor yang sangat baik. Dari 20 pernyataan yang diajukan kepada ahli materi 15 pernyataan mendapatkan skor 5 dari 5 dan 5 pernyataan mendapatkan skor 4 dari 5. Maka dari itu dengan akumulasi skor total dibagi skor maksimal dikali 100% maka validasi ahli materi mendapatkan nilai 95%. Dilihat dari tabel skala likret nilai 95% sudah termasuk dalam kategori sangat layak atau sangat baik. Hasil data validasi ahli materi bisa dilihat di lampiran.

Table 4.2
Kriteria Penilaian Ahli Materi

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{95}{100} \times 100 \%$$

$$P = 95 \%$$

Hasil akhir dari validasi materi oleh ibu Luthfiyah Fathi Pusposari, ME berjumlah 95 % yang termasuk dalam kategori Validitas Sangat Layak. Saran yang diberikan validator bertujuan untuk memperbaiki kualitas, dan kecocokan materi yang disajikan dalam media.

3) Hasil data kualitatif

Table 4.3
Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validatror	Saran dan Masukan
Luthfiyah Fathi Pusposari, ME	• Contoh dari kebutuhan di pisah sesuai dengan jenisnya • Kuis 3 diperbaiki lagi

b. Validasi ahli media

Uji validasi media dilakukan oleh Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I, sebagai ahli design dan media di FITK UIN Malang. Berikut adalah data hasil validasi oleh ahli media:

1) Data kuantitatif

Analisis data kuantitatif validasi ahli media yang telah dilakukan peneliti mendapatkan skor yang sangat baik. Dari 20 pernyataan yang diajukan kepada ahli media 15 pernyataan mendapatkan skor 5 dari 5 dan 5 pernyataan mendapatkan skor 4 dari 5. Maka dari itu dengan akumulasi skor total dibagi skor maksimal dikali 100% maka validasi

ahli materi mendapatkan nilai 95%. Dilihat dari tabel skala likret nilai 95% sudah termasuk dalam kategori sangat layak atau sangat baik. Hasil data validasi ahli media bisa dilihat di lampiran

Table 4.4
Kriteria Penilaian Ahli Media

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{95}{100} \times 100 \%$$

$$P = 95 \%$$

Hasil akhir dari validasi materi oleh bapak Imam Wahyu Hidayat, S.Pd berjumlah 95 % yang termasuk dalam kategori Validitas Sangat Layak. Saran yang diberikan validator bertujuan untuk memperbaiki kualitas, dan kecocokan desain yang disajikan dalam media.

3) Hasil data kualititaif

Table 4.5
Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validatror	Saran dan Masukan
Imam Wahyu Hidayat, S.Pd	• Untuk font mungkin bisa menyesuaikan tema • Tombol exit pada halaman materi dihapus saja • Layak dengan revisi

c. Validasai ahli pembelajaran

Uji validasi pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS MTs Negeri 4 Malang yaitu oleh bapak Akbar Mubarak, M.Pd. berikut adalah data hasil validasi ahli pembelajaran:

1) Data kuantitatif

Analisis data kuantitatif validasi ahli pembelajaran yang telah dilakukan peneliti mendapatkan skor yang sangat baik. Dari 10 pernyataan yang diajukan kepada ahli pembelajaran 8 pernyataan mendapatkan skor 4 dari 4 dan 2 pernyataan mendapatkan skor 3 dari 4. Maka dari itu dengan akumulasi skor total dibagi skor maksimal dikali 100% maka validasi ahli pembelajaran mendapatkan nilai 95%. Dilihat dari tabel skala likret nilai 95% sudah termasuk dalam kategori sangat layak atau sangat baik. Hasil data validasi ahli pembelajaran bisa dilihat di lampiran

Tabel 4.6
Kriteria Penilaian Ahli Pembelajaran

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

$50\% < x \leq 80\%$	Layak
$20\% < x \leq 50\%$	Cukup layak
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Layak

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

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

$$P = 95 \%$$

Hasil akhir dari validasi materi oleh bapak Akbar Mubarak, M.Pd berjumlah 95 % yang termasuk dalam kategori Validitas Sangat Layak. Saran yang diberikan validator bertujuan untuk memperbaiki kualitas dan kecocokan jenis pembelajaran dengan media yang digunakan.

3) Hasil data kualitatif

Tabel 4.7
Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Nama Validatror	Saran dan Masukan
Akbar Mubarak, M.Pd	Update media sangat diperlukan agar tetap bisa digunakan dalam jangka waktu/durasi yang lama

2. Data Respon Peserta Didik

Uji respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran aplikasi “Belajar kebutuhan” dilakukan pada kelas VII A sebanyak 26 siswa. uji coba dilakukan untuk melihat daya tarik peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi “Belajar Kebutuhan” materi aktivitas memenuhi kebutuhan kelas VII Mts Negeri 4 Malang dan mendapatkan akumulasi nilai sebesar 88,23% yang berdasarkan skala likert kriteria penilaian respon peserta didik skor tersebut sudah termasuk dalam kategori sangat menarik. Untuk tabel penilaiannya bisa dilihat di lampiran.

Tabel 4.8
Kriteria Kemenarikan Produk Media

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Menarik

Tabel 4.9
Pernyataan Angket respon siswa

Symbol	Pernyataan
A	Minat belajar sambil bermain
B	Kemenarikan tampilan media
C	Kejelasan bahasa yang digunakan
D	Kemenarikan gambar dan pemilihan warna media
E	Kejelasan jenis dan ukuran teks
F	Mempermudah Belajar mandiri
G	Kemudahan penggunaan media
H	Kejelasan petunjuk media yang disajikan
I	Kesesuaian soal Evaluasi dengan materi
J	Meningkatkan minat Siswa Belajar IPS

Selain itu juga terdapat kritik dan saran dari peserta didik yang dapat dipertimbangkan untuk Evaluasi terhadap produk media pembelajaran.

Tabel 4.10
Kritik dan Saran dari Siswa

Media	Kritik dan Saran
Aplikasi “Belajar Kebutuhan”	Media pembelajaran menggunakan aplikasi sangat bagus dan dapat digunakan dimana saja, namun ada sedikit <i>typo</i> pada bagian latihan soal nomor 1.

3. Uji Coba Butir Soal

a. Uji Validitas

Uji validitas butir soal dilakukan untuk mengetahui berapa soal-soal yang valid dan tidak valid. Uji coba ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas VII A yang berjumlah 26 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 30 soal. Dari uji coba tersebut ditemukan bahwa ada 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Kriteria kevalidan soal ini dilihat dari r tabel dan r hitungnya, diketahui bahwa r tabel soal dengan jumlah N sebanyak 26 adalah 0,388 maka jumlah r hitung yang melebihi 0,388 atau lebih besar dari r tabel maka dinyatakan tidak valid. Untuk hasil uji coba validitas butir soal bisa dilihat di lampiran.

b. Uji Realibilitas

Setelah melakukan uji validitas butir soal maka diperoleh 20 soal valid yang akan diujikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*, maka selanjutnya dilakukan uji reabilitas butir soal sebagai berikut:

Table 4.11
Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.791	20

Hasil uji reabilitas 20 soal yang valid menggunakan IBM SPSS 27 nilai *cronbach's alpha* yaitu 0,791. Jika dikategorikan dalam kriteria koefisien reabilitas menurut *Guilford* termasuk kategori tinggi.

c. Nilai Uji Coba Butir Soal

Tabel 4.12
Hasil Nilai Uji Coba Butir Soal

No	Nama Siswa	Jumlah Benar	Nilai
1	Adelia Dzakiyatul Baroyah	24	80
2	Alden Revanno Xavier Prayoga	23	76,6
3	Alfan Dwi Erlangga	22	73,3
4	Alivia Aulia Kurnia Putri	21	70
5	Ananda Rizki Ariansyah	19	63,3
6	Arya Rendhistra Wardhana	18	60
7	Azizah Dwi Permata P	21	70
8	Bima Saputra	20	66,6
9	Callista Clevery Putri Setiawan	24	80
10	Citra Dwi Ayu Agustin Ramadhani	16	53,3
11	Decha Septya Nur Anggraini	23	76,6
12	Eka Dinda Aulia Sari	21	70
13	Faiz Ramadhani	26	86,6
14	Fitri Kurniawati	28	93,3

15	Indri Ayu Febianti	24	80
16	Issesil Aulia Nada	17	56,6
17	Levina Beby Novelin	21	70
18	Liona Yoceline	21	70
19	Lutviatul Azizah	28	93,3
20	Meisya Devika Salsabila	28	93,3
21	Nur Farizah Ardifa	25	83,3
22	Rafael Praditia Permana	24	80
23	Rafi'i Aji Razzaki	22	73,3
24	Rama Rizki Dinata	26	86,6
25	Sayyida Najwa	28	93,3
26	Veriska Larasati	15	50

Dilakukan juga analisis tingkat kesukaran butir soal *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi IBM SPSS *statistic* 27 dan diperoleh 13 soal dengan tingkatan mudah dan 7 soal dengan tingkat sedang. Tabel hasil uji kesukaran dapat dilihat di lampiran.

4. Data Uji Coba Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah melakukan validasi butir soal selanjutnya ialah menguji coba soal tersebut pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti memilih kelas VII E sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi “Belajar kebutuhan”, sementara kelas VII C dipilih sebagai kelas kontrol yang tanpa menggunakan media tersebut. Kelas-kelas ini bukan kelas unggulan dengan masing-masing jumlah siswa dalam kelas ialah 20 orang. Pada pengujian kelompok besar eksperimen, yaitu VII E, dan kelas control yaitu VII C, pembelajaran dilaksanakan 2 x 40 menit.

Dari uji coba tersebut diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing kelas yaitu, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 59,5 dan rata-

rata nilai *posttest* kelas eksperimen ialah 84,75. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol ialah 71,25 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol ialah 77. Data kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat di lampiran.

a. Analisis Deskriptif

Tabel 4.13
Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-Test Eksperimen	20	65	25	90	59.50	17.083	291.842
Post-Test Eksperimen	20	45	55	100	84.75	14.279	203.882
Pre-Test Kontrol	20	65	30	95	71.25	16.098	259.145
Post-Test Kontrol	20	35	65	100	77.00	11.367	129.211
Valid N (listwise)	20						

Data deskriptif tiap kelas 20 siswa. nilai *pretest* kelas eksperimen minimal 25 dan maksimal 90. Nilai *posttest* kelas eksperimen minimal 55 dan maksimal 100. Nilai *pretest* kelas kontrol minimal 30 dan maksimal 90. Sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol minimal 65 dan maksimal 90.

b. Uji Normalitas

Tabel 4.14
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Test kelas Eksperimen	.135	20	.200*	.964	20	.625
	Post Test Kelas Eksperimen	.293	20	.195	.831	20	.003
	Pre Test Kelas Kontrol	.218	20	.014	.853	20	.006
	Post Test Kelas Kontrol	.216	20	.015	.910	20	.063

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table diatas diketahui bahwa semua data nilai signifikasi (sig) diatas $> 0,05$, maka data tersebut terdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Tabel 4.15
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.964	3	76	.414
	Based on Median	.708	3	76	.550
	Based on Median and with adjusted df	.708	3	66.899	.550
	Based on trimmed mean	.890	3	76	.450

Variasi data kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen, dimana nilai signifikasi (sig) berdasarkan *mean* adalah $0,414 > 0,05$. Sehingga homogenitas terpenuhi.

d. Uji T

Tabel 4.16
Statistic Group

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar IPS	Kelas A	20	84.7500	14.27871	3.19282
	Kelas B	20	77.0000	11.36708	2.54176

Tabel 4.17
Independen Sample Test

Independent Samples Test		
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

						Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal varia nces assu med	3.243	.080	5.231	38	.000	24.00000	4.58831	-33.28856	-14.71144
	Equal varia nces not assu med			5.231	33.0 67	.000	24.00000	4.58831	-33.33428	-14.66572

Berdasarkan uji independen t test yang terlihat pada table 4.22

Dengan (df) = 38 diperoleh nilai t hitung = 5.231 lebih besar dari t tabel = 1,682 kemudian nilai dari sig (2-tailed) adalah $0,00 < 0,05$ dari sini dapat dilihat bahwa ada perbedaan dari nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t yang disebutkan, menunjukan penggunaan media pembelajaran aplikasi “Belajar Kebutuhan” lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Temuan dari uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital antara kelas eksperiment dan kontrol.

C. Revisi Produk

Berdasarkan saran dari validator peneliti memperbaiki media aplikasi “Belajar Kebutuhan”. Hasil revisi sesuai dengan saran dari berbagai ahli sebagai berikut:

Tabel 4.18
Revisi dari Validator

No	Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
1.		Contoh dari kebutuhan di pisan sesuai dengan jenisnya	
2.		Tombol exit pada halaman materi dihapus saja	
3.		Terdapat typo pada Latihan Soal nomor 1	

4.		Fontnya lebih diperbesar lagi pada halaman menu	
----	---	---	---

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Setelah melakukan tahapan validasi oleh berbagai media dapat diperoleh hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran juga respon peserta didik terhadap media pembelajaran digital aplikasi “Belajar Kebutuhan”. Penilaian yang diberikan oleh validator berupa komentar dan saran untuk keberlanjutan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Berikut hasil dari pemaparan analisis validasi para ahli yaitu:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Aplikasi digital “Belajar Kebutuhan” berisikan materi IPS tema 1 tentang “Aktivitas Manusia Memenuhi Kebutuhan” untuk Kelas VII semester gasal kurikulum merdeka. Pada saat proses validasi, peneliti perlu melakukan validasi pada validator ahli materi bidang ekonomi untuk memastikan bahwa konten yang disajikan akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Teori Validitas Konten, yang dikemukakan oleh Lawshe (1975) menyatakan bahwa validitas konten (materi) adalah sejauh mana suatu instrumen mengukur secara tepat aspek-aspek yang ingin diukur dan mencakup semua domain yang relevan.⁴⁷ Hal ini sejalan juga dengan

⁴⁷ Lawshe, C.H. (1975). *A Quantitative Approach to Content Validity*. *Personnel Psychology*, 28(4), 563-575.

teori evaluasi formatif yaitu proses yang dilakukan selama pengembangan materi atau program untuk memberikan umpan balik dan perbaikan. Validasi ahli materi sering dilakukan dalam evaluasi formatif untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan standar dan tujuan yang diinginkan sebelum diterapkan ke siswa.⁴⁸

Dalam konteks ini, validasi oleh ahli materi sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya memenuhi standar kurikulum, tetapi juga memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai konsep-konsep ekonomi yang relevan dengan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Dengan demikian, keterlibatan ahli dalam proses validasi akan meningkatkan kualitas dan kredibilitas materi yang disajikan dalam aplikasi. Hal ini sejalan dengan hasil dari penelitian Sujadi, A., & Suyadi, D. (2019) yang menyatakan bahwa proses evaluasi ini dapat membantu mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam media, seperti keterbacaan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan relevansi konten dengan kurikulum.

Saat proses validasi banyak komentar dan saran yang diberikan ahli untuk pengembangan yang lebih baik lagi, seperti pada bagian contoh gambar untuk membedakan jenisnya maka tiap-tiap contoh harus dibedakan berdasarkan jenisnya. Selain itu juga saran untuk mempertimbangan kuis 3

⁴⁸ Sujadi, A., & Suyadi, D. (2019). Evaluasi Formatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(3), 240-248.

sehingga peneliti kemudian mengganti model game pertanyaan yang lebih seru dan menantang bagi peserta didik.

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian maka produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berupa aplikasi “Belajar kebutuhan” layak diujicobakan kepada peserta didik.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran aplikasi “Belajar Kebutuhan” telah melewati penilaian ahli media atau desain sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Pengembangan media berbasis digital ini perlu dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar IPS. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, pembelajaran juga harus terus maju mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern.

Teori Konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Piaget (1976) menyatakan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman.⁴⁹ Dengan menggunakan media digital siswa dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran secara lebih mendalam dan kreatif, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pendekatan yang lebih fleksibel

⁴⁹ Nurfatimah Ugha Sugrah, ‘Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains’, *Humanika*, 19.2 (2020), 121–38 <<https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>>.

dan responsif terhadap kebutuhan individu mereka.⁵⁰ Menurut Sujadi, A., & Suyadi, D. (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa proses evaluasi ini dapat membantu mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam media, seperti keterbacaan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan relevansi konten dengan kurikulum.

Berbagai saran dan komentar diberikan oleh validator ahli media untuk pengembangan media pembelajaran ini, di antaranya ialah pemilihan contoh gambar pada jelas kegiatan yang ada pada materi. Contoh gambar yang menarik, sesuai uasiannya dan relevan dengan kehidupan peserta didik tentu dapat menambah daya tarik mereka dalam belajar. Kemudian pemberian gambar bergerak pada media serta *sound effect* yang unik akan membuat semangat peserta didik dalam mengerjakan kuis. Selain itu pemilihan font yang sesuai dengan tema juga tentu akan membuat media jadi lebih bagus. Pemilihan tema tentu menjadi faktor utama dalam menarik perhatian peserta didik, untuk itu peneliti memilih tema berupa *game pixel* agar peserta didik tidak jenuh dan dapat bermain sambil Belajar.

Hasil validasi produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berupa aplikasi “Belajar kebutuhan” memperoleh nilai 95% dengan beberapa revisi dan catatan di atas. Dengan nilai tersebut maka produk media ini termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

⁵⁰ Mishra, P., & Koehler, M.J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054.

3. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Analisis ahli pembelajaran dalam hal ini dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran IPS di MTs Negeri 4 Malang. Validator menyatakan bahwa materi yang ada dalam aplikasi sudah disajikan secara lengkap sesuai dengan kurikulum merdeka serta mencakup materi tentang kegiatan ekonomi dan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Sebagaimana mengacu pada proses sistematis dalam merancang instruksi atau materi pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini, ahli pembelajaran terlibat untuk memastikan bahwa desain instruksional yang digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip pengajaran yang terbukti efektif, seperti teori ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) atau Dick and Carey.⁵¹

Hal ini sejalan dengan teori Pembelajaran Kontekstual yang menekankan pentingnya menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman dan konteks nyata siswa. Menurut teori ini, pembelajaran akan lebih efektif jika materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan menerapkannya dalam situasi nyata.⁵² Dengan demikian, keberadaan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka dan relevan dengan konteks kehidupan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan

⁵¹ Hidayat and Nizar.

⁵² Ida mutiawati Ida mutiawati, 'Konsep Dan Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13.1 (2023), 80 <<https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>>.

keterlibatan mereka dalam belajar. Hal ini sejalan dengan hasil dari penelitian Sujadi, A., & Suyadi, D. (2019) yang menyatakan bahwa proses evaluasi ini dapat membantu mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam media, seperti keterbacaan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan relevansi konten dengan kurikulum.

Saran dan komentar yang diberikan oleh validator yaitu tentang update aplikasi lebih lanjut agar dapat digunakan di semua *Smartphone* karena memang kendala yang dialami peneliti adalah terdapat beberapa Siswa yang tidak bisa mendownload aplikasi ke hpnya karena beberapa alasan di antaranya karena pengaturan *handphone* yang tidak mengizinkan perangkat asing terinstal di HP, ada juga karena internal *hnadphone* Siswa yang sudah penuh sehingga tidak bisa menerima aplikasi lagi, atau juga terkendala pada internet yang tidak bisa masuk pada hp Siswa sehingga tidak bisa mendownload aplikasinya, namun kendala itu semua dapat diatasi peneliti dengan bergantian menggunakan aplikasi di hp temannya yang lain.

Hasil validasi produk media pembelajaran berbasis *Articulayte Storyline* berupa aplikasi “Belajar Kebutuhan” oleh validator ahli pembelajaran mendapatkan nilai 95% yang dalam hal ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

4. Analisis keefektifan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran salah satunya dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik maka dapat dikategorikan sebagai media

pembelajaran yang efektif dan berhasil digunakan saat proses pembelajaran.⁵³ Keefektifan dapat diketahui melalui peran aktif peserta didik saat mengikuti pembelajaran, dengan melibatkan langsung peserta didik dalam penggunaan media maka semakin efektif untuk digunakan belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang mampu mengeksplorasi kegiatan belajar. Selain itu, keefektifan dapat diketahui melalui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital aplikasi “Belajar kebutuhan” ini.⁵⁴ Untuk itu untuk mengetahui keefektifan aplikasi ini dapat dilihat dari peran aktif serta hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media dilakukan untuk menemukan ataupun memperbaiki suatu produk media menjadi lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran tercapai dan terdapat peningkatan minat, motivasi, dan atau hasil belajar⁵⁵, oleh karena itu produk media yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui pengujian soal. Materi soal diambil dari buku paket Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Kurikulum Merdeka SMP Kelas VII yang diterbitkan oleh kemendikburistek tahun 2021. Materi soal tetap mengacu pada tujuan dan capaian

⁵³ Nurul Audie. *ibid*

⁵⁴ Anwar Ramli and others, ‘Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar’, *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 2018, 5–7.

⁵⁵ Teni Nurrita, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171.

pembelajaran dalam buku siswa Modul Pembelajaran. Insan Cendekia. Tahun Pelajaran 2024-2025. Kurikulum Merdeka. IPS Terpadu Kelas VII Semester Ganjil.

5. Analisis Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian pengembangan, penggunaan kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat penting untuk memastikan validitas hasil yang diperoleh, kelas eksperimen menerima intervensi pemberian media pembelajaran digital sementara kelas kontrol tidak, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi dengan jelas dampak dari intervensi tersebut dan meminimalkan pengaruh variabel luar yang dapat merusak hasil. Hal ini sejalan dengan teori validitas yang menekankan bahwa adanya kelompok kontrol membantu memastikan bahwa perubahan yang teramati benar-benar disebabkan oleh intervensi yang diberikan, bukan faktor lain yang tidak terukur.⁵⁶

Kemudian dalam penelitian ini pengujian difokuskan pada nilai *posttest* yang diperoleh setelah penerapan aplikasi pembelajaran "Belajar Kebutuhan". Pemberian *posttest* ini dilaksanakan setelah intervensi untuk memungkinkan penilaian yang lebih akurat mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut. Dengan membandingkan hasil antara kelas

⁵⁶ Dicky T. Hastjarjo, 'Validitas Eksperimen', *Buletin Psikologi*, 19.2 (2011), 70–80.

eksperimen yang menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan media.⁵⁷

Sedangkan *Pretest* sering kali digunakan dalam penelitian atau evaluasi pendidikan untuk memberikan gambaran awal tentang pengetahuan atau keterampilan peserta didik sebelum mengikuti perlakuan atau instruksi tertentu. Meskipun hasil *pretest* tidak selalu dianalisis secara statistic, salah satu yang menjadi faktornya ialah pemberian instruksi atau waktu yang diberikan sebelum *pretest* berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Misalnya, siswa di kelas kontrol diberi waktu atau instruksi yang lebih jelas tentang cara mengerjakan *pretest* karena mereka menerima penjelasan tentang materi dengan waktu yang cukup, sementara siswa di kelas eksperimen tidak mendapatkan informasi tambahan yang lebih spesifik karena berfokus pada pemberian intervensi media aplikasi belajar. Woolfson dan Jones (2007) dalam penelitiannya menemukan bahwa instruksi yang jelas dan waktu persiapan yang cukup dapat meningkatkan kinerja siswa dalam *pretest*, dan perbedaan dalam persiapan ini bisa berkontribusi pada perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini bisa menjawab pertanyaan tentang perbedaan nilai minimal *pretest* kelas kontrol yang lebih besar daripada kelas eksperimen.⁵⁸

⁵⁷ Abdi, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)*, 2020.

⁵⁸ Carolus Ryan Putra Praditya and Kir Haryana, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Di Smk Negeri 1 Magelang', *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3.1 (2020), 25–32 <<https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.33555>>.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil jumlah perolehan nilai soal *pretest* kelas eksperimen sebanyak 1.190 dengan rata-rata 59,5 kemudian total perolehan nilai soal *posttest* kelas eksperimen sebanyak 1.695 dengan rata-rata 84,75. Sedangkan hasil jumlah perolehan nilai soal *pretest* kelas kontrol sebanyak 1.425 dengan rata-rata 71,25 kemudian total perolehan nilai soal *posttest* kelas kontrol sebanyak 1.540 dengan rata-rata 77. Dengan nilai *pretest* kelas eksperimen minimal 25 dan maksimal 90. Nilai *posttest* kelas eksperimen minimal 55 dan maksimal 100. Nilai *pretest* kelas kontrol minimal 30 dan maksimal 90. Sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol minimal 65 dan maksimal 90. Dari sini terlihat bahwa hasil akhir *posttest* nilai maksimal kelas eksperimen yang telah diberikan media pembelajaran aplikasi “Belajar Kebutuhan” lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan media pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan teori Pembelajaran Berbasis Teknologi yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena teknologi menyediakan berbagai media interaktif yang dapat memperkuat pemahaman siswa melalui pengalaman yang lebih variatif dan menarik.⁵⁹

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran "Belajar Kebutuhan" lebih tinggi

⁵⁹ Maklonia Meling Moto, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.1 (2019), 20–28
<<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>>.

dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut teori Konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan media interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa karena mereka lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga informasi yang diterima lebih mudah dipahami dan diingat.⁶⁰ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran terbukti memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik siswa.

Meskipun terdapat perbedaan nilai minimal *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil uji t menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang menggunakan media digital lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut teori Multimodal Learning, yang dikemukakan oleh Gardner (1983), siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan penggunaan media digital dapat memenuhi berbagai gaya belajar tersebut, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian media digital tidak hanya membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas, tetapi juga meningkatkan motivasi dan

⁶⁰ Sugrah.

keterlibatan siswa dalam proses belajar yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik mereka.⁶¹

Disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Kebutuhan” dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi aktivitas manusia memenuhi kebutuhan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas VII menjadi lebih efektif dan efisien. Serta berdasarkan penilaian para ahli dan hasil nilai *posttest* maka media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dengan produk berupa aplikasi “Belajar Kebutuhan” dinyatakan sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aktivitas memenuhi kebutuhan.

Berdasarkan pada penjelasan diatas bahwa produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berupa aplikasi “Belajar kebutuhan” dapat dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil Belajar Siswa kelas VII MTs Negeri 4 Malang. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Moh. Alfian Nugroho (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1 Jombang” mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis

⁶¹ Idham Kholid, ‘Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing’, *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris IAIN Raden Intan*, 10.1 (2017), 61–71.

Articulate Storyline di kelas dapat membuat proses pelaksanaan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Analisis Respon Peserta Didik terhadap Produk

Analisis respon peserta didik menjadi acuan tingkat kemenarikan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Saat proses penelitian berlangsung terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran, hal tersebut terlihat dari ramainya sound effect yang saling bersahutan saat penelitaian berlangsung ditambah dengan respond dan ekspresi peserta didik dalam menjawab kuis. Penilaian respon ini dilakukan pada kelas uji coba dengan memberikan angket respon siswa yang mendapatkan nilai sebesar 88,23% yang mana nilai tersebut dalam skala likret termasuk kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi “Belajar Kebutuhan” mendapatkan respon positif dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Pada saat uji coba terlihat peserta didik sangat antusias dengan adanya media pembelajaran ini, banyaknya gambar dan penjelasan singkat yang mudah dipahami membuat peserta didik tidak mudah jenuh dalam belajar, terdapat permainan pembelajaran yang dapat dimainkan oleh peserta didik. Belajar sambil bermain menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar dan tentunya membuat mereka tidak mudah jenuh dan bosan. Termotivasi belajar

dengan baik dan menyenangkan akan meningkatkan hasil Belajar peserta didik terutama pada materi aktivitas memenuhi kebutuhan.⁶²

Penyajian materi dengan disertai contoh gambar dapat membuat pemahaman siswa lebih dalam, dengan adanya contoh berupa gambar tentunya akan meningkatkan tingkat berpikir siswa, Siswa bisa langsung mengidentifikasi jenis kebutuhan yang harus diprioritaskan terlebih dahulu dengan kebutuhan yang tidak harus selalu dipenuhi. Dengan pemahaman tersebut tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶³ materi dikemas secara singkat, padat, dan jelas. Kondisi ini tentu berbeda dengan kebiasaan Belajar Siswa yang masih berpedoman pada buku LKS atau buku. Dengan adanya aplikasi ini peserta didik dapat Belajar dimanapun dan kapanpun, bermodalkan *handphone* yang dapat dibawa kemana sajajuga tidak perlu menautkan pada internet jika aplikasi ini sudah terdownload di *handphone* masing-masing peserta didik.

⁶² *Ibid*

⁶³ Sunarti Rahman, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Merdeka Belajar*, November, 2021, 289–302.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pelaksanaan penelitian dan pengembangan serta hasil uji coba produk media interaktif *Articulate Storyline* aplikasi “Belajar Kebutuhan” mata pelajaran IPS materi aktivitas memenuhi kebutuhan pada kelas VII MTs Negeri 4 Malang diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Media aplikasi “Belajar kebutuhan” dirancang agar meningkatkan hasil Belajar siswa. proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Desain dibuat sekreatif mungkin dengan bantuan aplikasi *Canva* dan sebagainya. Sebelum diimplementasikan media pembelajaran telah diuji kelayakannya oleh ahli media dengan nilai 95%, ahli materi dengan nilai 95%, ahli pembelajaran dengan nilai 95%. Penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi “Belajar kebutuhan” sangat positif. Hasil angket respon siswa memperoleh skor sebesar 88,23% penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik, sehingga media pembelajaran berbasis *articulate storyline* sangat menarik perhatian siswa sehingga bisa

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi aktivitas memenuhi kebutuhan.

B. Saran

Produk media pembelajaran berupa aplikasi “Belajar Kebutuhan” dimanfaatkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran IPS. Adanya media tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan serta saran pemanfaatan untuk peneliti ataupun pengembang media pembelajaran selanjutnya sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi sekolah, media dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas VII, referensi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media.
- b. Bagi guru, media tersebut dapat dimanfaatkan ketika proses pembelajaran di kelas dan bisa menjadi bahan referensi dalam membuat media yang lain
- c. Bagi siswa, media dapat dimiliki secara pribadi dan bisa dimanfaatkan sepenuhnya untuk belajar secara mandiri.

2. Saran Pengembang Selanjutnya

- a. Pengembangan produk selanjutnya alangkah lebih baiknya aplikasi diberikan tombol untuk mengontrol volume musik atau backsound.

- b. Pengembang produk media lainnya lebih kreatif lagi untuk dapat memperbarui aplikasi yang dapat digunakan untuk semua mata pelajaran.
- c. Pengembang produk selanjutnya lebih mengoptimalkan dalam membuat media agar tidak terdapat kekurangan dan kelemahan saat mengaksesnya.
- d. Pengembang produk selanjutnya alangkah lebih baiknya menggunakan software *articulate storyline* yang berbayar atau berlangganan resmi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)*, 2020
- Aghni, Rizqi Ilyasa, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>>
- Anggraini, Tri Suci, and Reinita, 'Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Journal of Basic Education Studies*, 5 (2021), 9853–59 <<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4088>>
- Aulia, Riska, and Rora Rizki Wandini, 'Karakteristik Mata Pelajaran IPS', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.20 (2022), 1349–58
- Azzahra, Luthfia, Farida Farida, and Rizka Pitri, 'Pengembangan Multimedia Articulate Azzahra, Luthfia, Farida Farida, and Rizka Pitri, "Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning", *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 5.1 (2023), 1–13 <<https://doi.org/10.29303/jm.v5i1.4977>>
- Burhannudin, Nafi Alin, 'Media, Pengembangan Interaktif, Pembelajaran Terpadu, Pelajaran IPS', 2021 <<http://etheses.iaiponorogo.ac.id/id/eprint/15899>>
- Fauziah, Nabilla Nur, Randita Lestari, Tin Rustini, and Muh. Husen Arifin, 'Perkembangan Pendidikan IPS Di Indonesia Pada Tingkat Sekolah Dasar', *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 89 <<https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>>
- Ginanjari, Asep, 'Penguatan Peran IPS Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik', *Jurnal Harmony*, 1.1 (2016), 118–26
- Gunawan, Gunawan, and Selamat Pasaribu, 'Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah', *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15.1 (2022), 86–106 <<https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>>
- Hastjarjo, Dicky T., 'Validitas Eksperimen', *Buletin Psikologi*, 19.2 (2011), 70–80
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar, 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1.1 (2021), 28–38 <<https://doi.org/10.15575/jpai.v1i1.11042>>
- Ida mutiawati, Ida mutiawati, 'Konsep Dan Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13.1 (2023), 80 <<https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>>
- Indartiwi, Asih, Julia Wulandari, and Tenti Novela, 'Peran Media Interaktif Dalam

- Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0', *KoPEN : Konfrensi Pendidikan Nasional* , 2.1 (2020), 28–31
- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila, 'Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah', *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8.2 (2021), 150 <<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>>
- Khairunnisa, R. Nazlia, and I. A. Mahfi, 'Mencapai Martabat Mulia Dengan Ilmu (Kajian Q.S Al-Mujadilah Ayat 11)', *Jurnal Studi Ilmu Alqur'an Dan Tafsir*, 5.1 (2023), 215–46
- Kholid, Idham, 'Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing', *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris IAIN Raden Intan*, 10.1 (2017), 61–71
- Moto, Maklonia Meling, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.1 (2019), 20–28 <<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>>
- Muhson, Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII.2 (2010), 1–10
- Mustika, Zahara, 'Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif', *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1.1 (2015), 60–73 <<https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>>
- Nadhiva, Diawita, and Azharotunnafi Azharotunnafi. "Internalisasi Nilai-Nilai Karakter pada Pembelajaran IPS." *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, no. 4 (2022): 401–11.
- Nafisah, Khoridatun, Nur Patni, Wildana Wargadinata, and Nur Hasan Abdul Bary, 'Aplikasi Smart School Genius Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Era Covid-19', *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 10.1 (2022), 78 <<https://doi.org/10.24252/saa.v10i1.26289>>
- Nasution, Toni, and Maulana Lubis, *Konsep Dasar IPS* (Samudera Biru, 2018)
- Nur Azizah, Siti, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Literasiologi*, 6.1 (2021), 130–54 <<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>>
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>>
- Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar', *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 586–95
- Octavia, D. A., & Surjanti, J., and B. Suratman, 'Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.5 (2021), 2380–91

- Pangesti, Ayuni Dwi, 'Research and Development: Penelitian Yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan', *Researchgate*, 5.1 (2019), 1–8
<<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28521.44640>>
- Permendikbud, 'Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah', 2016
- Prajana, Andika, and Yuni Astuti, 'Persepsi Dosen Terhadap Layanan Aplikasi E-Lkd Uin Ar-Raniry Dengan Menggunakan Technology Acceptence Model (Tam)', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1.3 (2020), 294–302 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.58>>
- Putra Praditya, Carolus Ryan, and Kir Haryana, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Di Smk Negeri 1 Magelang', *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3.1 (2020), 25–32
<<https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.33555>>
- Rahman, Sunarti, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Merdeka Belajar*, November, 2021, 289–302
- Ramli, Anwar, Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, and Taslim Dangnga, 'Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar', *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 2018, 5–7
<<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>>
- Sada, Heru Juabdin, 'Kebutuhan Dasar Manusia Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8.2 (2017), 213
<<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2126>>
- Setyaningsih, Sri, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia', *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20.2 (2020), 144–56
<<https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>>
- Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Deepublish, 2018)
- Sugrah, Nurfatimah Ugha, 'Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains', *Humanika*, 19.2 (2020), 121–38 <<https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>>
- Umar, 'Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran', *Jurnal Tarbawiyah*, 11.1 (2014), 131–44

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPS FASE D KELAS VII

A. INFORMASI UMUM	
I. Identitas	
Satuan Pendidikan	: MTs Negeri 4 Malang
Nama Penyusun	: Maulidhotur Ro'iyah
Fase/Kelas/Semester	: D/VII/Ganjil
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Tema	: Aktivitas Memenuhi Kebutuhan
Subtema	: Kebutuhan Hidup Manusia
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 X 40 Menit)
Elemen	: a) Elemen pemahaman konsep ▪ Peserta didik memahami upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional, peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju. ▪ Peserta didik memahami proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebinekaan. b) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. c) Elemen keterampilan proses ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki,

	menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.
B. KOMPONEN INTI	
1. Capaian Pembelajaran	
	• Peserta didik diharapkan mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. • Mampu menganalisis konsep interaksi manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) • Menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian
2. Kompetensi Awal	
	Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu memberikan contoh kebutuhan yang mereka rasakan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Profil Pelajar Pancasila	
a) Mandiri	• Peserta didik mempunyai rasa tanggungjawab terhadap aktivitas belajarnya dan hasil belajarnya. • Peserta didik dapat menuntaskan tugas yang diberikan oleh guru sesuai dengan LKPD dengan baik dan tepat waktu.
b) Bernalar Kritis	• Peserta didik memiliki kemampuan memperoleh informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi, penalaran, merefleksikan pemikiran dan proses berpikir, dan mengambil keputusan
4. Sarana dan Prasarana	
• Media Pembelajaran • Bahan Bacaan Siswa dan Guru • LKPD/ Lembar Asesmen Formatif	• LCD-Proyektor • Internet • Lingkungan sosial sekitar
5. Tujuan Pembelajaran	
a. Pengetahuan:	Siswa dapat menjelaskan kebutuhan dasar manusia dan aktivitas yang dilakukan untuk memenuhinya.
b. Keterampilan:	Siswa dapat mengidentifikasi dan menggambarkan aktivitas sehari-hari yang memenuhi kebutuhan fisik, sosial, dan emosional.
6. Pertanyaan Pematik	
a)	Sebutkan macam-macam kegiatan ekonomi?
b)	Mengapa penting untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia?
7. Kegiatan Pembelajaran	
a.	Pendahuluan

- Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi.
- Memberi motivasi dengan bertanya terkait Aktivitas manusia memenuhi kebutuhannya. Misalnya: "apa saja kegiatan ekonomi yang dilakukan sehari-hari?"
- Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi: Aktivitas Manusia Memenuhi Kebutuhannya.
- Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.
- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline

b. Inti

- Guru menginstruksikan peserta didik untuk mendownload aplikasi "Belajar Kebutuhan" pada link yang sudah disediakan
- Setelah semua peserta didik mendownload aplikasi maka guru menjelaskan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi
- Kemudian peserta didik dipersilahkan belajar menggunakan aplikasi "Belajar Kebutuhan"
- Kegiatan Belajar menggunakan aplikasi "Belajar Kebutuhan"
 1. Kegiatan 1 : peserta didik masuk ke aplikasi dengan mengisi identitas berupa nama dan nama sekolah
 2. Kegiatan 2 : masuk pada halaman menu utama pembelajaran yang berisi tentang (Materi, Kuis, dan Latihan Soal serta juga ada petunjuk aplikasi, petunjuk pembelajaran, Profil Pengembang.)
 3. Kegiatan 3 : masuk pada menu petunjuk aplikasi untuk memahami petunjuk yang ada pada aplikasi
 4. Kegiatan 4 : masuk pada menu Petunjuk Pembelajaran untuk mengetahui langkah-langkah belajar dengan aplikasi "Belajar Kebutuhan"
 5. Kegiatan 5 : masuk ke menu materi peserta didik dapat mengklik menu sesuai materi yang akan dipelajarinya.
 6. Kegiatan 6 : masuk ke menu Kuis untuk simulasi atau *role-play* di mana siswa memilih dan mencocokkan aktivitas dengan kebutuhan yang sesuai
 7. Kegiatan 7 : masuk ke menu latihan soal untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan refleksi dengan pertanyaan terbuka, dan diskusi kelas tentang pengalaman Belajar menggunakan aplikasi "Belajar Kebutuhan"
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Aktivitas Memenuhi Kebutuhan. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

c. Penutup

- Guru melaksanakan umpan balik dengan memberikan *post-test*
- Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

8. Penilain

- Penilaian **Formatif**: Observasi keterlibatan siswa selama aktivitas belajar menggunakan aplikasi Belajar Kebutuhan dari hasil kuis dan latihan soal.
- Penilaian **Sumatif**: Evaluasi berdasarkan kuiz akhir/post test dan kualitas tugas akhir siswa (misalnya, refleksi tentang aktivitas yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan).

C. LAMPIRAN

1. Bahan Bacaan Guru dan Murid

Buku IPS untuk SMP/MTs kelas VII dari Kemendikbudristek halaman 43 – 57
Link :

[illegible]

<https://doi.org/10.30605/aj.v1i1.1725205616>

2. Kegiatan Pengayaan dan Remedial
• Remedial

Guru membuat program remedial jika terdapat peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran seperti contoh belum mencapai nilai dari KKM sekolah dan mata

1. Identifikasi permasalahan pembelajaran peserta didik.

2. Merancang pembelajaran remedial
3. Membuat perencanaan pembelajaran remedial
4. Menyiapkan perangkat pembelajaran remedial
5. Melaksanakan pembelajaran remedial
6. Melaksanakan evaluasi

- **Pengayaan**
 Bacalah novel, cerita rakyat yang berkaitan dengan interaksi manusia dengan

lingkungan sekitar, interaksi manusia dengan manusia, atau manusia dengan alam. Setelah kalian baca, coba tuliskan bentuk dari interaksi yang dilakukan oleh tokoh utama dari novel atau cerita rakyat tersebut dan jelaskan nilai-nilai apa saja yang kalian dapatkan dalam segi religius dan sosial.

Selain itu, kalian juga dapat mencari artikel mengenai kelangkaan sumber daya alam. Analisis masalah yang terjadi, kemudian lakukan kajian mengenai sebab dan akibat dari kelangkaan sumber daya alam yang terjadi. Tahap terakhir kalian dapat berikan solusi berkaitan dengan hal tersebut.

3. Instrument Penilaian
a. Asesmen awal : pre-test

- b. Asesmen akhir : *post-test*

c. **Penilaian Sikap (Afektif):** Penilaian afektif berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Prilaku				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	TJ	JJ	DS			
1								
2								
3								

Keterangan :

BS: Bekerja Sama

TJ: Tanggung Jawab

JJ: Jujur

DS: Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Cukup
- 25 = Kurang

2. Jumlah Skor = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor Sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $400 : 4 = 100$

4. Kode nilai / predikat :

- 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
- 50,01 – 75,00 = Baik (B)
- 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
- 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

Mengetahui,
Guru pendamping



Akbar Mubarak, M.Pd
198202032009011013

Guru praktikum



Maulidhotur Ro'iyah
NIM 200102110031

Lampiran 2 Angket Penilaian Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Max	Kriteria Penilaian
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran IPS	4	5	Baik
2	Materi sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran IPS materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhannya	5	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	5	5	Sangat Baik
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	5	Sangat Baik
5	Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat	5	5	Sangat Baik
6	Kualitas penyajian materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhannya	4	5	Baik
7	Urutan materi yang disampaikan tersusun secara jelas	5	5	Sangat Baik
8	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	4	5	Baik
9	Penggunaan tata bahasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	5	5	Sangat Baik
10	Penyajian materi menarik perhatian siswa	5	5	Sangat Baik
11	Materi yang disajikan sudah lengkap dan dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	5	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian gambar dengan ulasan materi pembelajaran	5	5	Sangat Baik
13	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa	5	5	Sangat Baik
14	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran	4	5	Baik
15	Soal evaluasi disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa	5	5	Sangat Baik
16	Kesesuaian pemilihan variasi kuis dan latihan soal	5	5	Sangat Baik
17	Ketepatan penggabungan materi dengan media pembelajaran	5	5	Sangat Baik
18	Media pengembangan mendukung pembelajaran IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan	5	5	Sangat Baik
19	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan	4	5	Baik
20	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan	5	5	Sangat Baik
Jumlah		95	100	

Lampiran 3 Lembar Validator Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTsN 4 MALANG**

Nama : Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP : 198107192008012008

Instansi : FITK-UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
- Instrumen berisikan komponen penilaian, rentang nilai dan saran.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat Kurang (tidak layak uji coba)
2	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
3	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
4	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
5	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

B. Pernyataan Angket

No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran IPS				✓	
2	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran IPS materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhannya					✓
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					✓
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
5	Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat					✓
6	Kualitas penyajian materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhannya				✓	
7	Urutan materi yang disampaikan tersusun secara jelas					✓
8	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan				✓	

9	Penggunaan tata bahasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa					✓
10	Penyajian materi menarik perhatian siswa					✓
11	Materi yang disajikan sudah lengkap dan dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.					✓
12	Kesesuaian gambar dengan ulasan materi pembelajaran					✓
13	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa					✓
14	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran				✓	
15	Soal evaluasi disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa					✓
16	Kesesuaian pemilihan variasi kuis dan latihan soal					/
17	Ketepatan penggabungan materi dengan media pembelajaran					✓
18	Media pengembangan mendukung pembelajaran IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan					✓
19	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan				✓	
20	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran IPS materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan					✓

Saran :

- Contoh kebutuhan di pisah sesuai jenisnya
- Quiz 3 diperbaiki

Validator Ahli Materi



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP.198107192008012008

Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Max	Kriteria Penilaian
1	Kualitas desain media interaktif	5	5	Sangat baik
2	Halaman petunjuk memudahkan subjek penelitian menjalankan media	5	5	Sangat baik
3	Pemilihan komposisi warna pada keseluruhan media	5	5	Sangat baik
4	Pemilihan warna background pada media interaktif	5	5	Sangat baik
5	Keselarasan pemilihan gambar pada media interaktif	4	5	Baik
6	Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada bagian masing-masing kolom	4	5	Baik
7	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media interaktif	5	5	Sangat baik
8	Media interaktif aman dan tidak membahayakan siswa	5	5	Sangat baik
9	Kelengkapan fitur dalam komponen media interaktif	5	5	Sangat baik
10	Kemenarikan media interaktif dalam pembelajaran Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhannya	5	5	Sangat baik
11	Kualitas tulisan setiap bagian dapat terbaca dengan jelas	4	5	Baik
12	Kesesuaian jenis media penelitian dengan subjek	5	5	Sangat baik
13	Ketepatan bahasa dengan tingkat berpikir subjek penelitian	4	5	Baik
14	Kemudahan pengoprasian media untuk subjek penelitian	5	5	Sangat baik
15	Keruntutan penyajian materi pada media interaktif	5	5	Sangat baik
16	Pemilihan variasi latihan soal dan kuis dalam media interaktif	5	5	Sangat baik
17	Tampilan latihan soal dan kuis menarik perhatian subjek penelitian untuk mengerjakan	5	5	Sangat baik
18	Kualitas media bertahan dalam jangka waktu yang lama	4	5	Baik
19	Kemudahan media interaktif untuk diakses/dibawa kemanapun	5	5	Sangat baik
20	Media interaktif layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS	5	5	Sangat baik
Jumlah		95	100	

Lampiran 5 Lembar Validator Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTsN 4 MALANG**

Nama : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd. I

NIP : 198902072019031012

Instansi : FITK-UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
- Instrumen berisikan komponen penilaian, rentang nilai dan saran.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat Kurang (tidak layak uji coba)
2	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
3	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
4	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
5	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

B. Pernyataan Angket

No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas desain media interaktif					✓
2	Halaman petunjuk memudahkan subjek penelitian menjalankan media					✓
3	Pemilihan komposisi warna pada keseluruhan media					✓
4	Pemilihan warna background pada media interaktif					✓
5	Keselarasan pemilihan gambar pada media interaktif				✓	
6	Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada bagian masing-masing kolom				✓	
7	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media interaktif					✓
8	Media interaktif aman dan tidak membahayakan siswa					✓
9	Kelengkapan fitur dalam komponen media interaktif					✓

10	Kemudahan media interaktif dalam pembelajaran Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhannya					✓
11	Kualitas tulisan setiap bagian dapat terbaca dengan jelas				✓	
12	Kesesuaian jenis media dengan subjek penelitian					✓
13	Ketepatan bahasa dengan tingkat berpikir subjek penelitian				✓	
14	Kemudahan pengoperasian media untuk subjek penelitian					✓
15	Keruntutan penyajian materi pada media interaktif					✓
16	Pemilihan variasi latihan soal dan kuis dalam media interaktif					✓
17	Tampilan latihan soal dan kuis menarik perhatian subjek penelitian untuk mengerjakan					✓
18	Kualitas media bertahan dalam jangka waktu yang lama				✓	
19	Kemudahan media interaktif untuk diakses/dibawa kemanapun					✓
20	Media interaktif layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS					✓

Saran:

* Uraian font mungkin menggunakan ukuran...

* tombol exit di bagian akhir saja

* layout lebih rapi

Validator Ahli Media



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP. 198902072019031012

Lampiran 6 Data Penilaian Ahli Pembelajaran

Aspek	Komponen Penilaian	Skor	Skor Max	Kriteria penilaian
Kualitas Tampilan	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	4	4	Sangat Baik
	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	4	4	Sangat Baik
	Kejelasan menu dan materi dalam media	4	4	Sangat Baik
	Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	4	4	Sangat Baik
Rekayasa Perangkat lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian	4	4	Sangat Baik
	Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	3	4	Baik
Keterlaksanaan	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik	4	4	Sangat Baik
Tampilan	Desain tampilan media e-modul berbasis android sesuai dengan tingkatan pengguna	4	4	Sangat Baik
	Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf	3	4	Baik
<i>Compability</i>	Aplikasi media pembelajaran “Belajar Kebutuhan” berbasis <i>android</i> dapat dijalankan pada semua jenis <i>android</i>	4	4	Sangat Baik
Jumlah		38	40	

Lampiran 7 Lembar Validator Ahli Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTsN 4 MALANG

Nama : Akbar Mubavot M.Pd
NIP : 198202032009011013
Instansi : MTs Hegen 4 Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
2. Instrumen berisikan komponen penilaian, rentang nilai dan saran.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
2	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
3	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
4	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

B. Pernyataan Angket

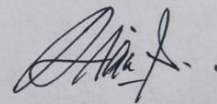
Aspek	Komponen Penilaian	Rentang Nilai			
		1	2	3	4
Kualitas Tampilan	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media				✓
	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya				✓
	Kejelasan menu dan materi dalam media				✓
	Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan				✓
Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian				✓
	Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media			✓	

Keterlaksanaan	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik				✓
Tampilan	Desain tampilan media e-modul berbasis android sesuai dengan tingkatan pengguna			.	✓
	Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf			✓	
Compability	Aplikasi media pembelajaran "Belajar Kebutuhan" berbasis <i>android</i> dapat dijalankan pada semua jenis <i>android</i>				✓

Saran:

Update media sangat diperlukan agar tetap bisa digunakan dalam jangka waktu/durasi waktu yang lama.

Validator Ahli Pembelajaran



AKBAR MUBAROK, M.Pd
NIP. 19820203 2009011013

Lampiran 8 Data Uji Validitas Butir Soal

No	R Tabel	R Hitung	Tingkat Validitas
1	0,388	0,507	TIDAK VALID
2	0,388	0,216	VALID
3	0,388	0,204	VALID
4	0,388	0,412	TIDAK VALID
5	0,388	0,128	VALID
6	0,388	0,175	VALID
7	0,388	0,028	VALID
8	0,388	0,092	VALID
9	0,388	0,091	VALID
10	0,388	0,371	VALID
11	0,388	0,177	VALID
12	0,388	0,229	VALID
13	0,388	0,216	VALID
14	0,388	0,147	VALID
15	0,388	0,418	TIDAK VALID
16	0,388	0,050	VALID
17	0,388	0,229	VALID
18	0,388	0,177	VALID
19	0,388	0,395	TIDAK VALID
20	0,388	0,369	VALID
21	0,388	0,230	VALID
22	0,388	0,445	TIDAK VALID
23	0,388	0,507	TIDAK VALID
24	0,388	0,190	VALID
25	0,388	0,303	VALID
26	0,388	0,443	TIDAK VALID
27	0,388	0,467	TIDAK VALID
28	0,388	0,395	TIDAK VALID
29	0,388	0,322	VALID
30	0,388	0,436	TIDAK VALID

Lampiran 9 Data Soal Yang Dipakai

No	R Tabel	R Hitung	Tingkat Validitas
1	0,388	0,216	VALID
2	0,388	0,204	
3	0,388	0,128	
4	0,388	0,175	
5	0,388	0,028	
6	0,388	0,092	
7	0,388	0,091	
8	0,388	0,371	
9	0,388	0,177	
10	0,388	0,229	
11	0,388	0,216	
12	0,388	0,147	
13	0,388	0,05	
14	0,388	0,229	
15	0,388	0,177	
16	0,388	0,369	
17	0,388	0,23	
18	0,388	0,19	
19	0,388	0,303	
20	0,388	0,322	

Lampiran 10 Tabel Tingkat Kesukaran Soal

No	Kesukaran	Tingkat kesukaran
1	0,73	MUDAH
2	0,46	SEDANG
3	0,81	MUDAH
4	0,96	MUDAH
5	0,69	SEDANG
6	0,88	MUDAH
7	0,62	SEDANG
8	0,85	MUDAH
9	0,81	MUDAH
10	0,88	MUDAH
11	0,85	MUDAH
12	0,88	MUDAH
13	0,81	MUDAH
14	0,77	MUDAH
15	0,88	MUDAH
16	0,65	SEDANG
17	0,69	SEDANG
18	0,65	SEDANG
19	0,77	MUDAH
20	0,69	SEDANG

LKPD

Soal Pre-Test dan Post-Test Aktivitas Memenuhi Kebutuhan

Nama : _____

Kelas : _____

Sekolah : _____

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (x) pada salah satu pilihan jawaban yang benar antara a, b, c, dan d!

1. Apa yang dimaksud dengan kelangkaan dalam konteks ekonomi?
 - A. Kebutuhan yang tidak memerlukan pemenuhan.
 - B. Kelebihan sumber daya dibandingkan kebutuhan.
 - C. Kebutuhan manusia melebihi sumber daya yang tersedia.
 - D. Ketersediaan barang dan jasa yang melimpah.
2. Apa yang menjadi prioritas utama dalam memenuhi kebutuhan manusia?
 - A. Kebutuhan yang bersifat hobi.
 - B. Kebutuhan sekunder.
 - C. Kebutuhan tersier.
 - D. Kebutuhan primer.
3. Siti memutuskan untuk membeli buku-buku pelajaran untuk membantu belajar di sekolah. Namun, dia juga mulai menabung untuk membeli laptop yang akan membantunya dalam tugas-tugas sekolah di masa depan. Berdasarkan waktu pemenuhannya, bagaimana sebaiknya Siti mengategorikan kebutuhan buku dan kebutuhan laptop?
 - A. Buku adalah kebutuhan sekarang, dan laptop adalah kebutuhan sekarang.
 - B. Buku adalah kebutuhan yang akan datang, dan laptop adalah kebutuhan sekarang.
 - C. Buku adalah kebutuhan sekarang, dan laptop adalah kebutuhan yang akan datang.
 - D. Buku adalah kebutuhan yang akan datang, dan laptop adalah kebutuhan yang akan datang

4. Apa yang menjadi ciri utama dari kebutuhan jasmani?
 - A. Kebutuhan yang tidak memerlukan pemenuhan segera.
 - B. Kebutuhan yang hanya dapat dipenuhi oleh kelompok.
 - C. Kebutuhan yang bersifat materi dan memberikan kepuasan pada badan.
 - D. Kebutuhan yang bersifat spiritual dan emosional.
5. Apa yang dimaksud dengan barang ekonomis?
 - A. Barang yang jumlahnya tidak terbatas dan mudah didapatkan.
 - B. Barang yang keberadaannya terbatas dan memerlukan pengorbanan untuk memperolehnya.
 - C. Barang yang hanya dapat digunakan oleh orang kaya.
 - D. Barang yang tidak memiliki nilai ekonomi.
6. Bagaimana hubungan antara kebutuhan dan sumber daya alam di Indonesia?
 - A. Sumber daya alam tidak berpengaruh pada kebutuhan.
 - B. Kebutuhan manusia selalu terpenuhi oleh sumber daya alam.
 - C. Ketersediaan sumber daya alam mempengaruhi pemenuhan kebutuhan.
 - D. Kebutuhan manusia tidak ada hubungannya dengan sumber daya alam.
7. Alya sedang mencari alternatif untuk memenuhi kebutuhannya. Dia biasanya membeli susu sapi, tetapi saat ini dia ingin mencoba menggunakan susu almond karena lebih mudah ditemukan di toko dekat rumahnya. Berdasarkan konsep barang substitusi, manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menggambarkan hubungan antara susu sapi dan susu almond?
 - A. Susu sapi dan susu almond adalah barang ekonomis, karena keduanya dapat digunakan untuk memasak.
 - B. Susu sapi dan susu almond adalah barang substitusi, karena keduanya dapat menggantikan fungsi satu sama lain sebagai minuman.
 - C. Susu sapi dan susu almond adalah barang bebas, karena keduanya tidak memerlukan biaya untuk diperoleh.
 - D. Susu sapi dan susu almond adalah barang ilith, karena keduanya sangat langka dan sulit ditemukan.
8. Dalam sebuah perusahaan pakaian, proses pembuatan baju dari bahan mentah seperti kain dan benang hingga menjadi produk akhir yang siap dijual dilakukan oleh tim produksi. Setelah baju selesai dibuat, baju-baju tersebut dibagikan ke berbagai toko agar dapat dibeli oleh konsumen. Kemudian, konsumen membeli baju-baju tersebut untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kegiatan ekonomi yang terlibat, manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menggambarkan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi dalam proses tersebut?
 - A. Proses pembuatan baju adalah konsumsi, pembagian ke toko adalah distribusi, dan pembelian oleh konsumen adalah produksi.

- B. Proses pembuatan baju adalah produksi, pembagian ke toko adalah distribusi, dan pembelian oleh konsumen adalah konsumsi.
 - C. Proses pembuatan baju adalah distribusi, pembagian ke toko adalah produksi, dan pembelian oleh konsumen adalah konsumsi.
 - D. Proses pembuatan baju adalah konsumsi, pembagian ke toko adalah produksi, dan pembelian oleh konsumen adalah distribusi.
9. Contoh barang komplementer yang tepat adalah?
- A. Motor dan bensin
 - B. Buku dan pena
 - C. Air dan udara
 - D. Nasi dan singkong
10. Amir merasa sangat senang setelah mengikuti kegiatan meditasi di sekolah. Kegiatan ini membantunya merasa lebih tenang dan fokus dalam belajar. Berdasarkan sifat kebutuhan, jenis kebutuhan apa yang sedang dipenuhi oleh Amir dengan mengikuti meditasi tersebut?
- A. Kebutuhan jasmani
 - B. Kebutuhan rohani
 - C. Kebutuhan primer
 - D. Kebutuhan sekunder
11. Toko buku di kota Anda mengimpor buku dari penerbit dan kemudian menjualnya kepada pelanggan di kota tersebut. Sebutan yang tepat untuk toko buku dalam proses ini?
- A. Produsen
 - B. Konsumen
 - C. Distributor
 - D. Pemasok
12. Rizky membuat kerajinan tangan di rumah dan menjualnya di pasar. Berdasarkan kegiatan ekonomi yang dilakukan Rizky, sebutkan peran Rizky dalam proses tersebut?
- A. Rizky adalah konsumen karena membeli bahan baku.
 - B. Rizky adalah distributor karena menjual produk di pasar.
 - C. Rizky adalah produsen karena membuat dan menjual kerajinan tangan.
 - D. Rizky adalah konsumen karena menggunakan produk kerajinan tangan.
13. Budi yang berusia 12 tahun memerlukan buku pelajaran dan alat tulis untuk belajar di sekolah. Kebutuhan Budi berbeda dari kebutuhan ayahnya yang memerlukan peralatan kantor dan bahan-bahan untuk bekerja. Faktor apa yang paling mempengaruhi perbedaan kebutuhan antara Budi dan ayahnya?
- A. Faktor teknologi

- B. Faktor usia
 - C. Faktor budaya
 - D. Faktor lokasi
14. Apa yang dimaksud dengan barang substitusi?
- A. Barang yang memiliki harga yang sama.
 - B. Barang yang hanya digunakan untuk satu tujuan.
 - C. Barang yang tidak dapat digunakan bersamaan.
 - D. Barang yang dapat saling menggantikan dengan barang lain.
15. Rina baru saja pindah ke kota besar dan perlu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Dia menyadari bahwa dia membutuhkan lebih banyak barang dan fasilitas dibandingkan saat tinggal di desa. Faktor apa yang paling mempengaruhi perubahan kebutuhan Rina?
- A. Faktor usia
 - B. Faktor sosial
 - C. Faktor lingkungan
 - D. Faktor ekonomi
16. Sebuah desa memiliki tanah yang subur dan cocok untuk bertani, sehingga penduduk desa dapat dengan mudah memproduksi berbagai jenis sayuran. Namun, di kota besar, sayuran harus diimpor dari luar daerah. Faktor apa yang membuat sayuran menjadi lebih mahal di kota besar dibandingkan di desa?
- A. Kebutuhan yang melimpah
 - B. Ketersediaan yang tinggi
 - C. Kelangkaan sumber daya
 - D. Biaya distribusi
17. Apa yang terjadi jika kebutuhan manusia tidak dipenuhi?
- A. Kebutuhan akan berkurang.
 - B. Tidak ada dampak pada kehidupan.
 - C. Akan mempengaruhi kehidupan manusia.
 - D. Kehidupan akan menjadi lebih baik.
18. Mana dari berikut ini yang merupakan contoh barang bebas?
- A. Sepatu
 - B. Air mineral
 - C. Mobil
 - D. Sinar matahari
19. Apa yang menjadi ciri utama barang bebas?
- A. Memerlukan pengorbanan untuk memperolehnya.
 - B. Hanya tersedia untuk kalangan tertentu.
 - C. Jumlahnya banyak dan tidak memerlukan pengorbanan.
 - D. Selalu memiliki kualitas yang tinggi.

20. Rudi membeli sebuah televisi baru dan ingin menontonnya dengan kualitas suara terbaik. Dia memutuskan untuk membeli sebuah speaker tambahan untuk meningkatkan pengalaman menontonnya. Berdasarkan konsep barang komplementer, bagaimana sebaiknya hubungan antara televisi dan speaker dijelaskan?

- A. Televisi dan speaker adalah barang substitusi, karena keduanya dapat menggantikan satu sama lain dalam fungsi menonton televisi.
- B. Televisi dan speaker adalah barang komplementer, karena speaker meningkatkan pengalaman menonton televisi, dan tanpa speaker, pengalaman menonton televisi tidak optimal.
- C. Televisi dan speaker adalah barang bebas, karena keduanya tersedia dalam jumlah melimpah dan tidak memerlukan biaya.
- D. Televisi dan speaker adalah barang ilith, karena keduanya sangat langka dan sulit ditemukan.

Lampiran 12 Data *pretest Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adam Naufal Daniel	55	90
2	Adinda Mar'atus Sholihah	55	90
3	Ahmad Dani Hildan Al Haqqi	45	65
4	Ahmad Rizki Bayu Prasetyo	40	75
5	Decha Nur Anggraini	50	95
6	Ella Asfirotul Nafisa	50	55
7	Frazza Pasha	65	65
8	Handika Putra Pratama	45	90
9	Hikmatas Solihah	80	100
10	Moch Khozi Nurhasan	50	95
11	Muhammad Faris Ramadhan	90	95
12	Najwa Nur Aini	25	95
13	Puguh Tri Atmojo	80	95
14	Rafka Ubaidillah	60	90
15	Rahelia Maulidia Putri	70	75
16	Sely May Riska	80	100
17	Silvia Zahra Anggraeni	40	60
18	Syafana Nelsya Putri	60	75
19	Yalzha Nalaya Princessa	70	95
20	Zainah Maulidiah	80	95
RATA-RATA		59,5	84,75

Lampiran 13 Data *Pretest Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Zidan Widi Saputra	70	80
2	Ahmat Faiz Nurdiansyah	75	80
3	Andin Auliya	75	75
4	Araina Ilman Fahmi	50	65
5	Aryan Rafasyah Pratama	85	80
6	Anik Widyawati	65	70
7	Devina Nur Fitriani	90	80
8	Dika Dwi Saputra	85	85
9	Dwi Asoka Yuda Pamungkas	80	80
10	Faried Al Habsy	70	65
11	Fino Egi Prayoga	90	80
12	Moezora Melva Nuzha	65	75
13	Risa Vitriana Hakim	85	90
14	Refan Nanda Putra	50	70
15	Risma Wulandari	70	75
16	Rusdianto Bayu Saputra	85	70
17	Vila Ni'matuz Zahra	30	70
18	Wahidatul Ulfa Alfianti	60	80
19	Sofi Hijrianty	60	85
20	Zaskia Choirul Lia	85	85
RATA-RATA		71,25	77

Lampiran 14 Data Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian										Σx	Σxi	%
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
1	Adelia Dzakiyatul Baroyah	5	4	4	5	5	4	4	3	4	3	41	50	82
2	Alden Revanno Zavier Prayoga	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	45	50	90
3	Alfan Dwi Erlangga	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	47	50	94
4	Alivia Aulia Kurnia Putri	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	45	50	90
5	Ananda Rizki Ariansyah	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	45	50	90
6	Arya Rendhistra Wardhana	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96
7	Azizah Dwi Permata P	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	50	96
8	Bima Saputra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
9	Callista Clevery Putri Setiawan	3	3	5	3	4	2	2	3	4	1	30	50	60
10	Citra Dwi Ayu Agustin Ramadhani	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	46	50	92
11	Decha Septya Nur Anggraini	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	42	50	84
12	Eka Dinda Aulia Sari	5	4	4	4	4	5	4	3	4	2	39	50	78
13	Faiz Ramadhani	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	40	50	80
14	Fitri Kurniawati	3	5	4	5	5	3	5	5	4	4	43	50	86
15	Indri Ayu Febianti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
16	IsseSil Aulia Nada	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
17	Levina Beby Novelin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
18	Liona Yoceline	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
19	Lutviatul Azizah	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	46	50	92
20	Meisya Devika Salsabila	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	45	50	90
21	Nur Farizah Ardifa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
22	Rafael Praditia Permana	3	3	3	3	4	2	2	3	4	1	28	50	56
23	Rafi'i Aji Razzaki	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	46	50	92
24	Rama Rizki Dinata	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	42	50	84
25	Sayyida Najwa	3	4	4	4	4	5	4	3	4	2	37	50	74
26	Veriska Larasati	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	45	50	90
%TOTAL													88,23	

Lampiran 15 Angket Respon Siswa

11/13/24, 12:23 PM

Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa

Pilihlah respon yang sesuai dengan yang kalian rasakan setelah menggunakan aplikasi "Belajar Kebutuhan" dalam pembelajaran IPS

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

1. Nama Lengkap *

2. Nomor Absen *

3. Kelas *

4. skor tatihan soal anda *

5. Apakah belajar sambil bermain membuatmu lebih semangat? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat semangat
- ☐ semangat
- ☐ cukup semangat
- ☐ kurang semangat
- ☐ tidak semangat

https://docs.google.com/forms/d/171nO9oroLbM-Zz_XmRDZkCrVppKgSmJv1VbhUOInMZQ/edit

1/6

6. Bagaimana tampilan pada aplikasi "Belajar Kebutuhan"? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat suka
☐ suka
☐ cukup suka
☐ kurang suka
☐ tidak suka

7. Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi "Belajar Kebutuhan" mudah dipahami? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat mudah
☐ mudah
☐ cukup mudah
☐ kurang mudah
☐ tidak mudah

8. Apakah gambar dan warna di aplikasi "Belajar Kebutuhan" sudah bagus? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat bagus
☐ bagus
☐ cukup bagus
☐ kurang bagus
☐ tidak bagus

9. Apakah teks tulisan di aplikasi "Belajar Kebutuhan" mudah dibaca? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat mudah
☐ mudah
☐ cukup mudah
☐ kurang mudah
☐ tidak mudah

10. dengan aplikasi "Belajar Kebutuhan" yang dapat di akses kapan saja dan dimana saja apakah membantu kamu dalam belajar IPS secara mandiri? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat membantu
☐ membantu
☐ cukup membantu
☐ kurang membantu
☐ tidak membantu

11. Apakah menggunakan aplikasi "Belajar Kebutuhan" sangat mudah bagi kamu? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat mudah
☐ mudah
☐ cukup mudah
☐ kurang mudah
☐ tidak mudah

12. Apakah petunjuk aplikasi yang terdapat dalam aplikasi "Belajar Kebutuhan" jelas dipahami? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat jelas
☐ jelas
☐ cukup jelas
☐ kurang jelas
☐ tidak jelas

13. Apakah soal evaluasi dalam aplikasi "Belajar Kebutuhan" sesuai dengan materi yang ada didalamnya? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat sesuai
☐ sesuai
☐ cukup sesuai
☐ kurang sesuai
☐ tidak sesuai

14. Apakah dengan aplikasi "Belajar Kebutuhan" membuat kamu lebih semangat belajar IPS? *

Tandai satu oval saja.

- ☐ sangat semangat
☐ semangat
☐ cukup semangat
☐ kurang semangat
☐ tidak semangat

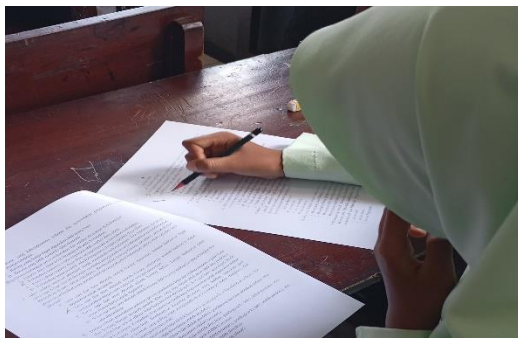
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 2933/Un.03.1/TL.00.1/09/2024	10 September 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala MTs Negeri 4 Malang di Kabupaten 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	: Maulidhotur Ro'iyah	
NIM	: 200102110031	
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 4 Malang	
Lama Penelitian	: September 2024 sampai dengan November 2024 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
 Dekan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA 0730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

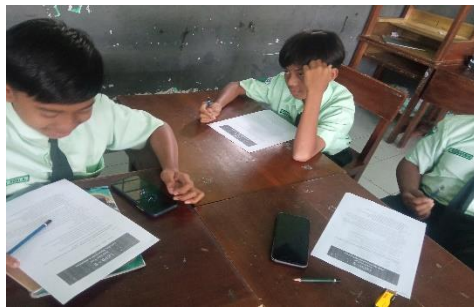
Lampiran 17 Balasan Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 MALANG Jalan Raya Harjokuncaran No. 2 Telp. (0341) 871044 Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang 65176
 <u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : B-600/Mts.13.35.04/PP.00.5/10/2024	
 Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: Khusnul Fiqriyani Fatmayati, S. Pd, M. Pd
NIP	: 197605262005012001
Pangkat /Gol	: Penata Tk. I / (III/d)
Jabatan	: Kepala MTs Negeri 4 Malang
 menerangkan dengan sebenarnya bahwa atas nama :	
Nama	: Maulidhotur Ro'iyah
NPM	: 200102110031
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 <i>bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas VII" di MTs Negeri 4 Malang yang dilaksanakan tanggal 09,10,18 September dan 09 Oktober tahun 2024.</i>	
 Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.	
 Malang, 09 Oktober 2024 Kepala,  Khusnul Fiqriyani Fatmayati	

Lampiran 18 Foto Kegiatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Kelas Eksperimen (VII E)



Kelas Kontrol (VII A)



Lampiran 19 instrument wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA

(MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI “BELAJAR EKBUTUHAN”)

Narasumber : Akbar Mubarak, M.Pd

Pewawancara : Maulidhotur Ro’iyah

Tujuan wawancara : Untuk mengetahui pembelajaran IPS berlangsung di MTs Negeri 4 Malang dan efektifitas penggunaan media pembelajaran aplikasi “Belajar kebutuhan” di MTs negeri 4 Malang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah terdapat kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran selama pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan tersebut?	Semangatnya kurang, kalo belajar itu maunya yang instan, belajar ya belajar kalo mengerjakan tugas maunya jawabannya diberi tau
2	Apakah terdapat kesulitan yang dialami guru selama proses pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan tersebut?	Kesulitannya itu karena pembelajaran biasanya pake buku dan ceramah jadi anak-anak kurang memperhatikan dan bosan
3	Media apa yang biasanya digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Ya biasanya pake proyektor saja, ga pernah lain-lain
4	Apakah terdapat kesulitan bagi guru dalam pemanfaatan media khususnya media digital?	Kurangnya waktu untuk membuat medianya sih karena rumahnya kan jauh jadi ga ada waktu selain di sekolah, sampek rumah ya maunya istirahat
5	Apakah menurut anda media aplikasi “Belajar Kebutuhan” membuat Siswa tertarik dalam Belajar?	Ya saya rasa itu cukup menarik bagi siswa, apalagi kalo menggunakan hp itu paling semangat mereka
6	Apakah menurut anda menggunakan media aplikasi “Belajar Kebutuhan” akan lebih efisien dalam pelaksanaan pembelajaran?	Kalo untuk pembelajaran mandiri sepertinya iya, karena mereka bisa belajar di rumah tanpa bimbingan saya (guru) lagi.

Lampiran 20 Foto Kegiatan Wawancara

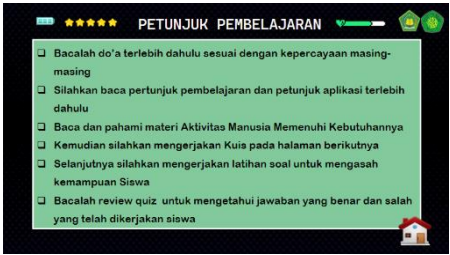
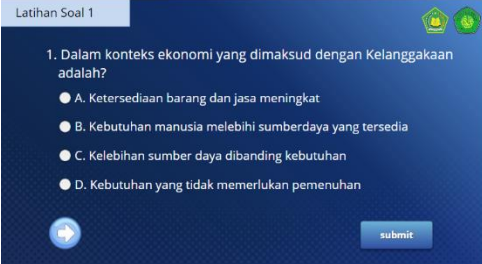


Lampiran 20 Petunjuk Download Aplikasi “Belajar Kebutuhan”

PETUNJUK DOWNLOAD APLIKASI “BELAJAR KEBUTUHAN”

1. Download aplikasi “Belajar Kebutuhan” melalui link berikut ini:
https://drive.google.com/drive/folders/1iI0IV0NadGeYiN7FIRVEUu8IVhg02_4N?usp=drive_link
2. Klik pada titik tiga disamping aplikasi kemudian pilih menu “**download**”
3. Kemudian tunggu hingga proses download selesai
4. Klik “**Setelan**” jika muncul, kemudian jika muncul “**allow/izinkan**” pilih diizinkan agar penginstalan berlanjut dan jika muncul tanda peringatan “**bahaya**” tetap tenang aplikasi ini aman digunakan dan tidak menyebarkan virus software.
5. Kemudian klik install dan tunggu hingga penginstalan selesai
6. Setelah peng-instalan selesai kemudia klik buka
7. Dan aplikasi “Belajar Kebutuhan” siap digunakan

Sceen	
Halaman Awal	Halaman Masuk/Login
	
Menu Utama	Petunjuk Aplikasi
	

Petunjuk Pembelajaran 	Menu Materi 
Halaman Materi 	Menu Kuis 
Halaman Kuis 	Latihan Soal 
Halaman Skor Latihan Soal 	Profil Pengembang 

Lampiran 21 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama	: Maulidhotur Ro'iyah
NIM	: 200102110031
Tempat, Tanggal Lahir	: Mojokerto, 15 Mei 2002
Fakultas/Program Studi	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk	: 2020
Alamat Rumah	: Jl. Mbah Surgi RT/RW 17/07 dsn. Bacem, ds. Bening, kec. Gondang, Kabupaten Mojokerto
No Telp/HP	: 085607267637
Alamar Email	: maulidtrria02@gmail.com