

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *WEBSITE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI IPS
DI MTs. AL-MA'ARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI

**OLEH
KHOIROTUL AF'ALIYAH
NIM. 210102110004**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *WEBSITE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI IPS
DI MTs. AL-MA'ARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

KHOIROTUL AF'ALIYAH

NIM. 210102110004



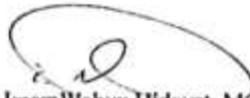
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MTs. Al-Ma'arif 02 Singosari" oleh Khoirotul Af'aliyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Dosen Pembimbing



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

NIP. 198902072019031012

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, MA

NIP. 1971070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MTs. Al-Ma’arif 02 Singosari” Oleh Khoirotul Af’aliyah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 30 Mei 2025

Dewan penguji



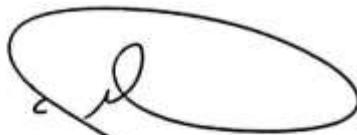
Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Penguji Utama



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

Ketua



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

Sekretaris

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khoirotul Af'aliyah

NIM : 210102110004

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari

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

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

Malang, 08 Maret 2025

Hormat saya,



Khoirotul Af'aliyah

210102110004

NOTA DINAS PEMBIMBING

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Khoirotul Af'aliyah

Malang, 05 Maret 2025

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

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

Nama : Khoirotul Af'aliyah
NIM : 210102110004
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS Di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,


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

LEMBAR MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya : “*Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat untuk orang lain*” (H.R At Thabari)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, serta shalawat dan salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala rasa, peneliti persembahkan karya ini kepada orang-orang yang sangat berharga bagi hidup saya :

1. Saya persembahkan dengan penuh rasa hormat dan cinta kepada kedua orang tua saya, Bapak Alm. Kusnan dan Ibu Nafi'ah atas limpahan doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada terhingga.
2. Ucapan terima kasih kepada seluruh kakak saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu menemani dan memberikan dukungan, semangat dan motivasi hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Dosen saya Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I dan Ibu Lusty Firmantika, M.Pd, yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Terima kasih untuk teman-teman Kontrakan Yuwin, telah menemani dan kebersamai saya selama ini. Kebersamaan yang terjalin akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup saya.
5. Terima kasih kepada teman-teman PIPS angkatan 2021 terutama teman-teman saya Wulan, Afif, dan Nimas yang sudah kebersamai selama proses studi dan penyusunan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat yang senantiasa menyertai, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju kehidupan yang penuh dengan cahaya ilmu dan kebijaksanaan.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis tidak lupa menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang selalu memberikan arahan dan dukungan.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan, atas bimbingan dan arahnya.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberikan dukungan penuh dan arahan selama proses akademik berlangsung.
4. Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing dengan penuh ketulusan telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, saran, dan arahan yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun proposal ini.

5. Bapak Ibu dosen jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga selama masa studi di universitas ini.
6. Kedua orang tua, yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun material tanpa henti. Kasih sayang dan doa selalu mereka panjatkan sebagai kekuatan terbesar dalam menyelesaikan proposal ini dengan baik.

Semoga semua dukungan dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT, serta dicatat sebagai amal baik di dunia. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran membangun penulis harapkan dari berbagai pihak. Penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRAC	xvii
مستخلص البحث	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
B. Tujuan Penelitian	7
C. Manfaat Penelitian.....	7
D. Keterbatasan pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk	8
F. Orisinalitas Pengembangan	9

G. Definisi Operasional	12
H. Sistematika Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Bahan ajar	16
2. Hasil Belajar	26
B. Perspektif teori dalam Islam	30
1. Bahan ajar berbasis <i>website</i>	30
2. Hasil belajar dalam perspektif islam.....	32
C. Kerangka berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Uji Produk	39
1. Uji validasi pada ahli	39
2. Uji coba lapangan	40
E. Jenis Data	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
1. Lembar validasi.....	40
2. Kisi-kisi Lembar validasi ahli materi.....	40
3. Kisi-kisi lembar validasi ahli media	41
G. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Observasi	42
2. Tes.....	42
3. Angket.....	43

4. Dokumentasi	44
H. Analisis Data	44
BAB IV PEMAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	56
A. Proses Pengembangan.....	56
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	56
2. Desain (<i>Design</i>)	57
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	60
4. Penerapan (<i>Implementation</i>)	67
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	70
B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk	72
1. Paparan data	72
2. Analisis data.....	73
C. Revisi Produk.....	75
1. Revisi Validasi Ahli Materi	76
2. Revisi Validasi Ahli Media.....	80
BAB V PEMBAHASAN.....	84
A. Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Website <i>Artsteps</i>	84
1. Hasil Validasi Ahli Materi	84
2. Hasil Validasi Ahli Media	88
B. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis <i>Website</i> Terhadap Hasil Belajar	91
BAB VI PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas pengembangan	9
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Soal Kognitif	42
Tabel 3. 4 Uji validitas	45
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas	47
Tabel 3. 6 Kategorisasi kesukaran	48
Tabel 3. 7 Hasil uji kesukaran.....	49
Tabel 3. 8 Kategorisasi daya pembeda.....	51
Tabel 3. 9 Hasil uji daya pembeda	51
Tabel 4. 1 Hasil validasi ahli materi.....	66
Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli media	67
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian pendidik	68
Tabel 4. 4 Hasil respon peserta didik	70
Tabel 4. 5 Nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	72
Tabel 4. 6 Hasil uji normalitas	73
Tabel 4. 7 Paired sample statistik.....	73
Tabel 4. 8 Paired sample correlation.....	74
Tabel 4. 9 Uji paired sample t test.....	75
Tabel 4. 10 Revisi ahli materi	76
Tabel 4. 11 Revisi ahli media.....	80
Tabel 5. 1 Hasil uji paired sample t test	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rancangan Bentuk Artsteps	22
Gambar 4. 1 Kisi-kisi soal evaluasi	61
Gambar 4. 2 Desain awal <i>artsteps</i>	62
Gambar 4. 3 Fitur pemilihan warna <i>artsteps</i>	63
Gambar 4. 4 Fitur penambahan materi dan vidio.....	64
Gambar 4. 5 Fitur penayangan vidio pembelajaran	64
Gambar 4. 6 <i>Setting tour guide room</i>	65
Gambar 4. 7 Kisi-kisi sebelum revisi.....	76
Gambar 4. 8 Kisi-kisi setelah revisi	76
Gambar 4. 9 Tampilan funfact sesudah revisi.....	77
Gambar 4. 10 Pemberian kutipan.....	77
Gambar 4. 11 Pemilihan gambar sebelum revisi	77
Gambar 4. 12 Pemilihan gambar sesudah revisi	78
Gambar 4. 13 Pertanyaan pemantik sebelum revisi	80
Gambar 4. 14 Pertanyaan pemantik sesudah revisi.....	81
Gambar 4. 15 Teks terlalu penuh	81
Gambar 4. 16 Teks sesudah revisi	81
Gambar 4. 17 Ukuran gambar tidak sama.....	82
Gambar 4. 18 Ukuran gambar sama.....	82
Gambar 4. 19 Pemilihan tone warna sebelum revisi.....	82
Gambar 4. 20 Pemilihan tone warna sesudah revisi	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	109
Lampiran 2 : Surat keterangan penelitian	110
Lampiran 3 : Angket kelayakan ahli materi	111
Lampiran 4 : Angket kelayakan ahli media	114
Lampiran 5 : Penilaian Pendidik	117
Lampiran 6 : Penilaian peserta didik.....	120
Lampiran 7 : Lampiran soal pretest dan posttest	123
Lampiran 8 : Modul Ajar	131
Lampiran 9 : Data hasil belajar peserta didik.....	146
Lampiran 10 : Tampilan artsteps dan link akses	147
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	150
Lampiran 12 : Biodata Mahasiswa.....	154

ABSTRAK

Af'aliyah. Khoirotul. 2025. *Pengembangan BahanAjar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari*. Skripsi. Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd

Kata kunci : Bahan Ajar, Website Artsteps, Hasil Belajar

Perkembangan pendidikan saat ini dapat diintegrasikan dengan perkembangan teknologi, salah satunya pada bahan ajar. Penggunaan bahan ajar yang menarik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil observasi dilakukan bahwa bahan ajar di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari masih kurang maksimal, salah satu penyebabnya yaitu bahan ajar yang kurang menarik dan masih konvensional. Oleh karena itu perlu adanya bahan ajar berbasis teknologi untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada materi IPS.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk menguji kelayakan bahan ajar IPS berbasis *website* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari, (2) Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Al Ma'arif 02 Singosari

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode *research and development (R&D)*. Model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan angket. Tes diberikan kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan hasil belajar dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest*. Kemudian dianalisis efektivitas pengembangan bahan ajar menggunakan uji *paired sample t test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tingkat kelayakan pada bahan ajar berbasis *website* telah memenuhi uji kelayakan dari ahli materi mencapai 93% (Sangat Valid), dan validator ahli media 90% (sangat valid). Berdasarkan hasil tersebut maka bahan ajar yang dikembangkan “sangat layak” untuk digunakan. (2) Hasil uji statistik hasil belajar peserta didik dengan menggunakan uji *paired sample t test*. Diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan selisih 18,43 dimana untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,74 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 64,17 Hasil analisis uji *paired sample t test* menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan hasil $0,000 < 0,05$. Maka terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar melalui penggunaan bahan ajar berbasis *website artsteps*.

ABSTRACT

Af'aliyah. Khoirotul. 2025. Development of Website-Based Teaching Materials to Improve Social Studies Learning Outcomes at MTs Al-Ma'arif 02 Singosari. Thesis. Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Imam Wahyu Hidayat, M.Pd

Keywords: Teaching Materials, Artsteps Website, Learning Outcomes

Current educational developments can be integrated with technological developments, one of which is in teaching materials. The use of interesting teaching materials can help students in improving learning outcomes. The results of observations made that teaching materials at MTs Al-Ma'arif 02 Singosari are still not optimal, and one of the causes is teaching materials that are less interesting and still conventional. Therefore, it is necessary to have technology-based teaching materials to be able to improve student learning outcomes, especially in social studies material.

The purpose of this study were (1) To test the feasibility of website-based social studies teaching materials on social studies subjects at MTs Al-Ma'arif 02 Singosari, (2) To determine the effectiveness of website-based teaching materials can improve student learning outcomes at MTs Al Ma'arif 02 Singosari.

The research method used in this development research is the research and development (R&D) method. ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) to produce products in the form of teaching materials. Data collection techniques through observation, tests, and questionnaires. Tests were given to students to measure the improvement of learning outcomes in the form of pretest and posttest questions. Then the effectiveness of the development of teaching materials was analyzed using the paired sample t test.

The results showed that (1) the level of feasibility of web-based teaching materials has met the feasibility test of material experts reached 93% (Very Valid) and media expert validator 90% (very valid). Based on these results, the teaching materials developed are "very feasible" to use. (2) Statistical test results of student learning outcomes using the paired sample t test. The average value of the pretest and posttest shows a difference of 18.43 where for the pretest average value of 45.74 and the posttest average value of 64.17 The results of the paired sample t test analysis show a significant effect with the results of $0.000 < 0.05$. So there is a significant effect on learning outcomes through the paired sample t test. So there is a significant effect on learning outcomes through the use of artsteps website-based teaching materials.

مستخلص البحث

أفعالية. خيرة. ٢٠٢٥. تطوير مواد تعليمية تعتمد على الموقع الإلكتروني لتحسين نتائج التعلم لمواد الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة المعارف ٠٢ سنجوساري مالانج. أطروحة. قسم تعليم الدراسات الاجتماعية، كلية علوم التربية و التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : الدكتور: إمام واهيو هداية، الماجستير

الكلمات المفتاحية : مواد تعليمية، موقع *artsteps*، نتائج التعلم

يمكن دمج التطورات الحالية للتعليم مع التطورات التكنولوجية ، أحدها في المواد التعليمية. يمكن أن يساعد استخدام المواد التعليمية الشيقة الطلاب على تحسين نتائج التعلم. تم إجراء نتائج الملاحظة بأن المواد التعليمية في المدرسة المتوسطة المعارف ٠٢ سنجوساري لا تزال غير مثالية، وكان أحد الأسباب أن المواد التعليمية لم تكن مثيرة للاهتمام ولا تزال تقليدية. لذلك ، من الضروري أن يكون لديك مواد تعليمية قائمة على التكنولوجيا لتكون قادرة على تحسين نتائج تعليم الطلاب ، خاصة في مواد الدراسات الاجتماعية.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) اختبار جدوى المواد التعليمية للدراسات الاجتماعية على الموقع الإلكتروني في مواد الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة المعارف ٠٢ سنجوساري ، (٢) تحديد فعالية المواد التعليمية القائمة على الموقع الإلكتروني يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب في المدرسة المتوسطة المعارف ٠٢. سنجوساري.

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث التنموي هي طريقة البحث والتطوير (D&R). نموذج تطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) لإنتاج منتجات في شكل مواد تعليمية. تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والاختبارات والاستبيانات. يتم إعطاء الاختبار للطلاب لقياس تحسن نتائج التعلم في شكل أسئلة الاختبار التمهيدي والبعدي. ثم تم تحليل فعالية تطوير المواد التعليمية باستخدام اختبار (ت) للعينة المزدوجة.

أظهرت نتائج الدراسة أن (١) مستوى جدوى المواد التعليمية المستندة إلى الموقع قد استوفى اختبار الجدوى لخبراء المواد بنسبة ٩٣٪ (صحيح جدا) ، وخبراء الإعلام ٩٠٪ (صحيح جدا) بناء على هذه النتائج ، فإن المواد التعليمية التي تم تطويرها "مجدية جدا" للاستخدام. (٢) نتائج الاختبار الإحصائي لمخرجات تعلم الطلاب باستخدام اختبار العينة المزدوجة. أظهر متوسط درجات الاختبار التمهيدي واللاحق فرقا قدره ١٨.٤٣ حيث كان متوسط درجة الاختبار القبلي ٤٥.٧٤ ومتوسط درجة الاختبار اللاحق ٦٤.١٧ أظهرت نتائج تحليل اختبار للعينة المزدوجة تأثيرا معنويا بنتيجة $0.000 > 0.005$. لذلك هناك تأثير كبير على نتائج التعلم من خلال استخدام المواد التعليمية المستندة إلى موقع الويب *artsteps*.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin berpedoman pada transliterasi berdasarkan keputusan menteri agama RI dan menteri pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 secara garis besar diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = Ū

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era revolusi 5.0 sangat pesat dan memberikan kemudahan kepada semua orang dalam meningkatkan informasi yang tanpa batas ruang dan waktu. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyampaikan bahwa jumlah pengguna Internet Indonesia pada tahun 2024 mengalami kenaikan sekitar 1,4% dengan jumlah penduduk sekitar 221.563.479 jiwa terhubung ke internet. Pengguna mayoritas yang mengakses internet dan presentase paling tinggi di dominasi oleh pelajar dan mahasiswa yaitu sekitar 34,40%¹.

Penggunaan internet dikalangan pelajar terbilang sangat besar, hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk dimanfaatkan pendidik. Seorang pendidik dapat memanfaatkannya dengan pengguna perangkat digital untuk pembelajaran yang semakin beraneka ragam². Seperti yang diketahui pembelajaran sebagai bentuk proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dengan sumber belajar pada lingkungan pendidikan³. Menurut Permendikbud nomor 22 tahun 2016 menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran merupakan sebuah kegiatan pendidikan, dimana

¹ Agus Tri Haryanto, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," Detik.net, 2024, <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

² Ayaz Muhammad Khan, Amna Ramzan, and Khan & Ramzan, "Preparedness of Preschool Children for Incorporating Values of Sustainable Development through E-Learning: Sustain or Retains Future Demands?," *Pakistan Journal of Distance & Online Learning* 5, no. 1 (2019): 171–88.

³ Astri Azani, Sarmila, and Gusmaneli, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran," *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 3 (2024): 17–37, <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.

peserta didik akan diberikan kesempatan untuk menggali potensi yang ada dalam dirinya, sehingga kemampuannya semakin lama akan mengalami peningkatan baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Mencapai tujuan pendidikan perlu adanya komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain⁴. Berbagai komponen pendukung pelaksanaan diantaranya tujuan, bahan ajar, media, metode, evaluasi, peserta didik, dan pendidik. Masing-masing komponen tersebut selalu berhubungan dan mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya⁵. Seperti dalam menentukan bahan ajar atau materi tentu akan mengacu kepada tujuan pembelajaran demikian juga pada pelaksanaannya perlu adanya metode atau media sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik. Pendidik dan peserta didik merupakan komponen pembelajaran yang saling memiliki hubungan secara fungsional dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Kurikulum pendidikan Indonesia saat ini yaitu kurikulum merdeka dengan memberikan inovasi pendidikan melalui pengembangan potensi dan minat belajar peserta didik yang diintegrasikan dengan teknologi. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. IPS merupakan mata pelajaran menggunakan bahan pembelajaran dari kumpulan rumpun ilmu sosial untuk belajar terkait hubungan manusia dalam lingkungan masyarakat dan manusia

⁴ Ahmad Zainuri, *Konsep Dasar Kurikulum Pendidikan*, Cetakan 1 (Palembang: CV. Amanah, 2018), <https://doi.org/10.1891/JFCP-19-00092>.

⁵ Adisel Adisel et al., "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 298–304, <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>.

sebagai anggota masyarakat⁶. Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada tingkat sekolah menengah adalah agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memahami berbagai konsep yang berhubungan dengan kehidupan pada lingkungan masyarakat serta memiliki keterampilan di tengah perkembangan saat ini agar dapat memberikan kontribusi kehidupan semakin lebih baik⁷.

Kegiatan pembelajaran tentunya tidak terlepas dengan penggunaan bahan ajar. Bahan ajar suatu hal yang mengandung pesan pembelajaran baik yang bersifat umum maupun khusus dimana dapat dimanfaatkan untuk mencapai kepentingan pembelajaran⁸. Dapat diketahui bahwa bahan ajar merupakan seperangkat yang telah diseleksi dalam bentuk yang sistematis baik secara tertulis maupun tidak tertulis untuk diajarkan kepada peserta didik. Pemanfaatan atau penggunaan bahan ajar dapat menciptakan suasana semangat belajar pada peserta didik. Bahan ajar IPS sendiri dibuat sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ada pada kurikulum tingkat menengah. Hal ini sebab mata pelajaran IPS dijelaskan secara terpadu, sehingga materi pada pelajaran IPS sesuai dengan fakta, ide, prinsip kaidah, dan teori pada matapelajaran IPS⁹.

Pembelajaran berbasis website sangatlah cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik online maupun offline. Bahan ajar website

⁶ Silvia Tabah Hati, "Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi IPS)," *Utimaiah* 2, no. 1 (2018): 1–15.

⁷ Kemendikbud, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D: Untuk Kelas VII – IX SMP/MTs/Program Paket B," 2022, 1–16.

⁸ Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26.

⁹ Aizi Zahro, "Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbentuk Booklet Materi Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara Kelas Vii Smpn 2 Jenggawah Tahun Pelajaran 2021/2022 Skripsi," no. September (2022): 1–205.

dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk menggunakannya. Sebab dalam penyampaian materi dapat berupa teks, gambar, animasi, dan video¹⁰. Sejalan dengan itu bahwa pada realitanya pada masa saat ini menuntut peserta didik memiliki keterampilan dalam menggunakan alat-alat teknologi, dan melakukan praktiknya dengan tepat. Sehingga pengenalan teknologi dapat dimulai dalam bahan ajar berbasis website pada pembelajaran di sekolah¹¹.

Sesuai hasil observasi yang dilakukan di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari, bahwa bahan ajar mata pelajaran IPS cukup membosankan dengan lebih banyak teks menjadikan peserta didik mudah jenuh selama proses pembelajaran. Selain itu bahan ajar yang digunakan oleh pendidik masih belum terintegrasi dengan teknologi. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang menarik dan memenuhi kebutuhan sehingga hasil belajar peserta didik masih kurang maksimal. Padahal pada kenyataannya hasil belajar akan terwujud apabila di dukung dengan sarana dan prasarana yang memadai¹², dan salah satunya bahan ajar.

Pada penelitian terdahulu oleh Adek Nilasar Harahap dan Jainal Abidin bahan ajar yang berbasis teknologi (*e-learning*) dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak dan setelah diuji cobakan pula, dinyatakan

¹⁰ Irfani Nurcahyani, Heri Kresnadi, and Rio Pranata, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Web Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 6, no. 10 (2021).

¹¹ Eric M. Meyers, Ingrid Erickson, and Ruth V. Small, "Digital Literacy and Informal Learning Environments: An Introduction," *Learning, Media and Technology* 38, no. 4 (2013): 355–67, <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>.

¹² Imam Wahyu Hidayat and Lusty Firmantika, "Learning Media in The Perspective of Elementary School/Madrasah Ibtidaiyah Teachers," *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2020): 124–36, <https://doi.org/10.18326/mdr.v12i2.124-136>.

bahwa bahan ajar dapat meningkatkan hasil belajar berdasarkan pada hasil uji *pretest* dan *posttest*¹³. Begitu juga pada penelitian Sunarni Ningsih, Muratadlo, dan Moh. Imam Farisimenjelaskan hasil observasi menyatakan bahwa pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi. Oleh sebab itu media pembelajaran berbasis *website* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil uji ahli validasi media berbasis *website* layak dan hasil uji coba lapangan untuk kelas eksperimen termasuk kategori efektif meningkatkan hasil belajar sedangkan kelas kontrol kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar¹⁴.

Pada penelitian Pratiwi dan wahyudi terkait dengan pengembangan bahan ajar berbasis *website* dengan hasil penelitian layak dan baik berdasarkan uji validator ahli dan uji lapangan. Bahan ajar yang dikembangkan dapat disebarluaskan untuk sumber belajar peserta didik¹⁵. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut memiliki perbedaan dimana *website* sebagai media, sedangkan pada penelitian ini *website* sebagai bahan ajar. keterbatasan penelitian sebelumnya juga terkait dengan materi, desain yang sedikit kurang menarik dan diperlukan adanya pengembangan lagi untuk mengikuti perkembangan teknologi.

Hasil penelitian terdahulu terlihat relevansi dan berbeda dengan penelitian ini. Relevansi merupakan kesamaan pengembangan bahan ajar

¹³ Adek Nilasari Harahap and Jainal Abidin, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahapeserta didik," *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 2 (2021): 231–35, <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2733>.

¹⁴ Sunarni Ningsih, Murtadlo, and Mohammad Imam Farisi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jambura Journal of Educational Management* 4, no. 1 (2023): 108–22, <https://doi.org/10.37411>.

¹⁵ Septiana Intan Pratiwi and Wahyudi Wahyudi, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website Untuk Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2021): 333–40, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.307>.

melalui *website* namun berbeda akan bentuk *website*-nya itu sendiri. Untuk perbedaan dalam penelitian ini yaitu pengembangan *website* melalui *artsteps*. *Artsteps* merupakan suatu *platform* virtual yang yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sarana dalam penyampaian bahan ajar.

Alasan peneliti mengembangkan *artsteps* dalam pembelajaran IPS sebab pada penelitian terdahulu masih sedikit pengembangan *website artsteps* dalam mata pelajaran IPS. Kemudian pemanfaatan *artsteps* menjadi sarana untuk menambah sumber belajar dan dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang tidak membosankan selama proses pembelajaran IPS. Tentunya jika bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu pengembangan bahan ajar kali ini menambahkan design yang memberikan warna menarik, tulisan, gambar, dan video dan mengajak peserta didik untuk bermain pada suatu *web* yang bernama *artstep*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis *website* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari?
2. Bagaimana Efektivitas bahan ajar berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di Mts Al-Ma'arif 02 Singosari?

B. Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji kelayakan bahan ajar IPS berbasis *website* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari
2. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Al Ma'arif 02 Singosari

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih sebagai sumber belajar dan referensi pada mata pelajaran IPS serta mempermudah peserta didik dalam mengakses sumber belajar dan memahami materi pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Manfaatnya pada peserta didik dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik serta mempermudah peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS dengan menggunakan pengembangan bahan ajar IPS berbasis *website*.

b. Bagi pendidik

Membantu mempermudah pendidik selama proses pembelajaran yang ada di sekolah dan menjadi sarana mengembangkan kemampuan serta kompetensi pendidik

c. Bagi lembaga

Membantu dalam proses pembelajaran di sekolah dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah atau lembaga.

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan dan pengetahuan, serta diharapkan dapat menjadi tolak ukur bagi peneliti selanjutnya.

D. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada sub bab materi yang disampaikan, sebab dalam bahan ajar ini hanya menggunakan satu sub bab IPS yakni pada materi Pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Penelitian hasil belajar yang hanya terbatas pada aspek atau ranah kognitif saja.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk bahan ajar berbasis *website (artsteps)* yang dikembangkan diantaranya sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan dalam bentuk *website virtual tour* melalui *artsteps*. Isi pada bahan ajar diantaranya pemaparan slide materi, gambar, dan video.
2. Bahan ajar ini nantinya pembuatannya memanfaatkan *platform website artsteps*, dengan didukung media dari aplikasi canva dan youtube. Implementasi bahan ajar digunakan hanya pada kelas 7 dengan salah satu tema untuk dijadikan materi bahan ajar

3. Bahan ajar ini mengajak peserta didik untuk menjelajahi sebuah denah ruangan yang berisi materi. Peserta didik dapat menjalankannya sendiri ataupun dijalankan oleh pendidik untuk mencari tau setiap isi bangunan tersebut dengan sudah disiapkan materi. Namun dalam hal ini masih tetap perlu pengawasan pendidik agar pemahaman peserta didik dapat sistematis.
4. Bahan ajar dalam bentuk *website artsteps* pada materi IPS nantinya fleksibel dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
5. Bahan ajar ini dapat diakses di berbagai perangkat baik menggunakan smartphone maupun laptop yang terhubung dengan koneksi internet.

F. Orisinalitas Pengembangan

Tabel 1. 1 Orisinalitas pengembangan

No	Penulis	Tujuan	Metode	Hasil	Novelty
1	Sunarmi Ningsih, Murtadlo, Mohammad Imam Farisi (2023) ¹⁶	Mengembangkan media pembelajaran yang berbasis website dengan materi yang disampaikan keberagaman budaya negeriku	R&D dengan model pengembangan ADDIE	Hasil validitas melalui ahli media memperoleh hasil 93 %, dan ahli desain pembelajaran sebesar 91,6 %, hal ini berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.	Pada penelitian ini website yang dikembangkan melalui <i>artsteps</i> sebagai bahan ajar yang menarik minat peserta didik

¹⁶ Ningsih, Murtadlo, and Farisi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar."

				Kemudian untuk peningkatan kepraktisan media untuk hasil belajar memperoleh skor hasil 93,96%.	
2	Adek Nilasari Harahap dan Jainal Abidin (2021) ¹⁷	Mengembangkan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mahapeserta didik	R&D dengan model pengembangan 4D	Hasil validasi bahan ajar Berdasarkan pada isi, bahasa, dan penyajian memperoleh hasil yang layak. Kemudian terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik diketahui berdasarkan pada nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> yang diberikan kepada peserta didik.	Penelitian ini untuk website yang dikembangkan yaitu <i>platform artsstep</i> sebagai bahan ajar yang menarik minat peserta didik.
3	Devi Asinta dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas (2021) ¹⁸	Untuk mengembangkan, menguji kelayakan serta keefektifan e-booklet	R&D dengan model Borg and Gall	Hasil validasi ahli materi dan ahli media sangat baik dan valid. Selain itu	Pada penelitian ini menggunakan <i>artsteps</i> yang dimanfaatkan

¹⁷ Harahap and Abidin, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahapeserta didik."

¹⁸ Devi Asinta and Fitria Dwi Prasetyaningtyas, "Pengembangan E-Booklet Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS Kelas V," *Jurnal Magistra* 12, no. 2 (2021): 120–33, <https://doi.org/10.31942/mgs>.

		berbasis web sebagai bahan ajar muatan IPS Kelas V SDN Sembaturagung 02		berdasarkan respon dari siswa sangat positif. Sehingga bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak. Kemudian berdasarkan Uji N gain diperoleh nilai sebesar 0,64 dengan kategori sedang.	n sebagai sarana bahan ajar dan analisis data yang digunakan yaitu paired sample t test
4	Elsa Mutia Dewi, et.al (2022) ¹⁹	Untuk mengetahui proses pengembangan google sites sebagai media pembelajaran, mengetahui kelayakan google sites sebagai media pembelajaran dan mengetahui respon peserta didik	R&D dengan model pendekatan ADDIE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk website termasuk kedalam kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran	Dalam bentuk google sites sedangkan penelitian ini menggunakan <i>artsteps</i> yang mengajak peserta didik untuk menjelajah suatu bangunan
5	Elly herlianti, et al. (2022) ²⁰	Untuk mengembangk	R&D dengan	Hasil validitas	Pada materi ini fokus

¹⁹ Elsa Muthia Dewi, Suhaya, and Fuja Siti Fujiawati, "Pengembangan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bernyanyi Unisono Di Kelas VII Smp Islam Pariskian Kota Serang," *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni* 7, no. 1 (2022): 23–37.

²⁰ Elly Herliyani, Ketut Nala Hari Wardana, and Ni Nyoman Sri Witari, "Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, Dan Kepuasan Mahapeserta didik Dalam Berkarya," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 20, no. 1 (2022): 58–72, <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3420>.

		an media pembelajaran berbasis aplikasi <i>artsteps</i> dan menguji kelayakan serta keefektifitasnya .	model pengembangan borg and gall 8 tahap	ahli materi dan media dianyakan valid >90%. Kemudian untuk keefektifan dengan presentase N-Gain 70,2 menunjukkan media pembelajaran layak dan meningkatkan hasil belajar	materi media yaitu seni sedangkan penelitian ini materi IPS, dan sebagai media pembelajaran.
--	--	--	--	--	--

Dalam penelitian ini, melakukan pengembangan bahan ajar menggunakan *website* pameran seni yang dimanfaatkan sebagai bahan ajar IPS dan *website* ini bernama *artsteps*. *Artsteps* memiliki beragam fitur yang dapat ditambahkan oleh peneliti untuk menambah kesan menarik bahan ajar yang dikembangkan. Oleh sebab itu masih sedikitnya pemanfaatan *artsteps* sebagai bahan ajar IPS memiliki daya tarik tersendiri untuk diteliti secara lebih lanjut.

G. Definisi Operasional

- a. Pengembangan merupakan suatu cara atau proses untuk meningkatkan kualitas produk yang sudah ada. Dapat meningkatkan pertumbuhan, kemajuan, dan adanya perubahan positif sebagai hasil dari pengembangan. Penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu bahan ajar sebagai sarana pendukung proses pembelajaran agar lebih maksimal dan hasil yang memuaskan.

- b. Bahan ajar adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran, serta menjadi pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang membahas satu pokok pembahasan dan dapat berupa cetak maupun non cetak atau digital. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu jenis bahan ajar digital atau non cetak yang fleksibel dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
- c. *Website* adalah sebuah kumpulan halaman yang berisikan informasi atau materi yang dapat diakses melalui internet. Informasi yang disediakan dalam *website* pada umumnya dapat berupa teks, gambar, dan video. Penggunaan *website* juga sangat fleksibel dapat diakses dimana dan kapan saja selama terhubung pada internet. Pada penelitian ini memanfaatkan *website* yang sudah tersedia bernama *artsteps*. *Artstep* adalah *website* interaktif yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sarana penyampaian bahan ajar materi IPS.
- d. Hasil Belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang dicapai oleh peserta selama proses pembelajaran baik meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ranah kognitif diartikan sebagai kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Analisis hasil belajar yang akan diketahui dalam penerapan bahan ajar ini yaitu hanya berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan peserta didik.
- e. Materi IPS merupakan sekumpulan pembelajaran ilmu-ilmu sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dalam materi IPS

mempelajari tentang bagaimana manusia hidup dan melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. IPS terdiri atas empat pembagian materi yaitu sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah. Pada penelitian ini materi IPS yang digunakan yaitu kelangkaan dan pembangunan berkelanjutan

H. Sistematika Penulisan

Judul

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Pengembangan
- D. Manfaat Pengembangan
- E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan
- F. Spesifikasi Produk
- G. Orisinalitas Pengembangan
- H. Definisi Istilah
- I. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Kajian Teori
- B. Perspektif Teori dalam Islam
- C. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian
- B. Model Pengembangan

- C. Prosedur Pengembangan
- D. Uji Produk
- E. Jenis Data
- F. Instrumen Pengumpulan Data
- G. Teknik Pengumpulan Data
- H. Analisis Data

BAB IV HASIL

- A. Proses Pengembangan
- B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk
- C. Revisi Produk

BAB V PEMBAHASAN

- A. Analisis Uji Kelayakan Produk
- B. Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website *Artsteps*
dalam Meningkatkan Hasil Belajar

BAB VI PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bahan ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar menjadi salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Pannen bahan ajar merupakan bahan atau materi yang ada dalam suatu mata pelajaran tertentu dengan tersusun secara sistematis dan dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar²¹. Bahan ajar memiliki sifat yang unik, sebab bahan dalam penggunaannya untuk kalangan tertentu dan proses pembelajaran tertentu²². Selain itu bahan ajar tersusun secara sistematis atau diatur dengan sebaik-baiknya mulai dari tatanan awal pengenalan bahan ajar hingga evaluasi.

Bahan ajar merupakan seperangkat instrumen pembelajaran yang mencakup berbagai elemen diantaranya seperti metode pembelajaran, batasan-batasan, dan alat evaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran²³. Bahan ajar dapat berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), tayangan. Selain itu berupa surat kabar, bahan digital, foto, instruksi yang diberikan oleh pendidik,

²¹ Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar."

²² Asri Musandi Waraulia, *Bahan Ajar Teori Dan Prosedur Penyusunan*, UNIPMA Press, 2020.hlm.5

²³ Ina Magdalena et al., "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Daring Di Sekolah Mi Al-Istiqomah Cibodas," *Nusantara Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 1 (2022): 15–26.

tugas tertulis, dan kartu²⁴. Dengan demikian bahan ajar hadir dalam beragam bentuk dan yang paling terpenting dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala sesuatu bentuk materi yang tersusun secara sistematis dan dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penting untuk diketahui bahwasanya penyusunan bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik serta relevansi kebutuhan peningkatan mutu pendidikan²⁵. Adanya bahan ajar seorang pendidik atau pendidik bukan hanya menjadi sumber belajar tunggal akan tetapi dapat berperan juga sebagai fasilitator pembelajaran.

b. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar yang baik harus memenuhi kepentingan dan kebutuhan peserta didik maupun pendidik. Berikut Beberapa fungsi bahan ajar yang baik²⁶:

1. Bahan ajar harus secara sistematis dan terprogram memberikan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik untuk kepentingan dan kebutuhan peserta didik. Ini harus membangun berbagai kompetensi peserta didik sesuai dengan materi pelajaran dan memberikan motivasi untuk menguasai materi dengan metode dan sajian masalah yang bertujuan

²⁴ M.Pd. Dr.E.Kosashi, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).hlm 1

²⁵ Nita Handayani Hasan, "Penyusunan Bahan Ajar Literasi Sebagai Sarana Peningkatan Mutu Pendidikan," Kantor Bahasa Maluku, 2019.

²⁶ Dr.E.Kosashi, *Pengembangan Bahan Ajar*.hlm 4

untuk memberikan penguatan dan evaluasi kepada peserta didik.

2. Bahan ajar menyajikan materi secara terprogram sesuai dengan tuntutan kurikulum berdasarkan kepentingan dan kebutuhan pendidik. Kompetensi dasar dan bahan materi yang diharapkan dari kurikulum sudah disusun secara lebih sistematis. Hal ini memudahkan pendidik dalam menentukan media, teknik, dan perangkat penilaian yang tepat. Dengan adanya bahan ajar, proses pembelajaran menjadi lebih efisien karena pendidik tidak perlu menyiapkan materi dan evaluasi tambahan untuk proses pembelajarannya. Dalam situasi ini, peran pendidik bergeser dimana yang awalnya mengolah dan menyampaikan materi menjadi fasilitator yang bertanggung jawab untuk merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan Peserta didik.

c. **Macam-Macam Bahan Ajar**

Bahan ajar berdasarkan pendaayagunaan dibedakan menjadi dua macam yaitu bahan ajar yang di desain dan bahan ajar yang dimanfaatkan²⁷, untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang disusun, adalah materi yang dirancang secara khusus untuk digunakan sebagai bagian dari sistem pendidikan dengan tujuan untuk memfasilitasi dalam proses blajar mengajar secara formal dan direncanakan sistematis.

²⁷ Dr.E.Kosashi. hlm 7

Contoh bahan ajar yang disusun secara terstruktur diantaranya buku, surat kabar, dan lainnya yang ditujukan untuk keperluan pendidikan.

2. Bahan ajar yang dimanfaatkan, adalah bahan ajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan instruksional tetapi tersedia di lingkungan sekitar dan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

d. Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beragam bentuk yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Dalam penelitian Evi Susilawati dan Imamul Khaira membagi bahan ajar menjadi dua jenis yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak²⁸.

1. Bahan ajar cetak

Bahan ajar cetak merupakan bahan kertas yang disediakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran dan penyampaian informasi. Bahan ajar cetak sebagai bagian dari media pembelajaran memiliki kontribusi sebagai media utama dalam bahan ajar di sekolah-sekolah. Sebab penggunaan bahan ajar cetak dinilai paling mudah diperoleh dan standar dibandingkan dengan program komputer²⁹.

Namun tentunya memiliki kekurangan yang ada pada media

²⁸ Evi Susilawati and Imamul Khaira, "Implementasi E-Learning Flipped Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Mendesain Materi Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 60–68.

²⁹ Dkk Marhadi, Syamsu Nisa Lestari, "Analisi Jenis-Jenis Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran," *Amanah Ilmu* 3, no. 2 (2023): 63–75.

cetak seperti tidak dapat mempresentasikan gerakan³⁰. Untuk lebih jelasnya berikut beberapa bentuk bahan ajar cetak seperti buku, handout, modul, Lembar Kerja Peserta didik (LKS), brosur, leaflet, dan wellchart.

2. Bahan ajar non cetak

Bahan ajar non cetak merupakan kerangka atau sarana pembelajaran yang tidak di cetak. Bahan ajar jenis ini terbagi menjadi beberapa bentuk atau bagian diantaranya; ilustrasi dari realita secara sederhana, bahan ajar display, video, audio, dan overhead transparencis. Dalam hal ini bahan ajar berbasis website termasuk kedalam bahan ajar non cetak dengan menggabungkan antara audio visual dan multimedia interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik.

e. Bahan Ajar Berbasis *Website* (*Artsteps*)

Menurut saputra, bahan ajar berbasis *web* merupakan bahan ajar yang disampaikan secara online dengan model penyajiannya melalui media berbasis *website*³¹. Dalam pengertian lainnya pembelajaran berbasis website adalah bahan ajar yang disajikan dalam bentuk media *website* dan tentunya dilakukan secara online³². Media *website* tersajikan suatu materi atau

³⁰ Masitowarni Siregar, *Pengembangan Bahan Ajar Translation Strata I Pendidikan Bahasa Inggris Berbasis Teaching English Asa Foreign Language -Pedagogical Purposes* (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018).

³¹ Nasruddin et al., *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. Ari Yanto and Tri Putri Wahyuni (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022).

³² Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis WEB* (Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), hlm 17 <https://books.google.co.id/books?id=dWdHEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

sumber belajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik. untuk medianya yaitu menggunakan perangkat komputer ataupun smartphone yang terhubung dengan internet. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil makna bahwa bahan ajar berbasis *web* adalah suatu bahan ajar yang disampaikan dan dalam bentuk online melalui sebuah halaman yang menampilkan informasi teks, gambar, video, maupun kombinasi dari seluruhnya yang disusun secara sistematis.

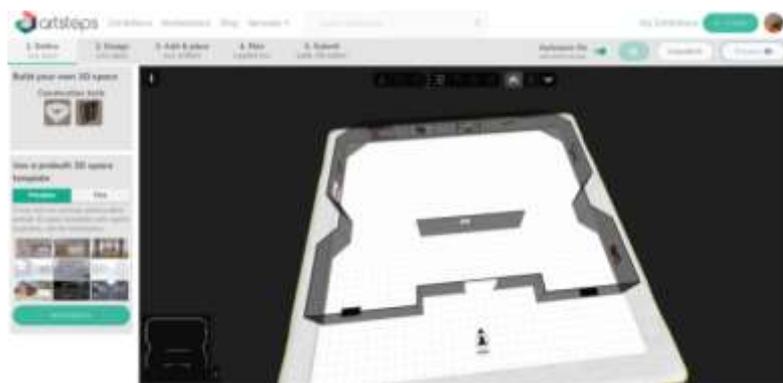
Salah satu lama *website* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana bahan ajar yaitu *artsteps*. Pada dasarnya *artsteps* merupakan *platform* yang dapat digunakan sebagai pameran yang dilaksanakan secara online, sebagai bentuk apresiasi karya seni dengan penyajian secara virtual. Akan tetapi secara umum *website* ini dapat digunakan oleh siapapun hanya dengan menggunakan perangkat yang mendukung jaringan internet, sehingga dapat digunakan baik dari industri seni, penikmat seni atau bahkan tenaga kependidikan³³. Salah satunya *Platform* ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik sebagai sarana mengapresiasi karya seni rupa maupun pembelajaran lainnya³⁴. Penerapan teknologi *artsteps* memudahkan pengguna untuk membuat sebuah ruang pameran virtual yang berbentuk tiga

³³ Retno Wulandari, Tri Wulandari, and Shabrina Tamimi, *Prodising Seminar Nasional FSR ISI Yogyakarta Seni Dan Media Dalam Kuasa Virtual, Prosiding Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa "Seni Dan Media Dalam Kuasa Virtual"* (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2022). 2-3

³⁴ Rista Sundari and Dhia Rzka Rahmalia, "Artsteps.Com: Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 79, <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.

dimensi untuk ruang interior maupun eksterior untuk memberikan kesan nyata³⁵.

Artsteps memiliki banyak keunggulan yang diberikan salah satunya yaitu tidak berbayar, penggunaan yang mudah, dapat diakses melalui perangkat apapun dimana saja dan kapan saja. Dalam *artsteps* memiliki beragam fitur yang nantinya user dapat menggunakannya untuk membuat desain model bangunan, menambahkan elemen berupa gambar maupun video, membentuk interior bangunan dengan mengkombinasikan warna dan fitur lainnya serta. Untuk bentuk lebih jelasnya sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Rancangan Bentuk Artsteps

Oleh sebab itu, meskipun secara umum pemanfaatan *artsteps* sebagai sarana pameran seni virtual namun dalam penelitian ini ingin memberikan pembaharuan penggunaan artstep dalam kependidikan terutama pada ranah keilmuan sosial. nantinya dalam sebuah bangunan tersebut akan diberikan materi ilmu sosial “Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan” dengan didukung aktivitas evaluasi dan sarana lain seperti video

³⁵ Herliyani, Wardana, and Witari, “Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, Dan Kepuasan Mahasiswa Dalam Berkarya.”

maupun gambar.

a. Indikator kelayakan bahan ajar

1. Indikator Kelayakan Materi

Kelayakan materi atau isi adalah komponen yang menjadi salah satu standar yang harus dipenuhi dalam bahan ajar atau buku. Kelayakan materi tentunya tidak dapat terlepas dari pengaruh penggunaan bahasa, sebab bahasa sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan gagasan yang ada di dalam bahan ajar. Penggunaan bahasa yang baik dapat membantu peserta didik dalam menyerap dan memahami materi yang ada pada bahan ajar.

Indikator pada kelayakan materi dalam bahan ajar berbasis website ini mengambil teori dari Dick & Carey diadopsi dari buku yang berjudul Sistem Model dan Desain pembelajaran. Perlu diketahui bahwa Dick & Carey memasukkan unsur kognitif dan perilaku dengan menekankan respon peserta didik terhadap stimulus atau rangsangan yang disajikan oleh pendidik³⁶.

Oleh sebab itu, indikator kelayakan materi berdasarkan Dick & Carey yang diadopsi dari buku Sistem Model dan Desain pembelajaran sebagai

³⁶ Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Mashudi, "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022): 114–26, <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.

berikut³⁷:1) Analisis kebutuhan belajar, 2) Tujuan, 3) Pengembangan sistem, 4) Aktivitas pembelajaran, dan 5) Evaluasi.

2. Indikator Kelayakan Media

Kelayakan media bahan ajar pada penelitian ini menggunakan teori Wahono sebagai teori indikator kelayakan media. Menurut Wahono Romi Satria yang membagi 9 aspek penilaian media pembelajaran perangkat lunak. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya mengadopsi 6 aspek diantaranya 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan ataupun penggunaannya, 2) Reliability (Kehandalan : program dapat berjalan dengan baik dan tidak mudah berhenti ketika pengoperasian) 3) *Maintainable* (Dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah) 4) *Usability* (Mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya), 5) Kompabilitas (Dapat diinstal atau dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada), 6) *Rausability* (Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali)³⁸.

³⁷ Muthmainnah et al., *Sistem Model Dan Desain Pembelajaran, Desain Pembelajaran*, 1st ed. (Aceh: yayasan penerbit muhammad zaini, 2022), <https://doi.org/10.62083/c111fd20>.

³⁸Romi Satria Wahono, "Rekayasa Perangkat Dalam Media Pembelajaran," RomiSatrioWahono.Net, 2006, <https://romisatriawahono.net/2006/06/23/media-pembelajaran-dalam-aspek-rekayasa-perangkat-lunak/>.

f. Kelebihan dan kekurangan bahan ajar berbasis *website*

Kelebihan penggunaan bahan ajar berbasis *website* dalam pembelajaran diantaranya peserta didik dapat belajar secara mandiri sehingga dapat menambah dan memperluas pengetahuannya. Peserta didik lebih banyak belajar dengan tidak hanya melalui penjelasan dari pendidik melainkan peserta didik juga dapat mengamati dan mencoba secara langsung. Selain itu, bahan ajar berbasis *web* dapat memberikan sumber belajar pendukung yang dapat digunakan untuk menambah informasi ataupun pengetahuan baru³⁹. Pendidik juga dapat lebih mudah memperbaharui isi materi dengan fleksibel.

Selain terdapat keunggulan, tentunya terdapat kekurangannya dalam penggunaan bahan ajar berbasis *website* diantaranya seperti interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik kurang maksimal sehingga dapat menghambat *values* aktivitas belajar. Kemudian pendidik dituntut agar terampil dalam memanfaatkan penggunaan teknologi, sebagian sekolah tidak mempunyai fasilitas internet, dan menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi lebih ke arah pelatihan daripada pendidikan serta perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengaksesnya sehingga mempengaruhi durasi waktu kegiatan belajar⁴⁰. Namun

³⁹ Alo Karyati, "Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 09, no. 03 (2023): 1665–74, <https://doi.org/10.37905>.

⁴⁰ Askardiya Mirza Gayatri, Tony Margiyanto Adi, and Muzdalifah Muzdalifah, "Kelemahan Media Internet Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Saat Pandemi," *Intelektium* 2, no. 1 (2021): 45–53, <https://doi.org/10.37010/int.v2i1.280>.

meskipun demikian untuk mengurangi kekurangan tersebut, maka perlu adanya persiapan yang lebih matang dan disesuaikan dengan kondisi sekolah sebelum penerapan pengembangan bahan ajar berbasis *website*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Grolund merupakan pencapaian yang diharapkan dari proses pembelajaran, yang ditetapkan dalam bentuk perilaku tertentu⁴¹. Secara umum, hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi ajar, yang biasanya diukur melalui nilai tes yang diberikan oleh pendidik⁴². Dengan demikian, hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan sikap, perilaku, atau kemampuan yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai tes.

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah berdasarkan teori Bloom yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual yang mencakup enam aspek utama, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sementara itu, ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai-nilai peserta didik, yang tercermin dalam perilaku seperti perhatian selama pembelajaran, kebiasaan belajar, dan kedisiplinan

⁴¹ Andi Ferawati Jafar, "Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik," *Al Asma: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2021): 190, <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>.

⁴² Alif Ringga Persada, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website," *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching* 6, no. 1 (2017): 62, <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1661>.

dalam mengelola waktu. Adapun ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan yang dapat diamati dalam bentuk kemampuan fisik, seperti melukis, menari, atau aktivitas lain yang menunjukkan penguasaan keterampilan tertentu. Dengan demikian, ketiga ranah ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai hasil belajar peserta didik, baik dari aspek intelektual, emosional, maupun keterampilan praktis⁴³.

Untuk meningkatkan hasil belajar, pendidik perlu memperhatikan keberagaman lingkungan belajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Selain itu, pendidik juga harus menciptakan pembelajaran yang efektif melalui pendekatan konstruktivis yang melibatkan ranah kognitif serta strategi belajar yang tepat⁴⁴. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat kognitif, serta mendukung pemecahan masalah. Selain itu, memiliki peranan dalam membantu pendidik mentransformasikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penerapan strategi yang tepat serta pemanfaatan teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik⁴⁵.

⁴³ Ina Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39.

⁴⁴ Marta Arguedas, Thanasis Daradoumis, and Fatos Xhafa, "Analyzing How Emotion Awareness Influences Students' Motivation, Engagement, Self-Regulation and Learning Outcome," *Educational Technology and Society* 19, no. 2 (2016): 87–103.

⁴⁵ Katherine McKnight et al., "Teaching in a Digital Age: How Educators Use Technology to Improve Student Learning," *Journal of Research on Technology in Education* 48, no. 3 (2016): 194–211, <https://doi.org/10.1080/15391523.2016.1175856>.

a) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berdasarkan hasil penelitian dari Andri Yandi, et al. terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya sebagai berikut :

1. Sumber belajar

Sumber belajar berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Konten yang ada dalam sumber belajar harus efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran atau ketuntasan belajar melalui yang terencana. Segala sesuatu dapat menjadi sumber belajar diantaranya mencakup orang, alat, objek, dan lokasi atau tempat. Akan tetapi sumber belajar juga dapat berupa sarana dan prasarana dalam hal ini media pembelajaran dan aktifitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Dalam hal ini bahan ajar juga termasuk dalam kategori sumber belajar.

2. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah memberikan pengaruh terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran, baik berdasarkan pada aspek sosial maupun non sosial. Jika dilihat berdasarkan sudut pandang lingkungan fisik di sekolah dalam hal ini meliputi sarana prasarana yang disediakan, berbagai sumber belajar, media pembelajaran, dan lain sebagainya.

3. Budaya sekolah keterkaitan antara lingkungan sekolah dengan perilaku masyarakat sekolah dalam bentuk

kesepakatan dan tingkah laku dikenal sebagai budaya sekolah. Budaya sekolah berperan sebagai sarana pembentukan karakter pada peserta didik dan tentunya dapat berperan juga pada prestasi peserta didik⁴⁶.

b) Indikator hasil belajar

Terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Salah satu indikator hasil belajar yaitu berdasarkan pendapat dari Straus, Tetroe dan Graham dalam penelitian Ricardo dan Rini Intansari⁴⁷ menjelaskan bahwa terdapat tiga ranah dengan masing-masing indikatornya diantaranya

- 1) Ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana peserta didik mendapatkan pengetahuan akademik melalui metode pengajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektifnya menitikberatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang menjadi pameran penting pada perubahan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik merujuk pada keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan pada kinerja keterampilan maupun praktek untuk mengembangkan penguasaan keterampilan.

⁴⁶ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

⁴⁷ Ricardo and Rini Intansari Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa indikator hasil belajar terdiri atas tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada umumnya hasil belajar hanya menyangkut soal pengetahuan saja melainkan hasil belajar juga dilihat atas perubahan tingkah laku peserta didik dan memiliki keterampilan yang dimiliki selama proses pembelajaran, akan tetapi tetap menjadikan ranah kognitif sebagai ranah umum yang dijadikan fokus penelitian pendidik dalam menilai hasil belajar. Begitu pula dalam penelitian ini hanya menggunakan ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan memahami dan menguasai materi pelajaran oleh peserta didik.

B. Perspektif teori dalam Islam

1. Bahan ajar berbasis *website*

Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu bahan ajar berbasis *website*. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik tidak cukup jika hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan sarana penunjang komponen pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu komponen pembelajaran yaitu bahan ajar. Penting sekali bahan ajar yang memiliki gambaran visual terkait materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan Hadis Rasulullah SAW yang Diriwayatkan oleh imam Bukhari.

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مَرَبِّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خَطًّا صِغَارَ إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّتْ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّتْ هَذَا). (رواه البخار)

Artinya : Nabi SAW membuat gambar persegi empat, lalu

menggambar garis panjang ditengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya : (persegi yang digambar nabi). Dan beliau bersabda : “ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang ini. jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan. (HR. Bukhari).

Berdasarkan hadis tersebut menjelaskan tentang gambaran bagaimana kehidupan manusia yang digambar dalam bentuk gambar tatanan persegi⁴⁸. Hal ini begitupula dengan proses pembelajaran yang disampaikan dengan bahan ajar secara visual dapat membantu pemahaman peserta didik dan mudah untuk diserap oleh akal dan jiwa⁴⁹. melalui alat bantu dan sarana pendukung lain dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Pengembangan bahan ajar pada penelitian ini menambahkan unsur gambar maupun video pendukung. Pemberian gambar atau video sangat penting, sesuai dalam surah Ibrahim ayat 24-25

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ ضَرَبَ اللَّهُ مَثَلًا كَلِمَةً طَيِّبَةً كَشَجَرَةٍ طَيِّبَةٍ أَصْلُهَا ثَابِتٌ وَفَرْعُهَا فِي السَّمَاءِ (٢٤)
تُؤْتِي أُكْلَهَا كُلَّ حِينٍ بِإِذْنِ رَبِّهَا وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ (٢٥).

Artinya: “*Tidakkah kamu perhatikan bagaimana Allah telah membuat*

⁴⁸ Zainal Abidin, “Wawasan Hadis Tentang Alat Dan Media Pendidikan,” *Jurnal Ansiru* 2, no. 2 (2018).

⁴⁹ Ana Fergina and Muhammad Yahya, “Media Pembelajaran Menurut Perspektif Hadits . Teaching Media According To Hadits Perspective,” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2023): 37–47.

perumpamaan kalimat yang baik, seperti pohon yang baik, akarnya teguh dan cabangnya (menjulang) ke langit. (24) pohon itu memberikan buahnya pada setiap musim dengan seizin Tuhannya (Allah) membuat perumpamaan-perumpamaan itu untuk manusia supaya mereka selalu ingat (25)''.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah mengajarkan pengetahuan kepada manusia menggunakan media berupa penggambaran atau perumpamaan sebuah pohon yang mana pohon tersebut antara setiap bagian pohon saling berhubungan. sama halnya dalam pembelajaran membutuhkan media untuk menggambarkan dan mempermudah peserta didik memahami suatu, benda atau lainnya secara konkret agar materi dapat dipahami dengan baik melalui sebuah perumpamaan⁵⁰. Untuk menggambarannya dapat menggunakan alat peraga dalam bentuk gambar, video atau lainnya yang disampaikan menggunakan bahan ajar.

Pengembangan produk bahan ajar berbasis *website* menggabungkan antara materi yang bersifat tekstual dengan pendukung visualisasi menggunakan gambar ataupun video. Tujuan penggunaan ini untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Hasil belajar dalam perspektif islam

Hasil dari proses belajar diantaranya pengetahuan (kognitif),

⁵⁰ H. Mahyuddin Barni, *Pendidikan Dalam Perspektif Alqur'an Studi Ayat-Ayat Al-Qur'an Tentang Pendidikan*, ed. Muhaimin (Yogyakarta: Pustaka Prisma Grafika, 2011), <https://doi.org/10.31958/jaf.v1i1.346>.

keterampilan, moralitas, sikap, dan sebagainya. ketika seseorang selalu belajar dengan memahami secara penuh tidak sepotong-potong akan meningkatkan hasil belajar atau bahkan dapat tersampaikan kepada orang lain ilmu yang diperolehnya. Hal ini sesuai dari sabda rasul yang mengajak untuk Menyebarkan atau menyampaikan hasil belajar yang kita miliki kepada orang lain :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَلِغُوا عَلَيَّ وَلَوْ آيَةً وَحَدِّثُوا عَنِّي بِبَيِّ إِسْرَائِيلَ وَلَا حَرَجَ وَمَنْ كَذَبَ عَلَيَّ مُتَعَمِّدًا فَلْيَتَّبِعُوا مَقْعَدَهُ مِنَ النَّارِ. (رواه البخار)

Artinya : *“Sampaikan dariku sekalipun satu ayat dan ceritakanlah (apa yang kalian dengar) dari Bani Israil dan itu tidak apa. Dan siapa yang bersudta atasku dengan sengaja maka bersiap-siaplah menempati tempat duduknya di neraka”*

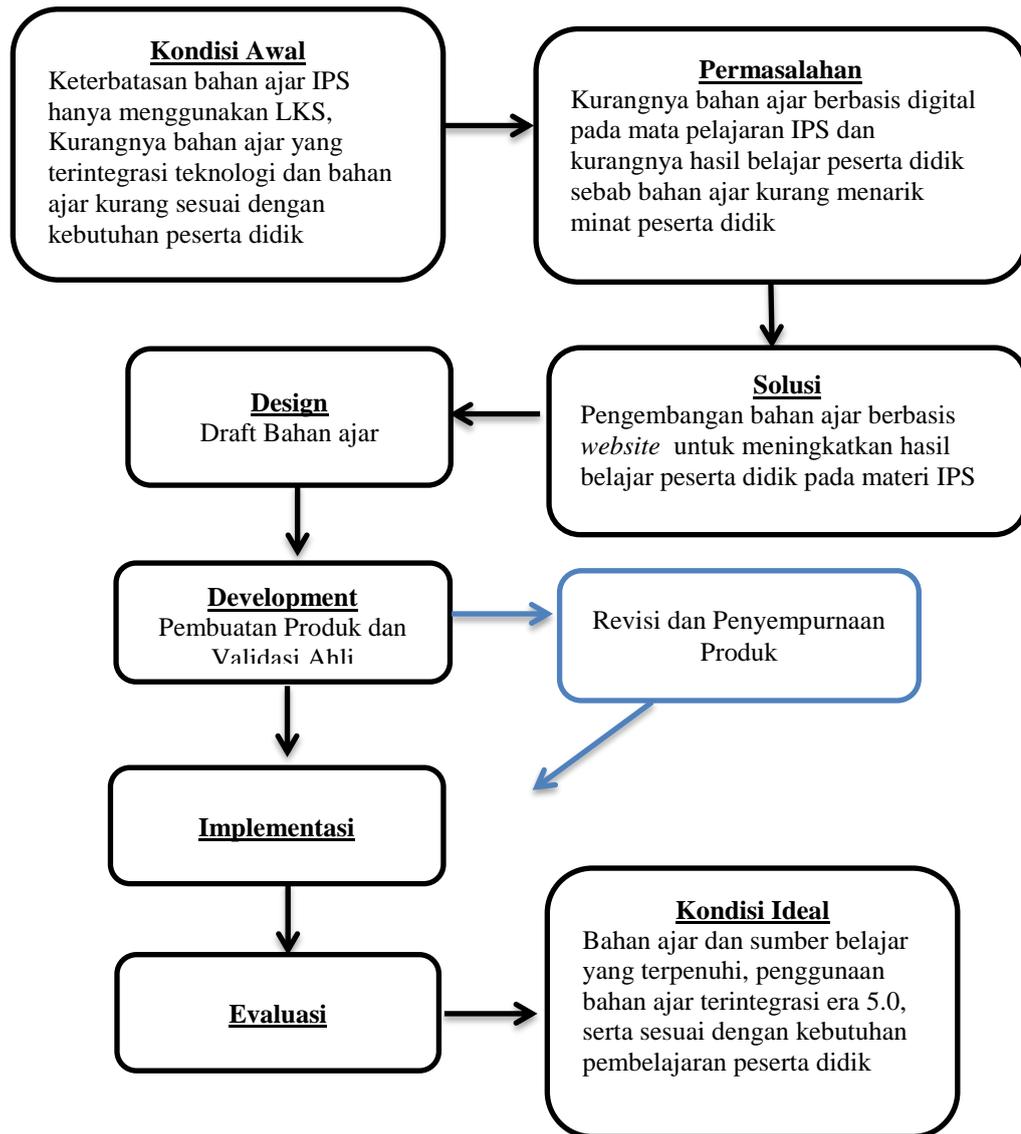
Hadis ini termasuk kedalam hadis shahih dan sangat populer dikalangan masyarakat. makna atau tafsir dari hadis ini yaitu sampaikan ilmu yang sudah banyak kamu miliki walaupun hanya satu ayat. Menyampaikan ilmu sebagai bentuk hasil belajar tidak harus semuanya diasampaikan sekaligus dengan bertubi-tubi melainkan sampaikanlah ilmu yang kamu miliki walaupun hanya seayat demi seayat⁵¹.

Kaitannya hadis tersebut dengan hasil belajar yakni belajarlh terlebih dahulu dengan bersungguh-sungguh untuk memperoleh ilmu dan pahamih. Kemudian hasil belajar yang kamu dapatkan sampaikan walaupun hanya dengan seayat demi seayat. Sebab dalam agama islam juga sangat menganjurkan untuk menyampaikan ilmu agar dapat bermanfaat untuk orang lain.

⁵¹ Ahmad Sarwat, “Sampaikan Walau Hanya Satu Ayat,” Rumah Fiqih, 2024, <https://www.rumahfiqih.com/fikrah/428>.

C. Kerangka berpikir

Untuk memahami arah atau alur dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perlu disusun kerangka berpikir yang memberikan gambaran hubungan antara latar belakang dengan pengembangan produk yang dilakukan. Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir pada penelitian ini :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D). Metode penelitian Research and Development menurut Sugiyono adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifitasan produk yang dihasilkan⁵². Penelitian R&D adalah suatu proses pengembangan produk baru ataupun proses penyempurnaan produk yang telah ada. Penelitian jenis R&D adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang telah digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran⁵³. Penerapan penelitian jenis ini permasalahan dalam pendidikan dapat memberikan solusi melalui pengembangan produk dan mengaplikasikannya untuk lebih meningkatkan inovasi dalam pendidikan⁵⁴.

Dengan demikian dapat diketahui penelitian R&D memiliki tujuan membuat atau menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu. Metode R&D bukan hanya untuk menghasilkan produk berupa perangkat lunak melainkan juga perangkat keras yang dapat dikembangkan misalnya seperti LKPD, Modul Ajar, Bahan Ajar, dan model pembelajaran lainnya.

⁵² Wiwin Yuliani and Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling," *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 5, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>.

⁵³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, Cetakan ke (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁵⁴ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Pada penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis *website* yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS.

Penelitian R&D memiliki berbagai model pengembangan, salah satu diantaranya yaitu ADDIE atau singkatan dari *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dalam model ini pengembangan setiap tahapan saling memiliki keterkaitan satu sama lain. Model ADDIE banyak diterapkan sebagai alternatif untuk mengembangkan produk tertentu terutama dalam pembelajaran. Kelebihan model ini yaitu produk yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis mendalam, desain, pengembangan produk dengan uji validasi kepada ahli, kemudian implementasi produk dan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahapan berikutnya⁵⁵.

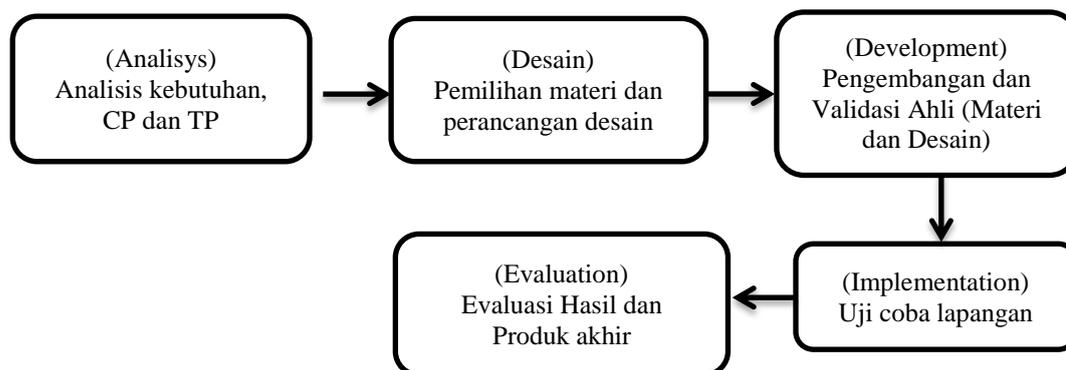
B. Model Pengembangan

Bahan ajar berbasis *website* pada Materi IPS yang dikembangkan menggunakan model pengembangan prosedural yaitu dengan ADDIE yang terdiri atas Analisis (*Analisis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Developments*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang difokuskan pada penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE yaitu mudah diterapkan sebab proses yang digunakan bersifat sistematis dalam kerangka kerja jelas dan menghasilkan produk efektif, efisien, dan kreatif⁵⁶.

⁵⁵ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

⁵⁶ N. W. Siwardani, N. Dantes, and Sunu IGK Arya, "Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE

C. Prosedur Pengembangan



Adapun untuk penjelasan setiap langkah yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE diantaranya sebagai berikut :

- 1) *Analisis* atau identifikasi, tahapan awal yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar dimana nantinya akan disesuaikan dengan silabus pembelajaran IPS pada MTs Al-Ma'arif 02 Singosari dan identifikasi capaian pembelajaran.
- 2) *Design* atau desain, tahapan selanjutnya untuk merencanakan pembuatan bahan ajar berbasis *website* dengan membuat kerangka desain bahan ajar, mulai dari desain pemilihan materi, desain materi, pemilihan dan Penyiapan vidio, pembuatan tata letak di *artsteps* dan lain sebagainya. Kerangka awal yang telah dibuat ini kemudian akan dibahas dengan ahli bahan ajar untuk menentukan kerangka akhir bahan ajar.
- 3) *Development* atau Pengembangan, pengembangan kerangka yang telah direncanakan dan dirancang sebelumnya kemudian disesuaikan dengan relevansi pada saat ini terutama terkait dengan

isi materi yang ada pada bahan ajar. Pengembangan dalam bahan ajar ini, peserta didik dapat menjelajah secara langsung di dalam sebuah ruangan yang berisi materi baik secara kontekstual, video, maupun gambar untuk memudahkan pemahaman peserta didik akan materi IPS terpadu. Untuk lebih jelasnya bentuk pengembangan dari produk bahan ajar berbasis website sebagai berikut :

- a. Penyusunan bahan ajar, Penyusunan bahan ajar dilakukan secara online dan offline, untuk pencarian sumber atau materinya, mulai dari materi yang berbentuk gambar, video maupun teks yang nantinya dimuat dalam bentuk digital.
- b. Penyajian bahan ajar, Sumber atau materi yang sudah dikumpulkan kemudian akan di tata secara sistematis melalui canva. Setelah itu membuat design denah rumah belajar di laman *website artstep* dilanjut dengan penambahan unsur materi yang telah di siapkan untuk dimasukkan kedalam denah tersebut.
- c. Penyusunan soal evaluasi, Penyusunan soal evaluasi dalam bahan ajar ini menggunakan fitur kuis. Namun dalam laman yang berbeda. Tujuan penyusunan soal evaluasi untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.
- d. Setelah selesai pembuatan produk tersebut, selanjutnya akan dilakukan validasi kepada ahli materi dan media. Dimana nantinya setelah adanya validasi dan revisi maka akan

diperbaiki oleh peneliti sebelum di implementasikan di lapangan.

- 4) *Implementation* atau pelaksanaan, tahapan selanjutnya yaitu melaksanakan atau menerapkan bahan ajar yang telah disiapkan. Penerapan bahan ajar pada kelas VII A dengan diberikan bahan ajar berbasis *website artsteps* materi IPS.

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dihasilkan baik dari segi kelayakan dan daya tarik. Selain itu pada tahap pelaksanaan ini produk akan langsung digunakan oleh peserta didik dan sebagai sarana menguji tingkat hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar tersebut.

- 5) *Evaluation* atau evaluasi, tahapan akhir setelah pelaksanaan dan penilaian serta revisi yang telah dilakukan. Pada tahapan ini akan dilakukan penyempurnaan dan perbaikan produk untuk dapat dimanfaatkan oleh semua. Setelah evaluasi akan dilakukan tindak lanjut atas pengembangan bahan ajar tersebut.

D. Uji Produk

1. Uji validasi pada ahli

Pada tahapan ini produk akan di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang akan dipilih yaitu dosen ataupun pendidik yang memahami ranah IPS. Alasannya materi yang akan digunakan dalam bahan ajar berbasis *website* nantinya yaitu Pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Kemudian untuk validasi ahli media yaitu akan dilakukan pada ahli bidang media

terutama yang memahami akan media yang ada dalam bahan ajar.

2. Uji coba lapangan

Subjek uji coba lapangan yaitu peserta didik kelas VII A yang sedang mempelajari materi Pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Setelah perkenalkan dan menerpakan bahan ajar, peserta didik diukur atas peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan bahan ajar berbasis *website*. Pada penelitian ini menggunakan satu kelas dengan jumlah peserta didik yaitu 23 peserta didik.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu primer dan sekunder. Dimana untuk data primer diperoleh dari saran dan komentar para ahli terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *website*, observasi, hasil saran angket. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal terdahulu, dan sumber pendukung lainnya.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar validasi

Lembar validasi dalam hal ini berupa pertanyaan yang telah dilengkapi dengan kolom komentar dan saran. Pilihan jawaban yang diberikan hanya berupa angka dari rentang 1-5 sesuai dengan skala likert yang digunakan.

a. Kisi-kisi Lembar validasi ahli materi

Kisi-kisi pada uji kelayakan materi diambil dari indikator

teori Dick and Carey yang diadopsi dari buku Sistem Model dan Desain Pembelajaran⁵⁷.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Butir
1	Analisis kebutuhan belajar	1-4
2	Tujuan	5-8
3	Pengembangan sistem	9-12
4	Aktivitas pembelajaran	13-16
5	Evaluasi	17-20

b. Kisi-kisi lembar validasi ahli media

Kisi-kisi kelayakan media menurut teori dari Wahono yang diadopsi sesuai dengan kebutuhan pengembangan produk, diantaranya sebagai berikut⁵⁸ :

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Indikator	Nomor butir
1	Efektif Efisien dalam pengembangan sistem maupun penggunaan media pada bahan ajar	1,2,3
	Reliability	4,4
	Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)	6,7,8
	Usability (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	9,10
	Kompabilitas (dapat dijalankan pada)	11,12
	Rausability	13,14,15

c. Kisi-kisi soal evaluasi (Tes)

Pada tes ini, berupa pertanyaan atau soal kognitif dimana nantinya peserta didik akan mengerjakannya sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar berbasis *website*. Tujuan adanya tes soal kognitif ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan

⁵⁷ Muthmainnah et al., *Sistem Model Dan Desain Pembelajaran*.

⁵⁸ Wahono, "Rekayasa Perangkat Dalam Media Pembelajaran."

hasil belajar pada peserta didik.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Soal Kognitif

No	Sub tema	Sub sub tema	Butir soal	Jenis
1	Pembangunan berkelanjutan	Pembangunan Berkelanjutan	1,2,3,4	PG
		Karakteristik pembangunan Berkelanjutan	5,6,7,8	PG
		Tujuan pembangunan Berkelanjutan	9,10,11,12,13	PG
2	Kelangkaan	Kelangkaan dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas	14,15	PG
		Faktor yang menyebabkan Kelangkaan	16,17,18	PG
		Dampak ekonomi atas kelangkaan sumber daya	19,20	PG
		Langkah pencegahan sumber daya	21,22	PG
		Masalah pokok ekonomi	23,24,25	PG

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu bentuk tindakan pengamatan untuk mengetahui kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran. Observasi penelitian ini dilakukan pada pra penelitian dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada.

2. Tes

Tes adalah instrumen yang diberikan kepada peserta didik secara perseorangan untuk mengetahui kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajarnya. Dalam dunia pendidikan terdapat dua jenis tes yaitu tes hasil belajar dan tes psikologi. Pada penelitian ini

sendiri menggunakan tes hasil belajar dengan data *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda. Untuk data *pretest* akan diperoleh di awal proses pembelajaran sebelum menggunakan bahan ajar berbasis *website artstep*. Kemudian untuk data *posttest* di peroleh setelah penggunaan bahan ajar. Penggunaan teknik ini guna mengetahui efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.

3. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden ketika melakukan pengumpulan data⁵⁹. Bentuk pertanyaan angket beragam diantaranya seperti angket terbuka dengan berisi pertanyaan yang bisa dijawab responden secara bebas dan angket tertutup dengan pertanyaan yang memiliki alternatif pilihan jawaban yang tinggal dipilih oleh responden.

Pada penelitian ini, angket diberikan kepada validator ahli media dan materi dan digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis *website*. angket pada penelitian ini menggunakan jenis angket skala likert yang bermanfaat sebagai sarana mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang maupun sekelompok pada bahan ajar. Pada penelitian ini menggunakan

⁵⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

Skala likert dengan rentang 1-5 dengan keterangan sebagai berikut; Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Responden akan memberikan tanda checklist pada kuisisioner yang telah diberikan sebagai bentuk penilaian dari validator ahli, pendidik, dan peserta didik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data dalam bentuk catatan, buku, transkrip, dan sebagainya. Pada penelitian ini dokumen yang diperoleh yaitu daftar nama, jumlah peserta didik, dan nilai nilai peserta didik, serta rencana pembelajaran.

H. Analisis Data

1. Uji Pra Syarat

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono uji validitas menunjukkan suatu derajat ketepatan antara data sebenarnya terjadi dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Tujuan adanya uji validitas untuk mengetahui apakah satu item angket ataupun kuisisioner dinyatakan valid atau tidak. Sebab instrumen atau kuisisioner yang diberikan harus valid dan benar-benar tepat untuk mengukur apa yang akan diukur⁶⁰.

Uji validitas dapat bermanfaat untuk mengetahui

⁶⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Cetakan ke (Bandung: Alfabeta, 2017).

apakah pernyataan pada kuisioner atau angket yang harus dihilangkan sebab dianggap tidak relevan. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas untuk mengukur soal yang nantinya akan digunakan sebagai alat ukur tingkat hasil belajar peserta didik.

Setelah dilakukan perhitungan dasar keputusan valid atau tidak item instrumen adalah sebagai berikut :

Jika nilai $r \text{ tabel} < r \text{ hitung}$ maka instrumen tidak valid

Jika nilai $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid

Tabel 3. 4 Uji validitas

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,524	0,361	Valid
2.	0,625	0,361	Valid
3.	0,494	0,361	Valid
4.	0,568	0,361	Valid
5.	0,574	0,361	Valid
6.	0,583	0,361	Valid
7.	0,510	0,361	Valid
8.	0,510	0,361	Valid
9.	0,608	0,361	Valid
10.	0,537	0,361	Valid
11.	0,645	0,361	Valid
12.	0,582	0,361	Valid
13.	0,566	0,361	Valid
14.	0,545	0,361	Valid
15.	0,507	0,361	Valid
16.	0,653	0,361	Valid
17.	0,510	0,361	Valid
18.	0,506	0,361	Valid
19.	0,515	0,361	Valid
20.	0,728	0,361	Valid
21.	0,524	0,361	Valid
22.	0,635	0,361	Valid
23.	0,565	0,361	Valid
24.	0,506	0,361	Valid
25.	0,535	0,361	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas diketahui bahwa 25 butir soal menunjukkan bahwa valid. Hal tersebut, menunjukkan nilai r hitung $>$ r tabel yakni 0,361. Sehingga diperoleh hasil uji validitas yang dilakukan valid.

b. Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas digunakan sebagai sarana memastikan bahwa instrumen memiliki konsistensi sebagai alat ukur sehingga tingkah keandalannya dapat memberikan hasil yang konsisten. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha*. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa instrumen penelitian dikatakan reliable apabila nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,7 atau lebih⁶¹. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS *for Windows* versi 20.

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah soal reliable atau tidak. Setiap soal tersebut dapat dimanfaatkan dan dilanjutkan sebagai sarana mengukur tingkat hasil belajar. Pada reliabilitas penelitian ini menggunakan 0,7 sebagai koefisien reliabilitas dengan kriteria dari pengujian reliabilitas sebagai berikut :

Jika nilai koefisien reliabilitas $>0,7$ maka instrumen yang reliable

Jika nilai koefisien reliabilitas $< 0,7$ maka instrumen yang diuji tidak reliable

⁶¹ Sugiono.

Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,910	25

Berdasarkan hasil tabel diatas diperoleh nilai hasil uji reliabilitas pada 25 butir soal adalah 0,910 dimana berarti nilai koefisien yang diperoleh $> 0,7$. Maka dapat diketahui instrumen soal tersebut reliabel sehingga instrumen soal dapat digunakan untuk penelitian.

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menilai apakah data ataupun variabel pada model regresi berdistribusi normal atau tidak.

Jika tingkat signifikansi (Sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal

Jika tingkat signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Kesukaran

Anggapan yang digunakan sebagai sarana memperoleh kualitas soal yang baik, selain untuk memenuhi validitas dan reliabilitas adalah adanya keseimbangan dari tingkat kualitas soalnya. Keseimbangan yang dimaksud yaitu di dalamnya terdapat soal kategori rendah, sedang dan sukar secara proporsional. Makna dari tingkat kesukaran soal dianggap sebagai bentuk kesanggupan peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan oleh pendidik

bukan berdasarkan dari sudut pandang pendidik yang membuat. Oleh karenanya makna tingkat kesukaran adalah suatu bilangan yang menunjukkan soal yang dibuat sukar atau mudah⁶². Untuk menentukan tingkat kesukaran sebuah soal maka dapat dilakukan melalui analisis rumus berikut ini⁶³:

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar butir soal}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

Kategori atau kriteria untuk mengklasifikasikan tingkat kesukaran butir soal adalah seberapa mudah dan seberapa sukar sebuah soal bagi peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar maka makin mudah soal tersebut, begitupun sebaliknya ketika makin kecil jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar maka semakin sukar soal tersebut. Untuk lebih jelasnya Ratnawulan dan Rusdiana mengkategorisasikan tingkat tingkat kesukaran soal sebagai berikut⁶⁴.

Tabel 3. 6 Kategorisasi kesukaran

Tingkat kesukaran	Keterangan
0,71-1,00	Mudah
0,31-0,70	Sedang
0,00-0,30	Sukar

⁶² Lili Maenani and Raden Oktova, "Analisis Butir Soal Fisika Ulangan Umum Kenaikan Kelas X Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012," *Berkala Fisika Indonesia* 7, no. 1 (2015): 5–11.

⁶³ Elis Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran, Pustaka Setia* (Bandung: Pustaka Setia, 2014).

⁶⁴ Ratnawulan and Rusdiana.

Berikut adalah hasil uji tingkat kesukaran soal yang disajikan pada dibawah ini :

Tabel 3. 7 Hasil uji kesukaran

No Soal	Tingkat kesukaran	Keterangan
1.	0,53	Sedang
2.	0,43	Sedang
3.	0,57	Sedang
4.	0,37	Sedang
5.	0,57	Sedang
6.	0,33	Sedang
7.	0,33	Sedang
8.	0,33	Sedang
9.	0,37	Sedang
10.	0,37	Sedang
11.	0,43	Sedang
12.	0,73	Mudah
13.	0,43	Sedang
14.	0,40	Sedang
15.	0,60	Sedang
16.	0,20	Sukar
17.	0,33	Sedang
18.	0,43	Sedang
19.	0,40	Sedang
20.	0,60	Sedang
21.	0,57	Sedang
22.	0,63	Sedang
23.	0,40	Sedang
24.	0,43	Sedang
25.	0,50	Sedang

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa terdapat 23 soal termasuk kedalam kategori sedang, 1 soal dengan kategori mudah, dan 1 soal dengan kategori sukar. nilai tingkat kesukaran kategori sedang berkisar 0,33-0,63, kemudian tingkat kesukaran sukar dengan nilai 0,20, dan kategori mudah dengan nilai 0,73. Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa rata-rata hasil uji kesukaran termasuk kedalam kategori sedang. hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dan

sesuai dengan kemampuan peserta didik. Oleh karenanya, soal-soal yang digunakan dalam instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian sebab cukup representatif dalam mengukur pemahaman peserta didik.

Arikunto menyatakan bahwa sebuah soal yang baik atau layak adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar⁶⁵. Hal ini berarti sebuah soal yang memiliki tingkat kesukaran tinggi atau sebaliknya dianggap kurang layak untuk digunakan. Soal yang sangat sukar dapat menjadikan peserta didik kehilangan motivasi untuk menyelesaikannya sementara soal yang terlalu mudah tidak dapat mendorong kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah⁶⁶. Selain itu pendapat ini juga sejalan dengan Eva Eri Dia yang mengungkapkan butir soal dengan kategori mudah dan sukar memiliki kualitas yang kurang baik sedangkan untuk butir soal yang memiliki kategori sedang memiliki kualitas yang baik⁶⁷.

3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan sebuah kemampuan pada suatu butir soal yang dapat membedakan peserta didik yang sudah menguasai materi yang ditanyakan dengan peserta didik yang kurang atau belum menguasai materi yang ditanyakan. Nilai daya pembeda

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. Restu Damayanti (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018).

⁶⁶ Sri Nurhalimah et al., "Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas," *Natural Science Educational Research* 4, no. 3 (2022): 249–57.

⁶⁷ Eva Eri Dia and Moh. Aldi Subangkit Syah, "Tingkat Kesukaran Soal Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah," *Conference on Research and Community Services*, 2022, 14–23.

dapat dinyatakan melalui indeks daya pembeda. Hal ini semakin tinggi indeks tersebut, makin besar soal tersebut dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai dan kurang menguasai soal. Untuk mengetahui daya pembeda soal dapat dihitung melalui rumus berikut ini :

$$DP = \frac{2 (BA - BB)}{N}$$

Keterangan :

DP = daya pembeda soal

BA = Jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB = jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N = jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Berikut adalah kategorisasi daya pembeda soal dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 8 Kategorisasi daya pembeda

Daya Pembeda	Interpretasi
0,40-1,00	Baik Sekali)
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Jelek (Soal diperbaiki)
0,00-0,19	Jelek (soal tidak dipakai)

Berikut adalah hasil uji daya pembeda soal yang disajikan pada dibawah ini :

Tabel 3. 9 Hasil uji daya pembeda

No Soal	Daya pembeda	Interpretasi
1.	0,53	Baik Sekali
2.	0,47	Baik Sekali
3.	0,47	Baik Sekali
4.	0,33	Baik
5.	0,47	Baik Sekali
6.	0,40	Baik Sekali

7.	0,40	Baik Sekali
8.	0,40	Baik Sekali
9.	0,60	Baik Sekali
10.	0,47	Baik Sekali
11.	0,60	Baik Sekali
12.	0,53	Baik Sekali
13.	0,47	Baik Sekali
14.	0,40	Baik Sekali
15.	0,40	Baik Sekali
16.	0,40	Baik Sekali
17.	0,40	Baik Sekali
18.	0,47	Baik Sekali
19.	0,40	Baik Sekali
20.	0,67	Baik Sekali
21.	0,47	Baik Sekali
22.	0,47	Baik Sekali
23.	0,53	Baik Sekali
24.	0,47	Baik Sekali
25.	0,60	Baik Sekali

Berdasarkan tabel uji daya pembeda soal diatas menunjukkan bahwa 25 butir soal secara umum menunjukkan hasil yang baik sekali. Dimana terdapat 24 soal termasuk kedalam kategori baik sekali dengan indeks daya beda 0,40-0,67. Kemudian 1 soal dengan kategori baik dengan indeks daya beda 0,33. Menurut fernandes dalam penelitia Nani Hanifah soal yang memiliki indeks daya pembeda lebih dari 0,20 atau bahkan lebih tinggi maka menunjukkan bahwa daya pembeda yang baik⁶⁸. Oleh karenanya semakin tinggi semakin baik soal tersebut dan efektif untuk mengukur kemampuan peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan instrumen soal yang digunakan baik sekali dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

⁶⁸ Nani Hanifah, "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi," *Sosio E-KONS* 6, no. 1 (2014): 41–55.

Kesimpulannya bahwa hasil uji kesukaran dan uji daya beda menunjukkan hasil yang dapat digunakan. Untuk hasil uji kesukaran rata-rata termasuk kategori sedang yang artinya sangat baik untuk digunakan. Sedangkan hasil uji beda menunjukkan kategori sangat baik sehingga setiap item soal dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. dengan demikian 25 item soal tersebut dapat digunakan untuk proses penelitian.

4. Uji Kelayakan

Uji kelayakan bahan ajar berbasis *website* (artstep) dengan materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan dilakukan pengujian oleh validator ahli dengan berpedoman pada angket kelayakan. Uji kelayakan dilakukan oleh dua validator yaitu validator ahli media dan ahli materi. Uji tersebut digunakan sebagai pedoman apakah produk yang dikembangkan telah layak digunakan atau belum. Untuk menguji kelayakan bahan ajar berbasis *website* menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Persen yang dicari

R : Skor mentah yang di peroleh

SM : skor maksimum

Hasil dari presentase kriteria kelayakan menurut Sudjana

(2001)⁶⁹ sebagai jika >61% maka produk dinyatakan layak.

5. Uji Paired Sample t Test

Model uji *paired sample t-test* merupakan analisis yang melibatkan dua pengukuran subjek yang sama terhadap adanya perlakuan tertentu. Apabila perlakuan yang dilakukan tidak memberikan pengaruh maka tidak ada perbedaan rata-rata yang dihasilkan⁷⁰. Sugiyono menyatakan bahwa *Paired sample t-test* adalah metode pengujian digunakan sebagai sarana mengkaji keefektifan perlakuan, dengan ditandai adanya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan⁷¹. Pelaksanaan uji dan analisis peneliti menggunakan software SPSS dengan versi 24. Kemudian untuk pedoman pengambilan uji *paired sample t-test* berdasarkan pada nilai signifikansi (Sig). dengan kriteria sebagai berikut :

Jika nilai Sig. > (0,05) maka Ho di terima dan Ha ditolak

Jika nilai Sig. < (0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima Dengan hipotesis statistiknya :

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari Kabupaten

⁶⁹ Deisy Almafira Rantung et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bulango Selatan," *Inverted: Journal of Information Technology Education* 3, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.20296>.

⁷⁰ Dewi Syafriani et al., "Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS)," *Cv.Eureka Media Aksara*, 2023, 1–50.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cetakan ke (Bandung: Alfabeta, 2015).

Malang sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *website (artstep)*

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari Kabupaten Malang sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *website (artstep)*.

BAB IV

PEMAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Proses Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas VII di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pendidik IPS kelas VII yang bernama Binti Farichatus Sa'ya, S.Pd. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan hasil belajar peserta didik masih kurang optimal. Kebanyakan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman secara lebih mendalam. Selain itu faktor lainnya sarana media dan bahan ajar kurang, sehingga proses pembelajaran hanya menggunakan buku teks atau LKS. Penggunaan teknologi masih cukup jarang dilakukan, hal ini yang menjadikan sering kali peserta didik merasa bosan dalam belajar.

Hasil observasi di kelas ketika pembelajaran, diperoleh data bahwa bahwa bahan ajar yang digunakan pendidik hanya buku atau LKS. Media teknologi yang digunakan biasanya menampilkan *power point* atau video yang langsung berasal dari youtube. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung konvensional atau ceramah sehingga interaksi pendidik dengan peserta didik kurang. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Analisis kebutuhan berdasarkan simpulan hasil wawancara dan observasi dengan peserta didik. Bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang berbasis teknologi. Pada umumnya mereka tertarik dengan teknologi yang interaktif dan tidak membosankan. Pembelajaran konvensional sering kali menjadikan mereka bosan sehingga semangat untuk belajar semakin menurun. Oleh karena itu perlu adanya inovasi perkembangan teknologi dalam penyampaian bahan ajar agar dapat lebih menarik minat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengamatan yang dilakukan tentunya sejalan dengan penelitian ini, dimana peneliti merasa perlu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan melakukan pengembangan bahan ajar berupa *website*. Hal ini untuk menarik minat belajar peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di dalam bahan ajar yang dikembangkan nantinya peserta didik diajak untuk berkeliling dalam sebuah ruangan yang berisi akan materi, video, *funfact*, dan soal latihan sebagai bahan evaluasi. Materi yang disampaikan dalam bahan ajar hanya memuat satu sub bab materi IPS yaitu pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.

2. Desain (*Design*)

Pada tahapan desain ini, peneliti melakukan tindak lanjut setelah mengetahui kebutuhan peserta didik. Tahap ini diawali dengan perencanaan atau perancangan bahan ajar *artsteps* yang akan dikembangkan. Perancangan yang dilakukan terdiri atas pemilihan

materi yang disajikan, tujuan pembelajaran, gambar-gambar, video pendukung, struktur atau denah ruang yang sesuai, dan bahan evaluasi peserta didik yang berbentuk soal pilihan ganda.

Pengembangan *website* berbasis *artsteps* didesain semenarik mungkin agar peserta didik tidak mudah bosan. Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang desain meliputi, pemilihan warna yang digunakan pada ruangan dan desain materinya, gambar, dan soal evaluasi. Berikut tahapan yang dilakukan dalam perancangan bahan ajar *website artsteps* :

- a. Menentukan materi dan merancang soal evaluasi untuk peserta didik

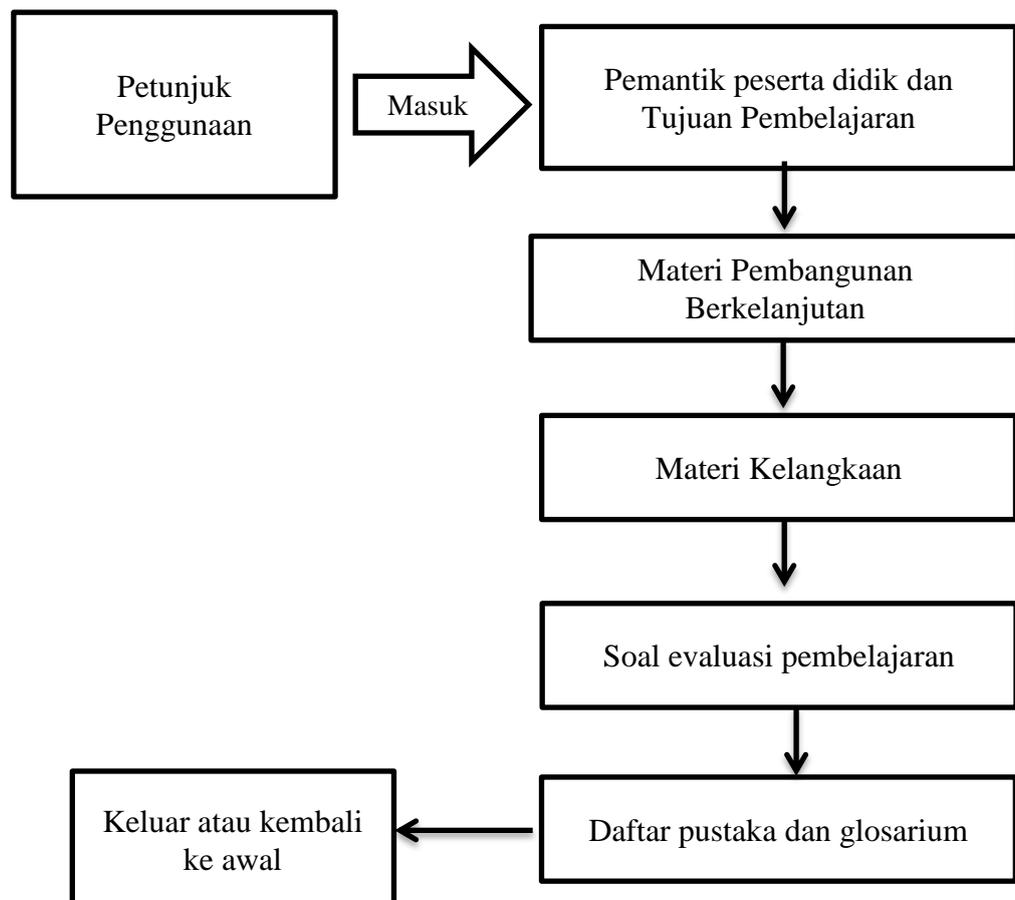
Tahapan awal dalam pengembangan *website artsteps* yaitu menentukan materi yang akan disajikan dalam ruangan virtual. Materi akan disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video yang relevan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang digunakan mencakup sub-sub materi seperti pengertian, *sustainable development goals*, tujuan pembangunan berkelanjutan, penyebab kelangkaan, upaya mengatasi kelangkaan, dan lainnya.

Selain itu untuk mengukur pemahaman peserta didik disediakan soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda yang dapat diakses dimanapun melalui *qr code* yang nantinya disediakan di dalam ruang bahan ajar tersebut. Seluruh materi dan soal evaluasi akan divalidasi oleh ahli sebelum diuji coba kepada peserta didik.

b. Pembuatan tata letak ruang atau membuat ruang materi IPS

Tahapan selanjutnya yaitu merancang tata letak ruang *website* yang sistematis. Ruang virtual tersebut dibentuk menjadi sebuah ruangan dengan jalan satu arah. Tujuannya agar peserta didik dapat memahami materi secara sistematis dan tidak kebingungan. Tata letak pada bagian awal diisi petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran. Kemudian diberikan pemantik untuk peserta didik dan dilanjut dengan materi pembangunan berkelanjutan. Pada arah selanjutnya akan berisi materi kelangkaan dengan ditutup dengan soal evaluasi, daftar pustaka, dan glosarium.

ALUR ISI BAHAN AJAR



Untuk gambar lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran

3. Pengembangan (*Development*)

a. Penyusunan bahan ajar

1) Penyusunan materi dan soal

Pembaharuan pengembangan yang dilakukan yaitu bahan ajar yang digunakan pada MTs Al-Ma'arif 02 Singosari berupa buku atau konvensional kemudian dikembangkan dalam bentuk website artsteps. Kemudian latihan soal yang digunakan lebih kontekstual sesuai dengan kondisi kenyataan pada peserta didik.

Pengembangan bahan ajar berbasis *website* diawali dengan melakukan penyusunan materi dan membuat soal evaluasi. Setelah mengumpulkan materi dari beberapa buku kemudian di ambil dan tulis kembali untuk dapat disajikan di dalam bahan ajar. Selanjutnya menentukan gambar dan video yang sesuai dengan materi untuk mendukung pemahaman peserta didik agar dapat membantu peningkatan hasil belajarnya. Penyusunan materi disini peneliti menggunakan *platform* canva agar hasilnya dapat menarik minat belajar peserta didik.

Selanjutnya melakukan penyusunan soal evaluasi, dengan membuat kisi-kisi sekaligus rubrik penilaian dengan berdasarkan modul ajar yang ada.

Kisi-kisi soal evaluasi					
Sekolah :		MTs. Al-Ma'arif 02 Singosari			
Mata pelajaran :		IPS			
Materi :		Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan			
Kelas / Semester :		VIII			
Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Nomor soal	Bentuk soal	Skor
Peserta didik mampu memahami dan menganalisis pembangunan	Peserta didik memahami akan prinsip pembangunan berkelanjutan	C2	1	Pilihan ganda	4
	Peserta didik memahami karakteristik pembangunan berkelanjutan	C2	2	Pilihan ganda	4
	Peserta didik memahami alasan deklarasasi	C2	3	Pilihan ganda	4

Gambar 4. 1 Kisi-kisi soal evaluasi

Jumlah soal yang disusun yaitu 25 item dengan jenis berupa soal kognitif berbentuk pilihan ganda. Level kognitif yang digunakan dalam penyusunan soal ini diantaranya C2 (memahami), C3(mengaplikasikan), dan C4(menganalisis). Rincian setiap soalnya yaitu 9 diantaranya kategori C2, 3 untuk kategori C3, dan 13 dengan kategori C4.

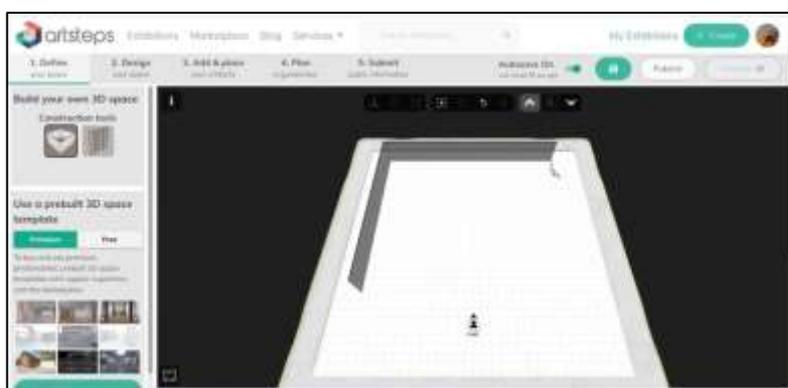
Setelah pembuatan kisi-kisi soal sudah selesai, tahapan selanjutnya yaitu membuat instrumen evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal beserta kunci jawaban. Soal tersebut berisi akan materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Terdapat 13 soal dengan materi pembangunan berkelanjutan dan 12 soal dengan materi kelangkaan, sehingga jika dijumlahkan total soal yang di susun adalah 25 soal kognitif.

2) Pembuatan media bahan ajar

Media bahan ajar dirancang dalam bentuk sebuah ruang yang mana peserta didik dapat mengaksesnya seperti *museum*

tour dengan satu jalan. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa bingung terhadap materi yang di baca sehingga terbentuk pemahaman yang lebih sistematis.

Materi bahan ajar disusun secara runtut dimulai dari pertanyaan pemantik, pembangunan berkelanjutan, kelangkaan, dan masalah ekonomi. Ruangannya mengarahkan peserta didik untuk berpindah dan mengeksplor seluruh materi yang disediakan di dalamnya. Berikut adalah tampilannya :



Gambar 4. 2 Desain awal *artsteps*

Gambar tersebut menunjukkan tahapan awal dalam membuat tata letak bahan ajar berbasis *website artsteps*.

3) Pemilihan warna ruangan pada media bahan ajar

Pemilihan desain warna tata letak dan interior di dalam bangunan sangat penting untuk menambah kesan peserta didik. Namun, sebelumnya perlu diketahui bahwa *artsteps* memiliki keterbatasan dalam pemilihan warna. Pilihan warna yang tersedia pada umumnya berwarna mencolok. Akan tetapi, peneliti memilih warna *soft cream* dengan kombinasi coklat

muda. Hal ini agar dapat memberikan kondisi ruangan yang dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik. selain itu pemilihan warna yang digunakan disesuaikan dengan materi yang diambil pada bahan ajar ini. Berikut ini adalah tampilannya:



Gambar 4. 3 Fitur pemilihan warna *artsteps*

- 4) Penambahan materi, video, gambar, dan *funfact* pada media bahan ajar

Bagian utama dan sangat penting dalam penyusunan bahan ajar ini yaitu materi, gambar, video, dan *Funfact*. Penyampaian materi dalam bentuk teks yang dapat dibaca secara langsung oleh peserta didik. Selain itu disediakan video yang berkaitan dengan materi yang dapat diakses secara langsung di dalam bahan ajar berbasis *website* ini cukup dengan klik video yang ingin ditonton. Pemberian gambar ataupun video dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya akan suatu materi sehingga peserta didik dapat mengetahui gambaran secara lebih jelas terkait dengan materi yang disampaikan. Berikut adalah tampilannya.



Gambar 4. 4 Fitur penambahan materi dan vidio



Gambar 4. 5 Fitur penayangan vidio pembelajaran

5) Penyusunan *tour guide room*

Bahan ajar *website* arsteps memiliki fitur *tour guide room* untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Peneliti mensetting ruangan dengan mengarahkan *user* atau peserta didik agar berjalan sesuai dengan urutan yang telah dibuat. Tujuan adanya pemberian *tour guide room* yaitu agar pemahaman peserta didik dapat lebih sistematis dan tidak terjadi kesalahpahaman materi yang disampaikan. Selain itu juga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi sebab dapat dijalankan secara langsung hanya melalui satu kali klik. Berikut adalah tampilannya :



Gambar 4. 6 Setting tour guide room

b. Validasi ahli

Setelah produk selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya dengan melakukan evaluasi produk yang dikembangkan dengan uji validitas kepada ahli. Validator ahli bahan ajar berbasis *website artsteps* terdiri dari ahli materi dan ahli media. Para validator ahli akan menilai bahan ajar tersebut menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

1) Validasi ahli materi

Validator ahli materi bahan ajar yang dikembangkan ini adalah Lusty Firmantika, M.Pd. beliau merupakan salah satu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses validasi dilakukan pada tanggal 7 - 15 November 2024. Berikut adalah bahan yang divalidasi oleh ahli materi di dalam pengembangan bahan ajar berbasis *website*.

Tabel 4. 1 Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	P (%)	Tingkat kelayakan
1	Analisis kebutuhan belajar	17	Sangat Layak
2	Tujuan	18	
3	Pengembangan Sistem	22	
4	Aktivitas Pembelajaran	18	
5	Evaluasi	18	
Jumlah %		93	

Berdasarkan tabel diatas, telah dipaparkan hasil validasi ahli materi diperoleh hasil 93% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *website artsteps* dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS. Namun sebelum itu perlu sedikit perbaikan dengan beberapa catatan yang perlu diperhatikan diantaranya seperti efektivitas kalimat, penggunaan ejaan, pemberian rujukan dan sumber pada gambar, teks, dan kesesuaian soal dengan materi yang disampaikan.

2) Validasi ahli media

Validator ahli media produk bahan ajar ini adalah Budi Prasetyo merupakan salah satu karyawan di perusahaan swasta CV Al-Asna sebagai *content manager*. Alasan pemilihan beliau sebagai validator ahli penelitian ini yaitu memiliki pengalaman dalam bidang desain berbasis digital. Proses validasi media dilakukan pada tanggal 9-16 November 2024. Berikut adalah rekap hasil penilaian ahli media :

Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli media

No	Indikator	P (%)	Tingkat kelayakan
1	Efektif dan efisien	18	Sangat Layak
2	Reliable	10	
3	Maintainable	19	
4	Usebility	12	
5	Kompabilitas	12	
6	Rausability	19	
Jumlah		90	

Berdasarkan hasil uji kelayakan media oleh validator ahli diperoleh hasil 90% yang termasuk kedalam kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan hasil tersebut produk bahan ajar yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk penelitian. Namun sebelum itu tentunya terdapat beberapa saran perbaikan sebelum diterapkan pada uji coba produk. Beberapa saran tersebut diantaranya penggunaan *tone* warna yang selaras, penyederhanaan teks, bentuk atau ukuran tiap slide yang harus sama. Dengan demikian produk bahan ajar dikatakan layak dengan revisi dan dapat diuji cobakan pada proses selanjutnya.

4. Penerapan (*Implementation*)

Implementasi dilakukan ketika sudah melalui tiga tahapan dan telah mendapatkan hasil yang layak digunakan oleh validator ahli materi maupun media. Dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas VII di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari. Peneliti melakukan uji coba produk secara *offline* kepada peserta didik. Dalam prosesnya sebelum diberikan perlakuan peserta didik diberikan soal *pretest*. Kemudian peserta didik diperkenalkan dengan bahan ajar berbasis *website*

artsteps sembari menyampaikan materi tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis *website* ini dilakukan secara 2 JP. Selanjutnya pada tahapan terakhir, peserta didik diminta mengisi lembar soal *posttest* dan mengisi respon kelayakan produk dari peserta didik.

Sebelum pembelajaran dimulai peneliti meminta penilaian kelayakan pengembangan dari pendidik mata pelajaran IPS. Berikut adalah data hasil penilaian produk dari pendidik:

Tabel 4. 3 Hasil penilaian pendidik

No	Indikator	P(%)	Keterangan
1	Analisis kebutuhan	20	Sangat Layak
2	Analisis tujuan	9	
3	Pengembangan sistem	9	
4	Aktivitas pembelajaran	15	
5	Evaluasi	9	
6	Efektif dan efisien	5	
7	Maintanable	5	
8	Usability	10	
9	Kompabilitas	5	
10	Reusablity	10	
		97	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil validasi oleh pendidik mata pelajaran IPS yaitu 97% yang termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *website artsteps* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas VII. Selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas VII dengan memilih salah satu kelas yaitu kelas A.

Dalam penerapannya proses uji coba produk bahan ajar berbasis website *artsteps* dilakukan dengan proses atau langkah sebagai berikut :

1. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan memberikan perkenalan, pengantar sekaligus menjelaskan materi yang akan disampaikan
2. Sebelum memulai pembelajaran peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pretest* yang telah disiapkan oleh peneliti
3. Setelah hasil *pretest* terkumpul, peneliti memperkenalkan media pembelajaran menggunakan bahan ajar *artsteps*.
4. Peneliti menyampaikan materi pembangunan berkelanjutan dengan menggunakan bahan ajar berbasis website *artsteps*
5. Setelah pemaparan materi sudah selesai peneliti mengirimkan link akses website untuk peserta didik mengakses secara mandiri
6. Setelah peserta didik memahami akan fitur, materi, dan model bahan ajar ini selanjutnya peneliti memberikan lembar soal *posttest* untuk dikerjakan oleh peserta didik
7. Selanjutnya peserta didik juga diminta untuk mengisi lembar respon kelayakan bahan ajar
8. Peneliti memberikan umpan balik atas pembelajaran pada hari tersebut
9. Peneliti menutup pertemuan dengan salam

Setelah penerapan uji coba produk kepada peserta didik, diperoleh hasil respon kelayakan bahan ajar dari peserta didik sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil respon peserta didik

No	Indikator	P(%)	Keterangan
1	Analisis kebutuhan	17	Sangat Layak
2	Pengembangan sistem	21	
3	Aktivitas pembelajaran	8	
4	Evaluasi	8	
6	Efektif dan efisien	13	
7	Maintanable	4	
8	Usability	8	
9	Kompabilitas	4	
	Total	83	

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil presentase penilaian peserta didik adalah 83% dimana termasuk kedalam kategori layak. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa pengembangan produk bahan ajar berbasis *website artsteps* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi hasil pengembangan bahan ajar berbasis *website artsteps* berdasarkan hasil dari validator ahli, pendidik, dan peserta didik menunjukkan respon yang baik sehingga produk yang dikembangkan termasuk kedalam kategori yang sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *website artsteps* dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS namun dengan perbaikan atas saran-saran yang telah diberikan kepada peneliti.

Hasil penyebaran soal evaluasi, penggunaan bahan ajar berbasis *artsteps* menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Respon positif yang diberikan oleh peserta didik memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi jauh lebih menarik dibandingkan pembelajaran berbasis konvensional.

Didukung dengan respon pendidik yang menilai penggunaan bahan ajar *artstep* dapat membantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, sehingga minat belajar peserta didik semakin meningkat dan hasil belajar juga akan maksimal. Namun, dalam pengembangan kedepannya berdasarkan saran dari pendidik bahwa *slide* materi tidak terlalu penuh dengan teks, sehingga peserta didik dapat dengan sangat mudah memahami materi yang ada pada bahan ajar tersebut.

Kesimpulannya, secara keseluruhan bahan ajar berbasis *website artsteps* layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Hal ini berdasarkan dari validasi ahli materi, ahli media, pendidik, dan peserta didik yang dengan beberapa catatan penyempurnaan teknik untuk dapat lebih meningkatkan pengalaman dan minat belajar.

B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk

1. Paparan data

Pengembangan produk bahan ajar berbasis *website* telah di uji cobakan pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan instrumen *pre* dan *post* untuk mengukur perubahan tingkat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis *website* dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa mengalami perubahan hasil belajar oleh peserta didik. Berikut paparan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dari peserta didik :

Tabel 4. 5 Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
45,74	64,17

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata peserta didik dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Diperoleh untuk nilai rata-rata *pretest* yaitu 45,74 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 64,17 perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan dengan pembelajaran IPS menggunakan bahan ajar berbasis *website*. Dapat disimpulkan secara deskriptif bahwa penggunaan bahan ajar memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Analisis data

a. Uji Normalitas

Tabel 4. 6 Hasil uji normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,917	23	,057
<i>Posttest</i>	,959	23	,439

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest*. Untuk menepatkan data dikatakan normal yaitu dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($>0,05$). Pada pengujian normalitas *shapiro wilk* menunjukkan nilai *pretest* sebesar 0,057 dan nilai *posttest* sebesar 0,439, sehingga data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori data berdistribusi normal.

b. Uji Paired Sample t Test

Uji paired sample t test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* sebelum perlakuan. Keputusan adanya pengaruh signifikan antara *pre* dan *post* yaitu apabila nilai signifikan uji paired sample t test $<0,05$. Kemudian untuk pemaparan hasil uji paired sample t test sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Paired sample statistik

	Mean	N	Std Deviation	Std Error Mean
<i>Pretest</i>	45,74	23	13,036	2,716
<i>Posttest</i>	64,17	23	12,791	2,667

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan pada statistik

deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 45,65, dimana nilai tersebut terbilang cukup rendah dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* yakni sebesar 64,17. Kemudian selisih nilai antara *pre* dan *post* adalah 18,52, yang mana jika dilihat secara deskriptif maka menunjukkan adanya perubahan hasil nilai rata-rata peserta didik.

Selain untuk mengetahui selisih nilai rata-rata, perlu juga menganalisis apakah terdapat hubungan diantara *pretest* dan *posttest* dalam penelitian. Dapat dilihat secara langsung melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Paired sample correlation

	N	Correlation	Sig.
<i>Pretest & Posttest</i>	23	,404	,056

Tabel ini menunjukkan bahwa hubungan antara *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini sangat lemah dengan nilai korelasi 0,099 dan signifikansi 0,654 > probabilitas 0,05. Sehingga hasil tersebut menunjukkan tidak adanya korelasi antara *pretest* dan *posttest*. Namun untuk membuktikan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar *artsteps* dapat dilihat pada tabel paired sample t test berikut :

Tabel 4. 9 Uji paired sample t test

	Mean	Std Deviation	Std Error Mean	t	df	Sig (2-tailed)
<i>Pretest - Posttest</i>	-18,435	14,103	2,941	-6,269	22	,000

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai signifikansi uji t (*paired sample t test*) sebesar $0.000 < 0,05$, sehingga dalam hal ini hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Maksudnya terdapat pengaruh atau perbedaan antara hasil belajar sebelum diberikan perlakuan melalui pembelajaran menggunakan *website artsteps* dengan hasil belajar sesudah menggunakan bahan ajar *artsteps*. Oleh karenanya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar melalui penggunaan *website artsteps*.

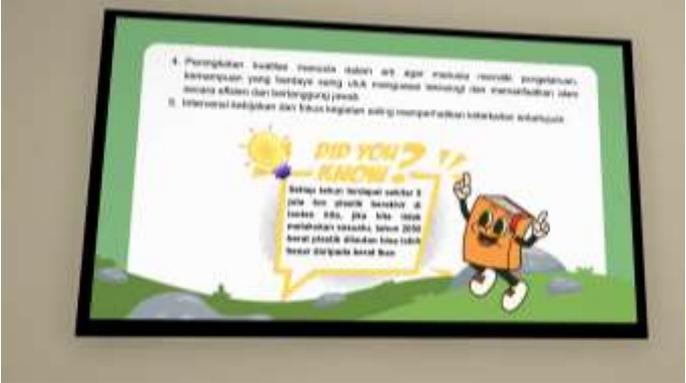
C. Revisi Produk

Dalam proses pengembangan produk, revisi menjadi salah satu langkah penting untuk memastikan kualitas dan efektivitas produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan pada hasil evaluasi serta masukan dari pengujian produk. Dengan adanya revisi maka kelemahan atau kekurangan yang ditemukan dapat diperbaiki sehingga pengembangan produk dapat lebih optimal. Oleh karena itu pada bagian ini dijelaskan terkait dengan perubahan dan penyempurnaan produk dalam revisi produk pengembangan bahan ajar berbasis website baik dari ahli materi maupun ahli media. Berikut hasil revisi pengembangan produk disajikan pada tabel dibawah ini

1. Revisi Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 10 Revisi ahli materi

No	Poin yang direvisi	Keterangan
1	Kisi-kisi soal level kognitif yang digunakan mulai dari C2 sampai C4	<p><u>Sebelum</u></p>  <p>Gambar 4. 7 Kisi-kisi sebelum revisi</p> <p><u>Sesudah</u></p>  <p>Gambar 4. 8 Kisi-kisi setelah revisi</p>
2	Funfact dan gambar diberikan keterangan sumber	<u>Sesudah revisi</u>

		 <p style="text-align: center;">Gambar 4. 9 Tampilan funfact sesudah revisi</p>
<p>3 Untuk mengambil kutipan materi diberikan keterangan rujukan pada akhir kalimat (end note)</p>		<p><u>Sesudah revisi</u></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4. 10 Pemberian kutipan</p>
<p>4 Gambar terlalu buram sehingga perlu dirubahn lebih jelas lagi</p>		<p><u>Sebelum revisi</u></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4. 11 Pemilihan gambar sebelum revisi</p> <p><u>Sesudah revisi</u></p>

		 <p style="text-align: center;">Gambar 4. 12 Pemilihan gambar sesudah revisi</p>
5	<p>Soal evaluasi : lebih baik dibuat dalam bentuk perpoint dan peserta didik diminta untuk memilih</p>	<p><u>Sesudah revisi</u></p> <p>1) Jumlah populasi penduduk yang mengalami peningkatan 2) Potensi sumber daya alam yang beragam 3) Penggunaan sumber daya yang efektif dan efisien 4) Perkembangan IPTEK yang tidak merata</p> <p>Pernyataan di atas yang merupakan penyebab kelangkaan sumber daya...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 1), 2), dan 3) b. 2), 3), dan 4) c. 1), 2), dan 4) d. Semua pilihan benar
6	<p>Soal dalam bentuk naratif yang jelas dan mudah dipahami</p>	<p><u>Sebelum</u></p> <p>Sebuah negara berkembang, pertumbuhan ekonomi mulai mengalami peningkatan yang pesat akibat adanya investasi asing pada sektor pertambangan. Akan tetapi masyarakat lokal mengalami kerusakan lingkungan dan mulai kehilangan akses terhadap sumber daya alam yang ada disekitar lingkungan mereka. Oleh karena itu, langkah apa yang dapat dilakukan agar konsep pembangunan berkelanjutan sesuai dengan pilar tujuannya</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengatur kebijakan yang memastikan kegiatan ekonomi berjalan namun harus meminimalkan dampak lingkungan dan sosial b. Melanjutkan investasi asing tanpa adanya

		<p>pertimbangan dampak lingkungan dan sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Menghentikan semua aktivitas pertambangan untuk melindungi masyarakat lokal d. Memindahkan masyarakat lokal ke daerah lain yang jauh akan pertambangan
		<p><u>Sesudah revisi</u></p> <p>Negara Indonesia mengalami pertumbuhan akibat adanya investasi asing pada sektor pertambangan. Peristiwa tersebut memberikan dampak bagi kehidupan masyarakat baik positif ataupun negatif. Salah satu dampak negatif dari pengelolaan sektor pertambangan yaitu rusaknya lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan kondisi tersebut langkah yang dapat dilakukan untuk menerapkan konsep pembangunan berkelanjutan yaitu....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat kebijakan yang sesuai dengan konsep pembangunan berkelanjutan b. Melanjutkan investasi asing tanpa adanya pertimbangan dampak lingkungan dan sosial c. Menghentikan semua aktivitas pertambangan untuk melindungi masyarakat lokal d. Memindahkan masyarakat lokal ke daerah lain yang jauh akan pertambangan
7	Merubah tingkat level kognitif dari C1 menjadi C2 atau C3	<p><u>Sebelum</u></p> <p>Pandangan yang sama tentang pembangunan berkelanjutan menjadikan seluruh masyarakat di berbagai negara membuat deklarasi yang bernama ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Deklarasi Sustainable Developments Goals b. Universal Declaration of Human Rights c. New York Declaration on Forest d. United Nations Framework Convention on Climate Change

		<p><u>Sesudah revisi</u></p> <p>Tahun 2015 pembangunan berkelanjutan dipandang sangatlah penting oleh berbagai negara di dunia. Hal ini melahirkan sebuah deklarasi yang bernama <i>sustainable development goals</i> (SDGs) sebagai tanggapan dari berbagai tantangan global. Oleh karena itu, alasan utama lahirnya SDGs adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Untuk mengatasi tantangan global seperti kemiskinan, pertumbuhan global, perubahan iklim, dan lain sebagainya Memusatkan pembangunan dengan hanya berfokus pada wilayah kota tanpa memperhatikan daerah pedesaan Meningkatkan pertumbuhan ekonomi tanpa mempertimbangkan dampak lingkungan Mendukung eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan
--	--	---

2. Revisi Validasi Ahli Media

Tabel 4. 11 Revisi ahli media

No	Poin yang direvisi	Keterangan
1	Pemantik peserta didik perlu adanya hal yang lebih menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk membaca, dengan tidak terlalu polos	<p><u>Sebelum</u></p>  <p>Gambar 4. 13 Pertanyaan pemantik sebelum revisi</p>

		<p>Sesudah revisi</p>  <p>Gambar 4. 14 Pertanyaan pemantik sesudah revisi</p>
<p>2</p>	<p>Penggunaan teks atau bacaan jangn yang terlalu berlebihan dalam satu slide teks</p>	<p>Sebelum Revisi</p>  <p>Gambar 4. 15 Teks terlalu penuh</p>
		<p>Sesudah revisi</p>  <p>Gambar 4. 16 Teks sesudah revisi</p>

<p>3</p> <p>Penyesuaian ukuran setiap slide harus sama meskipun video maupun teks</p>	<p><u>Sebelum revisi</u></p>  <p>Gambar 4. 17 Ukuran gambar tidak sama</p>
	<p><u>Sesudah revisi</u></p>  <p>Gambar 4. 18 Ukuran gambar sama</p>
<p>4</p> <p>Pemilihan tone warna kurang sesuai sehingga dapat menciptakan tampilan yang kurang rapi</p>	<p><u>Sebelum revisi</u></p>  <p>Gambar 4. 19 Pemilihan tone warna sebelum revisi</p>

Sesudah Revisi**Gambar 4. 20 Pemilihan tone warna sesudah revisi**

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Website *Artsteps*

Analisis tingkat kelayakan bahan ajar berbasis *website artsteps* divalidasi oleh dua validator ahli (materi dan media), dan pendidik mata pelajaran IPS. Peneliti melakukan perhitungan tingkat kevalidan melalui rumus yang sudah ditentukan sebelumnya. Hasil tersebut tentunya untuk menentukan kelayakan produk yang telah peneliti kembangkan. Untuk lebih jelasnya hasil analisis validasi ahli materi, media, dan pendidik sebagai berikut :

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Materi yang dibahas dalam bahan ajar yang peneliti kembangkan merupakan materi kelas VII mata pelajaran IPS “Pembangunan Berkelanjutan Dan Kelangkaan”. Validasi ahli materi diberikan kepada ahli materi Lusty Firmantika, M.Pd sebagai dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan. Hasil nilai validasi yang diberikan kemudian di uji untuk mengetahui tingkat kevalidannya.

Pengujian kelayakan materi menggunakan teori kelayakan dari Dick and Carey yang diadopsi dari buku yang berjudul Sistem Model dan Desain pembelajaran. Indikator yang digunakan pada penelitian ini diantaranya 1) Analisis kebutuhan belajar, 2) Tujuan, 3) Pengembangan sistem, 4) Aktivitas pembelajaran, dan 5) Evaluasi⁷².

⁷² Muthmainnah et al., *Sistem Model Dan Desain Pembelajaran*.

Indikator tersebut digunakan untuk penilaian uji kelayakan materi yang dilakukan oleh validator ahli materi.

Hasil perolehan uji validasi kepada ahli materi diperoleh presentase secara keseluruhan 93% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa 81% - 100% memiliki kriteria sangat layak⁷³. Oleh karena itu, dapat dinyatakan materi yang ada di dalam bahan ajar yang dikembangkan teruji dengan baik dan layak untuk digunakan. Rincian setiap item indikator kelayakan materi sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Belajar

Materi yang dikembangkan dalam bahan ajar berbasis *website* artstep sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan pada peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Presentase hasil penilaian pada indikator analisis kebutuhan diperoleh 17% dari 100%. Disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Analisis Tujuan

Penyusunan materi dalam bahan ajar berpedoman pada capaian pembelajaran mata pelajaran IPS Fase D. Setelah menetapkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran

⁷³ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2001).

kemudian ditentukan. Adapun tujuan pembelajaran dalam bahan ajar ini adalah agar peserta didik mampu memahami dan menganalisis pembangunan berkelanjutan serta kelangkaan. Cakupan materi yang disajikan sangat tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penilaian analisis tujuan menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

c. Pengembangan Sistem

Indikator pengembangan sistem mencakup penataan bahasa, ejaan, dan penyusunan materi. Penggunaan tata bahasa telah sesuai dengan EYD, sehingga menciptakan bahasa yang komunikatif. Selain itu, penyusunan materi menjadi lebih menarik dengan adanya fun fact, video, dan gambar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil analisis kelayakan pengembangan sistem menunjukkan persentase sebesar 22%.

d. Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran dengan bahan ajar *Artsteps* menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, karena peserta didik dapat secara aktif menggunakannya bersama pendidik. Bahan ajar ini bersifat fleksibel, sehingga dapat membantu meningkatkan kemandirian belajar serta merangsang partisipasi peserta didik. Selain itu, susunan materi yang

disajikan mampu meningkatkan minat belajar mereka. Berdasarkan hasil analisis uji kelayakan oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 18%, yang menyatakan bahwa bahan ajar ini layak digunakan.

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian utama dalam mengetahui hasil pembelajaran. Bahan ajar berbasis website *Artsteps* dilengkapi dengan soal pilihan ganda yang berfokus pada aspek kognitif. Pemberian soal evaluasi di akhir pembelajaran bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan bahan ajar ini. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menilai hasil belajar peserta didik.

Setelah melakukan penjabaran setiap indikator, ahli materi juga memberikan saran untuk penyempurnaan bahan ajar agar lebih baik. Saran tersebut meliputi pemberian sumber atau rujukan pada teks maupun gambar, penggunaan ejaan yang baik dan benar, peningkatan efektivitas kalimat, serta penyajian contoh nyata yang relevan dengan materi dan sesuai dengan kondisi di sekitar tempat tinggal peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya memperbaiki bahan ajar sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan rujukan atau sumber,

perbaikan ejaan serta tata penulisan, dan penyajian contoh peristiwa atau fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik. Perbaikan ini bertujuan agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih baik dan bermanfaat dalam pembelajaran IPS.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Pengembangan bahan ajar memerlukan validasi dari ahli media. Dalam penelitian ini, validator ahli media adalah Budi Prasetyo yang bekerja di CV Al Asna *Creative*. Alasan pemilihan beliau sebab telah berpengalaman dalam dunia desain sehingga mampu menganalisis desain yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Proses penilaian kelayakan media pada pengembangan bahan ajar ini menggunakan teori dari Wahono diantaranya 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan ataupun penggunaannya, 2) *Reliability* (Kehandalan) 3) *Maintainable* (Dapat dikelola dengan mudah) 4) *Usability* (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya), 5) *Kompabilitas* (dapat dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada), 6) *Rausability* (sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali).

Sudjana mengungkapkan bahwa tingkat kelayakan 81% - 100% termasuk kedalam kategori sangat layak⁷⁴. Hasil validasi media, diperoleh skor persentase total sebesar 90%, oleh karenanya presentase tersebut termasuk kategori "sangat layak". Sesuai dengan kriteria

⁷⁴ Sudjana.

tersebut, bahan ajar berbasis website *Artsteps* dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS di MTs Al Maarif 02 Singosari. Rincian untuk setiap item indikator kelayakan media adalah sebagai berikut:

a. Efektif dan efisien dalam penggunaan

Bahan ajar berbasis website *Artsteps* dikembangkan secara efektif dan efisien agar peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah tanpa merasa bingung, bahkan tanpa pendampingan langsung dari pendidik. Selain itu, bahan ajar ini juga berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Reliability

Penggunaan bahan ajar berbasis *Artsteps* cukup mudah dipahami. Namun, sebelum diterapkan dalam pembelajaran, perlu dilakukan pengenalan berbagai fitur yang terdapat di dalam website tersebut. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengoperasikannya dengan baik dan sistematis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, penataan media dalam bahan ajar ini dirancang secara terstruktur dan jelas. Dengan demikian, diharapkan bahan ajar berbasis website *Artsteps* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

c. Maintainable

Pengembangan bahan ajar berbasis website *Artsteps* tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi, tetapi sangat mengutamakan kreativitas dalam mengelola desain materi. Materi yang dirancang dengan baik akan lebih menarik minat peserta didik untuk menggunakannya dan memahaminya dengan lebih mudah. Selain itu, fitur navigasi yang tersedia turut mendukung pemahaman peserta didik dengan menyajikan materi secara sistematis dan terstruktur.

d. Usability

Usability atau mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya terkait hal ini tampilan awal pada *website artsteps* cukup sederhana akan tetapi pengoperasian bahan ajar cukup rumit ketika digunakan jika belum ada pengenalan cara untuk menggunakan. Namun, ketika sudah dikenalkan terkait berbagai fitur yang ada maka pengoperasian lebih mudah dan cukup menggunakan navigasi yang telah disediakan oleh peneliti.

e. Kompabilitas

Bahan ajar berbasis *artsteps* dapat digunakan pada berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, tablet, maupun komputer. selain itu bahan ajar ini dapat dibuka melalui berbagai browser termasuk untuk pengguna Ios maupun

android. Oleh karenanya kemudahan akses bahan ajar ini menjadi nilai tambah fleksibilitas *artsteps* untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

f. Reusability

Sesuai dengan namanya *reusability*, bahwa fitur atau bagian yang disajikan dalam bahan ajar ini dapat digunakan kembali. Fitur yang tersedia sangatlah fleksibel sehingga *user* atau pemilik bahan ajar dapat memodifikasi sesuai dengan keinginan. Dengan demikian, isi materi maupun media yang ada dapat diperbaharui kapan saja sesuai dengan perubahan yang ada.

Untuk menyempurnakan bahan ajar yang telah dikembangkan, validator ahli media memberikan beberapa saran perbaikan. Beberapa di antaranya meliputi pengurangan jumlah kalimat dalam setiap slide agar lebih rapi dan tidak terlalu penuh, penggunaan tone warna yang lebih selaras dan tidak berlebihan, serta penyesuaian ukuran setiap slide agar seragam. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi bahan ajar dengan menyesuaikan aspek-aspek yang disarankan oleh validator ahli.

B. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *Website* Terhadap Hasil Belajar

Bahan ajar berbasis website *Artsteps* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Artsteps* sendiri adalah *platform* yang memungkinkan penyelenggaraan pameran secara online

sebagai bentuk apresiasi terhadap karya seni dalam tampilan virtual. *Platform* ini memberikan kemudahan, terutama dalam pembelajaran apresiasi seni rupa melalui pameran digital. Namun, secara umum, *Artsteps* dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk industri seni, penikmat seni, dan tenaga kependidikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji coba pengembangan *Artsteps* sebagai bahan ajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di luar bidang seni, termasuk dalam pembelajaran IPS.

Pengembangan website *Artsteps* sebagai bahan ajar merupakan inovasi dalam pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran IPS. Melalui *platform* ini, peserta didik dapat terlibat secara aktif dan interaktif dalam membaca serta memahami materi dalam model pembelajaran yang menyerupai pengalaman berkeliling di sebuah ruangan virtual yang telah dirancang oleh peneliti. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kebosanan, sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, pemahaman dan hasil belajar mereka dapat meningkat secara maksimal.

Setelah perolehan data uji coba dilapangan, data diolah dengan menggunakan IBM SPSS *statistic* 20 untuk mengetahui perubahan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar. Analisis hasil data yang diperoleh menggunakan uji paired sample t test. Uji paired sample t test adalah metode pengujian digunakan sebagai sarana mengkaji keefektifan perlakuan, dengan ditandai adanya perbedaan rata-rata antara

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan⁷⁵. Uji paired sample t test digunakan untuk mengetahui efektivitas pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis *website artsteps*. Untuk lebih jelasnya berikut hasil analisis data menggunakan uji paired sample t test :

Tabel 5. 1 Hasil uji paired sample t test

	Mean	Std Deviation	Std Error Mean	t	df	Sig (2-tailed)
<i>Pretest - Posttest</i>	-18,435	14,103	2,941	-6,269	22	,000

Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. adalah 0,000 dimana keputusan akhir yaitu apabila nilai sig <0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut maka $0,00 < 0,05$, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lara yang menunjukkan bahwa penggunaan pameran virtual dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan terutama pada materi sejarah, meskipun dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu adaptasi yang lebih lama untuk peserta didik dalam memahami pengoperasiannya⁷⁶. Sejalan dengan penelitian lainnya yang mendukung penggunaan *platform Artsteps* dapat menciptakan pengalaman belajar secara lebih menarik dan interaktif

⁷⁵ Sugiyono, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Press UIN Sunan Kalijaga, 2019).

⁷⁶ Dimas Dranses Lara, Elfa Michellia Karima, and Universitas Negeri Padang, "Implementasi History Virtual Exhibition Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di MAN 2 Tanah Datar," *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran* 06, no. 3 (2024): 179–94.

sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih baik⁷⁷.

Selain itu dari penelitian Nurharini menyatakan bahwa penggunaan *artsteps* untuk pembelajaran seni tari berhasil meningkatkan hasil belajar secara signifikan, dimana dengan menonjolkan aspek visual yang mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mendalam⁷⁸. Bahan ajar berbasis website *artsteps* didukung dengan latihan soal secara kontekstual dengan mengaitkan pada permasalahan yang sering terjadi pada lingkungan sekitar. Hal tersebut bertujuan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik secara lebih mudah melalui analisis masalah yang ada di sekitar mereka.

Integrasi materi dengan kehidupan nyata mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Sesuai dalam buku *Teaching for meaningful learning* menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang dikolaborasikan antara peserta didik dengan analisis permasalahan di lingkungan sekitar mampu menghasilkan peningkatan signifikan terhadap kinerja akademis⁷⁹. Oleh karena itu melalui materi pembelajaran yang terintegrasi pada lingkungan dengan peserta didik terlibat langsung, maka

⁷⁷ Ringgar Wahyu Tri Mukti and Moh. Fathurrahman Fathurrahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Artsteps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 329–41, <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1049>.

⁷⁸ Wulandari, Wulandari, and Tamimi, *Prodising Seminar Nasional FSR ISI Yogyakarta Seni Dan Media Dalam Kuasa Virtual*.

⁷⁹ Brigid Barron and Milton Chen, *Teaching for Meaningful Learning: A Review of Research on Inquiry-Based and Cooperative Learning*, ed. Roberta Furger, *Edutopia* (San Francisco: The George Lucas Educational Foundation, 2008).

dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep materi yang disampaikan.

Bahan ajar melalui *website* artstep disajikan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengakses materi IPS dimanapun dan kapanpun. Faisal mengungkapkan peserta didik adalah *digital native* yang sangat familiar atau sering menggunakan perangkat digital. Umumnya peserta didik jauh lebih banyak menggunakan waktunya untuk penggunaan perangkat digital yang dimilikinya⁸⁰. Oleh karenanya peserta didik akan jauh lebih tertarik dengan bahan ajar yang dapat diakses dengan perangkat digital. Melalui penggunaan yang optimal dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan analisis sebelumnya maka peningkatan hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh dua faktor. Pertama, penggunaan *Artsteps* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi dalam berbagai bentuk, seperti teks, video, dan evaluasi melalui *QR code* secara lebih mudah dengan dimanapun dan kapanpun. Kedua, penyajian materi secara visual dan interaktif dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep dalam materi IPS. Pendekatan kontekstual yang diterapkan dalam bahan ajar *Artsteps* juga menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar. Materi yang disajikan dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari peserta didik memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan menghubungkan teori dengan realitas di sekitarnya.

⁸⁰ Muh Faisal, Nurhaedah Hotimah, and N Ap, "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital Di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 10, no. 3 (2020): 266–70.

Tentunya kedua hal tersebut menjadikan pembelajaran IPS tidak membosankan bagi peserta didik.

Selain itu, berdasarkan analisis perbedaan tingkat hasil belajar setiap sub materi menunjukkan bahwa tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Hal ini terlihat pada perbandingan antara sub materi kelangkaan dan masalah ekonomi dengan pembangunan berkelanjutan. Pada sub kelangkaan dan masalah ekonomi sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsepnya. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata pretest yang diperoleh yaitu 8,66 dan posttest sebesar 13,9. sebaliknya pada sub materi pembangunan berkelanjutan menunjukkan hasil rata-rata pemahaman peserta didik yang jauh lebih baik dengan mencapai 12,23 pada rata-rata pretest dan 15,53 nilai rata-rata posttest.

Perbedaan capaian tersebut menunjukkan bahwa tidak seluruh materi dapat dikuasai oleh peserta didik dengan tingkatan yang sama. Beberapa faktor yang menjadi alasan untuk kondisi tersebut yaitu karakteristik materi lebih kompleks yang membutuhkan pendekatan pembelajaran lebih mendalam. Selain itu juga kemampuan awal peserta didik terkait kelangkaan dan masalah ekonomi masih kurang sehingga perlu pembelajaran tambahan untuk dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

Oleh karena itu, berdasarkan analisis sebelumnya diperoleh beberapa tantangan dalam penggunaan *website artsteps* yaitu perlunya waktu atau jam pembelajaran yang lebih agar peserta didik mampu

mengeksplorasi seluruh materi dan beradaptasi dengan *platform artsteps*. Dalam penggunaan *website artsteps* juga membutuhkan internet yang mendukung, sebab jika kurang mendukung maka proses penggunaan *website* ini akan berjalan kurang maksimal. Selain itu tantangan lainnya yang sangat penting yaitu keterampilan desain pendidik yang sangat penting diperhatikan. Desain *website artsteps* menarik atau tidak tergantung pada pendidik yang mengelola atau menciptakan desain tersebut. Oleh karenanya sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan *artsteps* perlu pendampingan pembuatan desain yang menarik kepada pendidik agar perolehan hasil belajar peserta didik lebih maksimal.

Berdasarkan temuan penelitian ini, rekomendasi untuk peneliti selanjutnya agar dapat fokus untuk mengoptimalkan penggunaan *artsteps* dalam pembelajaran IPS. Beberapa hal yang perlu dilakukan diantaranya ; pertama, perlu penelitian yang lebih mendalam mengenai strategi efektif dan menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran yang lebih banyak. Kedua, peneliti dapat mengeksplorasi efektivitas berbagai desain visual dan interaktif dalam *artsteps*. Ketiga, peneliti perlu menyoroti peran pelatihan dan pendampingan bagi pendidik dalam mengembangkan keterampilan desain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis digital.

Secara keseluruhan, bahan ajar berbasis *website artsteps* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut

dalam mengatasi kendala tersebut agar pemanfaatan *Artsteps* dapat lebih optimal. Dengan pengembangan dan pendampingan yang tepat, diharapkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Penelitian Pengembangan

Proses pengembangan hasil validasi dan pembahasan terhadap bahan ajar berbasis website *artsteps* pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan produk berupa bahan ajar berbasis website *artsteps*. Produk ini dikembangkan melalui proses validasi ahli materi dan ahli media. Dari validator tersebut diperoleh skor 93% dari ahli materi dan ahli media 90%. Berdasarkan hasil kelayakan tersebut pengembangan bahan ajar layak digunakan dengan revisi. Bahan ajar berbasis website dapat dikatakan valid, sehingga sangat layak digunakan untuk proses penelitian selanjutnya.
2. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji coba lapangan di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari diukur dengan menggunakan uji paired sample t test. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan selisih 18,43 dimana untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,74 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 64,17 selain itu hasil analisis uji paired sample t test menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan hasil $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar melalui penggunaan bahan ajar berbasis website *artsteps*.

B. Saran

Hasil bahan ajar berbasis website diharapkan dapat menunjang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan mengenai pengembangan bahan ajar ini agar lebih sempurna diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar ini hanya terbatas pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Disarankan pada penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi yang digunakan dengan mencakup berbagai tema yang relevan. Selain itu evaluasi pembelajaran lebih baik bukan hanya fokus pada ranah kognitif. Melainkan dapat mencakup ranah afektif dan psikomotorik untuk memberikan hasil pemahaman yang lebih baik terkait perkembangan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait materi maupun aspek evaluasi hasil belajar mata pelajaran IPS.
2. Penggunaan bahan ajar berbasis website *Artsteps* terbukti dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, disarankan agar pemanfaatan bahan ajar ini terus dikembangkan dan didukung secara optimal melalui penyediaan fasilitas pendukung yang lebih memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang sesuai. Pelatihan teknis bagi pendidik dan peserta didik agar mampu mengoperasikan dan memanfaatkan platform *Artsteps* secara maksimal perlu dilakukan

sebelum pembelajaran. Selain itu agar pengembangan sistem bahan ajar lebih optimal dapat ditingkatkan menjadi *website artsteps* premium. Dengan demikian, implementasi bahan ajar bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswadan penguatan literasi digital dalam proses pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. "Wawasan Hadis Tentang Alat Dan Media Pendidikan." *Jurnal Ansiru* 2, no. 2 (2018).
- Adisel, Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, and Teguh Prastiyo. "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>.
- Arguedas, Marta, Thanasis Daradoumis, and Fatos Xhafa. "Analyzing How Emotion Awareness Influences Students' Motivation, Engagement, Self-Regulation and Learning Outcome." *Educational Technology and Society* 19, no. 2 (2016): 87–103.
- Arikunto, Suharsimi. *Desar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edited by Restu Damayanti. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Asinta, Devi, and Fitria Dwi Prasetyaningtyas. "Pengembangan E-Booklet Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS Kelas V." *Jurnal Magistra* 12, no. 2 (2021): 120–33. <https://doi.org/10.31942/mgs>.
- Azani, Astri, Sarmila, and Gusmaneli. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 3 (2024): 17–37. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.
- Barni, H. Mahyuddin. *Pendidikan Dalam Perspektif Alqur'an Studi Ayat-Ayat Al-Qur'an Tentang Pendidikan*. Edited by Muhaimin. Yogyakarta: Pustaka Prisma Grafika, 2011. <https://doi.org/10.31958/jaf.v1i1.346>.
- Barron, Brigid, and Milton Chen. *Teaching for Meaningful Learning: A Review of Research on Inquiry-Based and Cooperative Learning*. Edited by Roberta Furger. *Edutopia*. San Francisco: The George Lucas Educational Foundation, 2008.
- Dewi, Elsa Muthia, Suhaya, and Fuja Siti Fujiawati. "Pengembangan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bernyanyi Unisono Di Kelas VII Smp Islam Pariskian Kota Serang." *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni* 7, no. 1 (2022): 23–37.
- Dia, Eva Eri, and Moh. Aldi Subangkit Syah. "Tingkat Kesukaran Soal Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah." *Conference on Research and Community Services*, 2022, 14–23.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Mashudi. "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022): 114–26. <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.
- Dr.E.Kosashi, M.Pd. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Faisal, Muh, Nurhaedah Hotimah, and N Ap. "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital Di Kabupaten Gowa." *Jurnal Publikasi Pendidikan* 10, no. 3 (2020): 266–70.
- Fergina, Ana, and Muhammad Yahya. "Media Pembelajaran Menurut Perspektif Hadits . Teaching Media According To Hadits Perspective." *Ta"tib:*

Jurnal Pendidikan Agama Islam 1 (2023): 37–47.

- Hanifah, Nani. “Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi.” *Sosio E-KONS* 6, no. 1 (2014): 41–55.
- Harahap, Adek Nilasari, and Jainal Abidin. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa.” *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 2 (2021): 231–35. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2733>.
- Haryanto, Agus Tri. “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang.” Detik.net, 2024. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Hasan, Nita Handayani. “Penyusunan Bahan Ajar Literasi Sebagai Sarana Peningkatan Mutu Pendidikan.” Kantor Bahasa Maluku, 2019.
- Hati, Silvia Tabah. “Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi IPS).” *Utimaiyah* 2, no. 1 (2018): 1–15.
- Herliyani, Elly, Ketut Nala Hari Wardana, and Ni Nyoman Sri Witari. “Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, Dan Kepuasan Mahasiswa Dalam Berkarya.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 20, no. 1 (2022): 58–72. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3420>.
- Hidayat, Imam Wahyu, and Lusty Firmantika. “Learning Media in The Perspective of Elementary School/Madrasah Ibtidaiyah Teachers.” *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2020): 124–36. <https://doi.org/10.18326/mdr.v12i2.124-136>.
- Jafar, Andi Ferawati. “Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik.” *Al Asma: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2021): 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>.
- Karyati, Alo. “Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 09, no. 03 (2023): 1665–74. <https://doi.org/10.37905>.
- Kemendikbud. “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D: Untuk Kelas VII – IX SMP/MTs/Program Paket B,” 2022, 1–16.
- Khan, Ayaz Muhammad, Amna Ramzan, and Khan & Ramzan. “Preparedness of Preschool Children for Incorporating Values of Sustainable Development through E-Learning: Sustain or Retains Future Demands?” *Pakistan Journal of Distance & Online Learning* 5, no. 1 (2019): 171–88.
- Lara, Dimas Dranses, Elfa Michellia Karima, and Universitas Negeri Padang. “Implementasi History Virtual Exhibition Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di MAN 2 Tanah Datar.” *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran* 06, no. 3 (2024): 179–94.
- Maenani, Lili, and Raden Oktova. “Analisis Butir Soal Fisika Ulangan Umum Kenaikan Kelas X Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Banjarnegara, Jawa

- Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012.” *Berkala Fisika Indonesia* 7, no. 1 (2015): 5–11.
- Magdalena, Ina, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. “Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan.” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39.
- Magdalena, Ina, Ananda Sinta Ramadhan, Dessiana Zaudah, Nur Azizah, and Rudhatul Janah. “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Daring Di Sekolah Mi Al-Istiqomah Cibodas.” *Nusantara Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 1 (2022): 15–26.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Dinda Ayu Amalia, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Analisis Bahan Ajar.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26.
- Marhadi, Syamsu Nisa Lestari, Dkk. “Analisi Jenis-Jenis Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran.” *Amanah Ilmu* 3, no. 2 (2023): 63–75.
- McKnight, Katherine, Kimberly O’Malley, Roxanne Ruzic, Mariakelly Horsley, John J. Franey, and Katherine Bassett. “Teaching in a Digital Age: How Educators Use Technology to Improve Student Learning.” *Journal of Research on Technology in Education* 48, no. 3 (2016): 194–211. <https://doi.org/10.1080/15391523.2016.1175856>.
- Meyers, Eric M., Ingrid Erickson, and Ruth V. Small. “Digital Literacy and Informal Learning Environments: An Introduction.” *Learning, Media and Technology* 38, no. 4 (2013): 355–67. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>.
- Mirza Gayatri, Askardiya, Tony Margiyanto Adi, and Muzdalifah Muzdalifah. “Kelemahan Media Internet Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Saat Pandemi.” *Intelektium* 2, no. 1 (2021): 45–53. <https://doi.org/10.37010/int.v2i1.280>.
- Mukti, Ringgar Wahyu Tri, and Moh. Fathurrahman Fathurrahman. “Pengembangan Media Pembelajaran Artsteps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 329–41. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1049>.
- Muthmainnah, Tamsik Udin, Monika karolina Sianturi, Sri Ilham Nasution, Agus Purnomo, Anwar Rifai, Syamsiara Nur, Octamaya Tenri Awaru, and Naidin Syamsudin. *Sistem Model Dan Desain Pembelajaran. Desain Pembelajaran*. 1st ed. Aceh: yayasan penerbit muhammad zaini, 2022. <https://doi.org/10.62083/c111fd20>.
- Nasruddin, Dina Merris Maya Sari, Syahdara Anisa Makruf, I Putu Ayub Dermawan, Herman, Sri Jumiyati, Yanti Kristina Sinaga, et al. *Pengembangan Bahan Ajar*. Edited by Ari Yanto and Tri Putri Wahyuni. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Ningsih, Sunarmi, Murdadlo, and Mohammad Imam Farisi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jambura Journal of Educational*

- Management* 4, no. 1 (2023): 108–22. <https://doi.org/10.37411>.
- Nurchayani, Irfani, Heri Kresnadi, and Rio Pranata. “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Web Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 6, no. 10 (2021).
- Nurhalimah, Sri, Yunin Hidayati, Irsad Rosidi, Universitas Trunojoyo Madura, and Kualitas Soal. “Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas.” *Natural Science Educational Research* 4, no. 3 (2022): 249–57.
- Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Persada, Alif Ringga. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website.” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 6, no. 1 (2017): 62. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1661>.
- Pratiwi, Septiana Intan, and Wahyudi Wahyudi. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website Untuk Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2021): 333–40. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.307>.
- Rantung, Deisy Almafira, Arip Mulyanto, Ahmad Azhar Kadim, and Sri Ayu Ashari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bulango Selatan.” *Inverted: Journal of Information Technology Education* 3, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.20296>.
- Ratnawulan, Elis, and Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka Setia. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Ricardo, and Rini Intansari Meilani. “Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students’ Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes).” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201.
- Saputra, Mochammad Ronaldy Aji. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis WEB*. Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=dWdHEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Sarwat, Ahmad. “Sampaikan Walau Hanya Satu Ayat.” Rumah Fiqih, 2024. <https://www.rumahfiqih.com/fikrah/428>.
- Siregar, Masitowarni. *Pengembangan Bahan Ajar Translation Strata I Pendidikan Bahasa Inggris Berbasis Teaching English Asa Foreign Language - Pedagogical Purposes*. Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018.
- Siwardani, N. W., N. Dantes, and Sunu IGK Arya. “Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Dan

- Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2014/2015.” *Jurnal Administrasi Pendidikan* 6, no. 1 (2015): 1–10.
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2001.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekata Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Press UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Sundari, Rista, and Dhia Rzka Rahmalia. “Artsteps.Com:Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Susilawati, Evi, and Imamul Khaira. “Implementasi E-Learning Flipped Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Mendesain Materi Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 60–68.
- Syafriani, Dewi, Ayi Darmana, Feri Andi Syuhada, and Dwy Puspita Sari. “Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS).” *Cv.Eureka Media Aksara*, 2023, 1–50.
- Wahono, Romi Satria. “Rekayasa Perangkat Dalam Media Pembelajaran.” RomiSatrioWahono.Net, 2006. <https://romisatriawahono.net/2006/06/23/media-pembelajaran-dalam-aspek-rekayasa-perangkat-lunak/>.
- Waraulia, Asri Musandi. *Bahan Ajar Teori Dan Prosedur Penyusunan*. UNIPMA Press, 2020.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wulandari, Retno, Tri Wulandari, and Shabrina Tamimi. *Prodising Seminar Nasional FSR ISI Yogyakarta Seni Dan Media Dalam Kuasa Virtual. Prosiding Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa “Seni Dan Media Dalam Kuasa Virtual.”* Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2022.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- Yuliani, Wiwin, and Nurmauli Banjarnahor. “Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling.” *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 5, no. 3 (2021).

<https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>.

Zahro, Aizi. “Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbentuk Booklet Materi Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara Kelas Vii Smpn 2 Jenggawah Tahun Pelajaran 2021/2022 Skripsi,” no. September (2022): 1–205.

Zainuri, Ahmad. *Konsep Dasar Kurikulum Pendidikan*. Cetakan 1. Palembang: CV. Amanah, 2018. <https://doi.org/10.1891/JFCP-19-00092>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 60, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fik.uin-malang.ac.id>, email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : 3926/Un.03.1/TL.00.1/11/2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

18 November 2024

Kepada

Yth. Kepala MTs Al-Ma'arif 02 Singosari Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Kholrotul Afaliyah
NIM	: 210102110004
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari
Lama Penelitian	: November 2024 sampai dengan Januari 2025 (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.

An. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 : Surat keterangan penelitian



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : Kd.13.35/MTs.646/PP.01.1/S.Ke/002/01/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. LUKMAN ARIF
 Jabatan : Kepala MTs. Almaarif 02 Singosari
 Alamat : Jl. Sidomulyo 98 Telp. 0341-451954
 Singosari - Malang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : KHOIROTUL AF'ALIYAH
 NPM : 210102110004
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Bebas Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MTs Almaarif 02 Singosari

Benar – benar telah melaksanakan penelitian di MTs Almaarif 02 Singosari pada November 2024 sampai dengan Januari 2025.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Singosari, 09 Januari 2025
 Kepala Madrasah

 Drs. LUKMAN ARIF

Lampiran 3 : Angket kelayakan ahli materi

Instrumen Validasi Ahli Materi	
Judul	: Pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar materi IPS di MTs. Al-Ma'arif 02 Singosari
Mata pelajaran	: IPS
Sasaran Pengembangan	: Peserta didik
Pengembang	: Khoirotul Af'aliyah
Tujuan	: Untuk mengetahui kelayakan materi dalam bahan ajar berbasis website materi IPS

Petunjuk umum :

Angket ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis website pada mata pelajaran IPS

Petunjuk pengisian angket :

1. Mohon Bapak/Ibu membaca dan memahami setiap pertanyaan/ Pernyataan dengan teliti
 2. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Keterangan penilaian :
- 5 : Sangat setuju
 - 4 : Setuju
 - 3 : Kurang Setuju
 - 2 : Tidak setuju
 - 1 : Sangat Tidak setuju
3. Setelah memilih jawaban, jika terdapat komentar atau saran untuk perbaikan mohon menuliskan pada kolom yang telah disediakan
 4. Sebelum itu peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan

Nama Validator : *Lusky Firmantika, M.Pd*

Instansi : *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*

Tanggal Validasi : *11 November 2024*

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
Analisis kebutuhan belajar						
1	Materi pada bahan ajar dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik				✓	
2	Materi pada bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik					✓
3	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓	
4	Materi yang diberikan terkini dan relevan					✓
Analisis tujuan						
5	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Ketepatan cakupan materi				✓	
8	Materi mudah dipahami dan logis					✓
Pengembangan sistem						
9	Teks dan ilustrasi yang digunakan pada bahan ajar mudah dipahami				✓	
10	Penggunaan tata Bahasa sesuai dengan EYD				✓	
11	Penggunaan Bahasa yang komunikatif					✓
12	Materi disusun secara lebih menarik (funfact, teks, gambar dan lainnya)					✓
13	Materi tersusun secara sistematis					✓
Aktivitas pembelajaran						
14	Materi pada bahan ajar membantu kemandirian belajar peserta didik				✓	
15	Materi bahan ajar menstimulus partisipasi peserta didik					✓
16	Materi yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					✓
17	Bahan ajar memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					✓
Evaluasi						
18	Bahan ajar dilengkapi soal untuk mengukur pemahaman peserta didik					✓
19	Petunjuk pengerjaan soal yang jelas					✓
20	Evaluasi akhir dapat mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik					✓
21	Terdapat umpan balik untuk peserta didik				✓	

Komentar atau saran perbaikan :

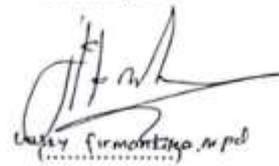
- penggunaan huruf besar kecil,
- Rujukan untuk gambar dan lainnya
- esektivitas kalimat

Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas dinyatakan bahwa

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
	Belum layak

Tanda tangan



Lusy Firmontika, N.Pd.
(.....)

Lampiran 4 : Angket kelayakan ahli media

Instrumen Validasi Ahli Media	
Judul	: Pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar materi IPS di MTs. Al-Ma'arif 02 Singosari
Mata pelajaran	: IPS
Sasaran Pengembangan	: Peserta didik
Pengembang	: Khoirotul Af'aliyah
Tujuan	: Untuk mengetahui kelayakan media dalam bahan ajar berbasis website materi IPS

Petunjuk umum :

Angket ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis website pada mata pelajaran IPS

Petunjuk pengisian angket :

1. Mohon Bapak/Ibu membaca dan memahami setiap pertanyaan/pernyataan dengan teliti
2. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan penilaian :

5 : Sangat setuju

4 : Setuju

3 : Kurang Setuju

2 : Tidak setuju

1 : Sangat Tidak setuju

3. Setelah memilih jawaban, jika terdapat komentar atau saran untuk perbaikan mohon menuliskan pada kolom yang telah disediakan
4. Sebelum itu peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan

Nama Validator : *Buana Prasetya*

Instansi : *CV Al-Aman Creative*

Tanggal Validasi : *16 November 2024*

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
Efektif dan efisien dalam penggunaan media bahan ajar						
1	Media yang terdapat dalam bahan ajar dapat dikembangkan secara efisien					✓
2	Media yang terdapat pada bahan ajar dapat dikembangkan secara efektif				✓	
3	Media dalam bahan ajar dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran					✓
Reliability						
4	Media mudah untuk dipahami				✓	
5	Media disajikan secara terstruktur, jelas, dan logis				✓	
Maintainable						
6	Penggunaan dan pemeliharaan platform tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi				✓	
7	Pengguna dapat dengan mudah menambahkan konten baru dan mengedit yang sudah ada					✓
8	Pengguna dapat dengan mudah menemukan materi yang dibutuhkan melalui navigasi panah					✓
Usability						
9	Tampilan platform sederhana dan tidak membingungkan					✓
10	Pengoperasian platform tidak rumit ketika digunakan				✓	
Kompabilitas						
11	Platform berjalan dengan baik pada berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, dan lainnya					✓
12	Platform dapat diakses dengan baik di berbagai browser				✓	
Reusability						
13	Fitur yang terdapat di dalam artsteps dapat dengan mudah digunakan kembali					✓
14	Fitur yang ada sangat fleksibel sehingga dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan					✓
15	Komponen yang digunakan pada platform ini dapat diterapkan di berbagai sistem dan platform lainnya				✓	

Komentar atau saran perbaikan :

Penggunaan tone warna yang searas, ukuran tulis yang sama,
size yang tidak penuh 90 teks

Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas dinyatakan bahwa

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
	Belum layak

Tanda tangan



(Budi Pratomo)

Lampiran 5 : Penilaian Pendidik

INSTRUMEN VALIDASI KEPADA GURU

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis *website* pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Ma'arif 02 Singosari. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Guru sebagai guru mata pelajaran IPS untuk mengisi angket dibawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran IPS. Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan bahan ajar supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu Guru dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : *Binti Farichatus Sa'ya*
 NIP :
 Instansi : *MTs Almaarif 02 Singosari*
 Pendidikan : *S1 Geografi*

B. Pentunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada bahan ajar dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik					✓
2	Materi pada bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik					✓
3	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
4	Materi yang diberikan terkini dan relevan					✓
5	Kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran					✓
6	Teks dan ilustrasi yang digunakan pada bahan ajar mudah dipahami				✓	
7	Penggunaan tata Bahasa komunikatif dan sesuai dengan EYD				✓	
8	Materi disusun secara lebih menarik (funfact, teks, gambar dan lainnya)					✓
9	Materi bahan ajar menstimulus partisipasi peserta didik					✓
10	Materi yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					✓
11	Bahan ajar memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					✓
12	Bahan ajar dilengkapi soal untuk mengukur pemahaman peserta didik					✓
13	Evaluasi akhir dapat mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik				✓	
14	Media yang terdapat dalam bahan ajar dapat dikembangkan secara efektif dan efisien					✓
15	Pengguna dapat dengan mudah menemukan materi					✓

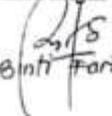
	yang dibutuhkan melalui navigasi panah					
16	Tampilan platform sederhana dan tidak membingungkan					✓
17	Pengoperasian platform tidak rumit ketika digunakan					✓
18	Platform berjalan dengan baik pada berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, dan lainnya					✓
19	Fitur yang ada sangat fleksibel sehingga dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan					✓
20	Komponen yang digunakan pada platform ini dapat diterapkan di berbagai sistem dan platform lainnya					✓
	Jumlah					

Komentar : - Bahan ajar Ecod .

Saran : - Penggunaan kalimat dan penjelasan materi, lebih diperjelas / singkat / yg
ini / fokus masalah shg bisa menarik siswa utk ingin tahu .

Malang, 21 Nopember 2024 .

Tanda tangan


Binti Farichatus Sa'za .

Lampiran 6 : Penilaian peserta didik

17

INSTRUMEN VALIDASI KEPADA PESERTA DIDIK

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan Bahan ajar berbasis *website* pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Ma'arif 02 Singosari. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan bahan ajar yang dikembangkan.

Peneliti ingin mendengar pendapat dan pengalaman kalian selama belajar menggunakan bahan ajar ini, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti memohon kerja sama kalian untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah kalian gunakan. Masukan dan saran dari kalian sangat berharga sebagai bahan evaluasi penyempurnaan bahan ajar supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Terima kasih atas partisipasinya kalian dan semangat untuk terus belajar.

Sebelum itu perlu kiranya kalian untuk mengisi identitas dibawah ini:

Nama : ESHAL FATIHA ABARIA

Kelas : 7A

B. Pentunjuk pengisian angket

4. Sebelum mengisi angket ini, mohon memahami isi bahan ajar yang dikembangkan.
5. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
6. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

C. Kriteria Penilaian

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada bahan ajar dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik					✓
2	Menggunakan bahan ajar ini, peserta didik dapat memahami materi dengan mudah					✓
3	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
4	Tampilan warna yang konsisten				✓	
5	Ilustrasi yang diberikan pada bahan ajar menarik dan mudah dipahami					✓
6	Menarik minat untuk belajar menggunakan bahan ajar <i>website</i> artsteps					✓
7	Penggunaan tata bahasa mudah dipahami				✓	
8	Materi disusun secara menarik (funfact, teks, gambar dan lainnya)					✓
9	Bahan ajar mendukung peserta didik aktif dalam pembelajaran				✓	
10	Meningkatkan semangat belajar IPS				✓	
11	Bahan ajar memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					✓
12	Bahan ajar dilengkapi soal untuk mengukur pemahaman peserta didik				✓	
13	Evaluasi akhir dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik					✓
14	Media bahan ajar menarik dan mudah dipahami					✓
15	Peserta didik dengan mudah mengikuti materi yang dibutuhkan melalui navigasi panah					✓
16	Tampilan bahan ajar sederhana dan tidak membingungkan				✓	

17	Pengoperasian bahan ajar tidak rumit ketika digunakan					✓
18	Bahan ajar dapat digunakan di berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, dan lainnya				✓	
19	Materi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
20	Aktivitas penggunaan bahan ajar yang tidak membosankan					✓
<i>Jumlah</i>						

Komentar: Sangat menyenangkan dan menarik dan juga mudah dipahami.

Saran: tidak ada

Lampiran 7 : Lampiran soal pretest dan posttest

17

Nama : Fauziah Nur Buchari Al-Fiana
Kelas : VIII A

Tes Awal

1. Pembangunan berkelanjutan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masa kini dengan memiliki prinsip...
 - a. Pembangunan mencakup seluruh aspek dan sendi kehidupan
 - b. Menjaga kualitas lingkungan dan sumber daya untuk generasi selanjutnya
 - c. Memanfaatkan sumber daya alam yang sebanyak-banyaknya
 - d. Menggali sumber daya alam yang belum ditemukan

2. Berikut ini yang bukan merupakan karakteristik pembangunan berkelanjutan adalah..
 - a. Memperhitungkan atau memperkirakan dampak terhadap kesehatan dan kelestarian lingkungan hidup
 - b. Mendorong perilaku manusia yang mendukung pemanfaatan dan manajemen sumber daya alam secara berkesinambungan
 - c. Meratakan kegiatan pembangunan dalam segala aspek
 - d. Menjunjung tinggi rasa tanggung jawab terhadap alam dan aktif melakukan kegiatan sosial ekonomi

3. Tahun 2015 pembangunan berkelanjutan dipandang sangatlah penting oleh berbagai negara di dunia. Hal ini melahirkan sebuah deklarasi yang bernama *sustainable development goals* (SDGs) sebagai tanggapan dari berbagai tantangan global. Oleh karena itu, alasan utama lahirnya SDGs adalah....
 - a. Untuk mengatasi tantangan global seperti kemiskinan, pertumbuhan global, perubahan iklim, dan lain sebagainya
 - b. Memusatkan pembangunan dengan hanya berfokus pada wilayah kota tanpa memperhatikan daerah pedesaan
 - c. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi tanpa mempertimbangkan dampak lingkungan
 - d. Mendukung eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan

18

7

 Diambil dengan CamScanner

4. Konsep pembangunan berkelanjutan menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara pertumbuhan ekonomi, sosial dan kelestarian lingkungan. Ketika konsep ini diterapkan dengan baik, maka dampak yang dapat dirasakan oleh masyarakat sekitar yaitu....
- a. Mempercepat adanya eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan
 - b. Pemanfaatan sumber daya alam secara berlebihan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi
 - c. Untuk mengurangi jejak karbon, pencemaran udara dan air, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat
 - d. Memunculkan adanya kesenjangan dalam lingkungan masyarakat
5. Pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan yang komprehensif dengan berlandaskan pada empat pilar. Berikut yang bukan merupakan pilar pembangunan berkelanjutan yaitu..
- a. Lingkungan
 - b. Ekonomi
 - c. Sosial
 - d. Keterbarukan
6. Pilar pembangunan ekonomi berfokus pada peningkatan ekonomi yang ramah lingkungan, kolaborasi, dan inovasi. Salah satu tujuan yang ada dalam pilar ekonomi adalah...
- a. Energi bersih dan terjangkau
 - b. Tanpa adanya kelaparan
 - c. Penanganan perubahan iklim
 - d. Perdamaian keadilan dan kelembagaan yang tangguh
7. Salah satu pilar tujuan pembangunan berkelanjutan yaitu pembangunan tata kelola. Penerapan pilar tersebut pada lembaga suatu negara dapat bermanfaat sebagai...
- a. Kesejahteraan masyarakat
 - b. Peningkatan ekonomi yang ramah lingkungan

- c. Untuk menjaga perdamaian, kelembagaan yang tangguh dan kesejahteraan masyarakat
 - d. Lingkungan daratan dan lautan
8. Pembangunan berkelanjutan bertujuan untuk menjaga keseimbangan kebutuhan ekonomi, sosial, dan lingkungan. Contoh pembangunan yang terfokus pada aspek lingkungan adalah....
- a. Membangun gedung yang bertingkat dan mengurangi lahan hijau
 - b. Membangun pusat belanja dan industri
 - c. Meningkatkan konsumsi bahan bakar fosil seperti bensin, gas dan lainnya
 - d. Melakukan pengembangan energi terbarukan
9. Manfaat penggunaan energi terbarukan dalam pembangunan berkelanjutan dapat dilihat dari....
- a. Menghasilkan polusi tinggi dan harga murah
 - b. Tidak terbatas dan ramah lingkungan
 - c. Mengakibatkan pencemaran lingkungan
 - d. Perlu banyak bahan bakar fosil untuk produksi energi
10. Salah satu alasan utama pentingnya pembangunan berkelanjutan dalam skala global adalah...
- a. Untuk meningkatkan kekayaan negara-negara maju
 - b. Untuk dapat mengekspor lebih banyak produk pertanian
 - c. Untuk mengurangi emisi gas rumah kaca dan meminimalkan dampak perubahan iklim
 - d. Memberikan kemungkinan penggunaan sumber daya alam tanpa batas
11. Negara X memiliki pertumbuhan ekonomi yang pesat, hal ini berpengaruh terhadap lahan hijau yang digunakan sebagai pemukiman dan industri. Selain itu, polusi udara mengalami peningkatan. Berdasarkan fenomena tersebut salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampaknya adalah....

- a. Terus meningkatkan pertumbuhan perekonomian tanpa peduli akan dampak lingkungan
 - b. Mengutamakan ekspor hasil bumi agar pendapatan nasional dapat meningkat
 - c. Menghentikan semua aktivitas ekonomi agar dapat menyelamatkan lingkungan
 - d. Mengurangi aktivitas pertumbuhan ekonomi yang merusak lingkungan dan mengalihkan fokus pada sektor ekonomi hijau
12. Negara Indonesia mengalami pertumbuhan akibat adanya investasi asing pada sektor pertambangan. Peristiwa tersebut memberikan dampak bagi kehidupan masyarakat baik positif ataupun negatif. Salah satu dampak negatif dari pengelolaan sektor pertambangan yaitu rusaknya lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan kondisi tersebut langkah yang dapat dilakukan untuk menerapkan konsep pembangunan berkelanjutan yaitu....
- a. Membuat kebijakan yang sesuai dengan konsep pembangunan berkelanjutan
 - b. Melanjutkan investasi asing tanpa adanya pertimbangan dampak lingkungan dan sosial
 - c. Menghentikan semua aktivitas pertambangan untuk melindungi masyarakat lokal
 - d. Memindahkan masyarakat lokal ke daerah lain yang jauh akan pertambangan
13. Pemerintah Indonesia mempromosikan dan mengajak seluruh masyarakat untuk menggunakan transportasi umum serta membatasi penggunaan transportasi pribadi pada wilayah perkotaan. Hal ini sebagai bentuk konsep pembangunan berkelanjutan yang dapat berdampak pada....
- a. Meningkatkan polusi udara yang ada pada wilayah perkotaan
 - b. Mengurangi tingkat kemacetan, emisi karbon, dan meningkatkan kualitas hidup warga
 - c. Menurunkan daya saing pertumbuhan ekonomi
 - d. Mengurangi tingkat mobilitas masyarakat
14. Alasan minyak bumi, batu bara, bensin, dan bahan bakar fosil lainnya dianggap sebagai sumber daya alam tidak terbarukan....

- a. Sumber daya alam minyak bumi, batu bara, dan sebagainya tidak diperlukan dalam dunia industri
- b. Sumber daya tersebut dapat mudah diperbaharui melalui proses alam dalam waktu yang cepat
- c. Pembentukan sumber daya tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama dari proses alami, sedangkan jumlah di alam yang terbatas
- d. Sumber daya tersebut dihasilkan dari proses kimia sederhana
15. Keadaan saat keterbatasan sumber daya dan tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan yang ada, pengertian dari...
- a. Kelangkaan
- b. Konsumsi
- c. Distribusi
- d. Surplus
16. 1) Jumlah populasi penduduk yang mengalami peningkatan
2) Potensi sumber daya alam yang beragam
3) Penggunaan sumber daya yang efektif dan efisien
4) Perkembangan IPTEK yang tidak merata
Pernyataan di atas yang merupakan penyebab kelangkaan sumber daya...
- a. 1), 2), dan 3)
- b. 2), 3), dan 4)
- c. 1), 2), dan 4)
- d. Semua pilihan benar
17. Berdasarkan pernyataan di bawah ini, pilihlah contoh yang menunjukkan adanya kelangkaan tenaga kerja atau sumber daya manusia...
- a. Banyaknya pengangguran di negara berkembang
- b. Kurangnya tenaga ahli medis pada wilayah pedesaan
- c. Kenaikan upah minimum bagi para pekerja pabrik
- d. Peningkatan permintaan terhadap produk impor

18. Setiap musim hujan tiba, kawasan perkotaan di Indonesia sering dilanda bencana banjir. Hal ini terjadi karena alih fungsi lahan hijau menjadi gedung perkantoran atau tempat usaha. Hal itu menimbulkan kelangkaan lahan resapan air. Berdasarkan fenomena tersebut, cara yang tepat untuk mengatasinya adalah...
- Membongkar gedung-gedung yang ada dan mengembalikan lahan seperti keadaan semula
 - Menyediakan lahan baru yang masih kosong untuk tempat resapan
 - Membuat lubang biopori pada setiap lahan yang tersisa di antara bangunan atau tempat air tergenang
 - Membuat danau untuk menampung air hujan sebelum dialirkan ke sungai di sekitar pemukiman
19. Bensin merupakan salah satu sumber daya alam yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam moda transportasi. Ketersediaan bensin semakin berkurang akibat adanya peningkatan jumlah konsumsi yang tinggi oleh masyarakat. Selain itu proses pembentukannya yang membutuhkan waktu sangat lama. Kondisi ini mengharuskan masyarakat memikirkan dampak pertama yang akan dirasakan oleh masyarakat yaitu....
- Permintaan akan minyak bumi mengalami penurunan
 - Konsumsi penggunaan minyak bumi akan mengalami peningkatan
 - Harga minyak akan turun drastis
 - Harga bensin mengalami kenaikan drastis
20. Berdasarkan fenomena pada soal nomer 19, Apa dampak kelangkaan sumber daya bensin pada bidang perekonomian suatu negara?
- Harga barang dan jasa mengalami kenaikan sehingga menyebabkan inflasi
 - Menurunnya pendapatan negara pada sektor pariwisata
 - Lapangan pekerjaan menjadi banyak
 - Menurunnya kualitas lingkungan hidup negara

21. Berdasarkan fenomena pada soal nomer 19, Bagaimana kelangkaan bensin dapat memberikan pengaruh pada produksi?

- a. Produksi akan meningkat sebab permintaan yang bertambah
- b. Produksi akan menurun sebab keterbatasan dan kenaikan harga sumber daya dalam proses distribusi
- c. Produksi tidak terpengaruh oleh kelangkaan sumber daya
- d. Produksi akan tetap sama sebab teknologi dapat mengatasi proses distribusi

22. Ketika terjadi kelangkaan sumber daya air bersih, dampak apa yang mungkin dapat terjadi akibat hal tersebut....

- a. Harga air bersih mengalami penurunan
- b. Perekonomian tetap stabil sebab air bersih bukanlah faktor yang sangat penting
- c. Harga air bersih mengalami kenaikan dan industri yang bergantung pada air akan merasakan dampaknya
- d. Melakukan ekspor air bersih sebanyak mungkin

- 1) Apa yang diproduksi
- 2) Dimana barang di produksi
- 3) Bagaimana cara memproduksi
- 4) Untuk siapa barang di produksi

23. Berikut yang termasuk dalam masalah pokok ekonomi akibat kelangkaan yaitu...

- a. 1), 2), dan 3)
- b. 1), 2), dan 4)
- c. 2), 3), dan 4)
- d. 1), 3), dan 4)

24. Jika terjadi kelangkaan cabe dan bawang merah, tindakan apa yang dilakukan oleh produsen sambal untuk mengatasinya....

- a. Menurunkan harga produk
- b. Meningkatkan jumlah produksi

- c. Mengurangi jumlah produksi
- d. Meningkatkan jumlah pekerja

25. Salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh produsen sebelum memproduksi suatu barang adalah "apa yang akan diproduksi". Hal ini berhubungan dengan analisis yang dilakukan produsen berdasarkan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu berikan salah satu contoh analisis kebutuhan oleh produsen, kecuali....
- a. Produsen memproduksi baju yang lebih tipis di daerah pantai
 - b. Produsen memproduksi baju yang relatif tebal di daerah pantai
 - c. Ketersediaan lahan perkebunan dan menjual produk segar membantu memenuhi kebutuhan pangan masyarakat
 - d. Ketersediaan jalan dan jembatan memberikan fasilitas untuk distribusi barang sebagai pemenuhan kebutuhan manusia

Lampiran 8 : Modul Ajar**MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Madrasah	: MTs Al-Ma'arif 02 Singosari
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema	: Kelangkaan dan Pembangunan Berkelanjutan
Fase/Kelas	: D/VII
Alokasi Waktu	: 2JP (1 X 40 Menit)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025

Kompetensi Awal:

Peserta didik belum mampu memahami dan menganalisis terkait dengan konsep pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan

Sarana dan Prasarana:

LKS IPS kelas VII, Papan tulis, Laptop, LCD, dan layar proyektor

Target Peserta Didik:

1. Memahami, Menjelaskan, dan menganalisis konsep kelangkaan dan pembangunan berkelanjutan

Tujuan Pembelajaran

- 3.1. Peserta didik mampu memahami dan menganalisis pembangunan berkelanjutan
- 3.2. Peserta didik memahami dan menganalisis terkait dengan kelangkaan sumber daya dan masalah pokok ekonomi

1. **Pertanyaan Pemantik:**

Sebuah desa memiliki danau yang menjadi sumber kehidupan untuk warga setempat. Setiap hari, penduduk mengandalkan sungai untuk kebutuhan air bersih, irigasi sawah, dan lainnya. Seiring dengan berjalannya waktu, kondisi airnya menjadi keruh dan sedikit ikan. Hal ini dikarenakan ada warga mulai membuang limbah sembarangan, tanpa sadar akan dampaknya pada lingkungan. Kondisi tersebut menjadikan pemuda yang bernama Adit merasa prihatin, sebab dahulu sungai tersebut jernih dan penuh ikan. Kondisi itu mendorong Adit untuk melakukan sesuatu agar danau dan lingkungannya tetap

lestari.

1. Bagaimana menurut kalian, apa yang dapat dilakukan oleh Adit untuk menjaga kebersihan danau agar tetap bersih dan berkelanjutan?
2. Mengapa penting untuk mempertahankan ekosistem lingkungan, terutama bagi masyarakat desa?

2. Kegiatan Pembelajaran:

<p>Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang akan diajarkan 2. bahan ajar atau buku untuk peserta didik 3. LCD dan proyektor sebagai sarana pendukung pembelajaran 4. dst. 	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan pembukaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru memberikan salam dan mempersilahkan peserta didik untuk berdoa bersama • Memeriksa kehadiran peserta didik dan memberikan pembuka dengan menanyakan kabar atau lainnya • Guru memberikan pertanyaan pemantik dan umpan balik tentang materi yang akan disampaikan • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan soal posttest kepada peserta didik 	15'
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Pembelajaran ini dengan menggunakan discovery learning adapaun langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang konsep bahan ajar menggunakan website artsteps dan cara menggunakannya • Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengakses bahan ajar berbasis website artsteps pada smartphone masing-masing • Guru menyampaikan materi sesuai dengan materi yang tersedia pada bahan ajar (kelangkaan dan pembangunan berkelanjutan) • Guru memperlihatkan gambar-gambar dan vidio pendukung yang telah disiapkan 	50'

<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik untuk diskusi bersama berupa tanya jawab atas materi yang telah disampaikan 													
<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>Penyimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi bersama dan memberikan umpan balik Guru memberikan pretest kepada peserta didik Guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan hasil pembelajaran Guru menutup pembelajaran dengan doa dan ucapan rasa syukur atas kelancaran pembelajaran Guru memberikan salam penutup dst. <p>Refleksi Peserta Didik:</p> <table border="1" data-bbox="427 1055 1139 1285"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan refleksi</th> <th>Ya</th> <th>Tidak</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bagaimana pembelajaran hari ini menyenangkan atau tidak</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Apakah kalian sudah puas dengan pembelajaran kali ini</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>dst.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak	Bagaimana pembelajaran hari ini menyenangkan atau tidak			Apakah kalian sudah puas dengan pembelajaran kali ini			dst.			15'
Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak											
Bagaimana pembelajaran hari ini menyenangkan atau tidak													
Apakah kalian sudah puas dengan pembelajaran kali ini													
dst.													
Asesmen / Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran													
Latihan Soal													
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka													
<p>Nursa'ban, dkk. (2021). Ilmu Pengetahuan sosial. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud</p> <p>Pertiwi, Nurlita. (2017). Implementasi Sustainable Development di Indonesia. Bandung : Pustaka Ramadan</p> <p>Alisjahbana.,A.S & Endah Murningstiyas. (2018). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia. Bandung : Unpad Press</p> <p>Valiant. Raymond. (2015). Ketersediaan Sumber Daya Air Untuk Ketahanan Pangan, Energi, dan Lingkungan Lestari Berkelanjutan : Potret Daerah Aliran Sungai (DAS) Brantas. Lokakarya Nasional. Universitas Tunggadewi</p> <p>Purba, Bonaraja., dkk. (2023). Pengelolaan Sumber Daya Alam dan Lingkungan Teori dan Pemikiran. Yayasan Kita Menulis</p> <p>Sarmiento,Kat.(2023). Social, Environmental, and Economic Impacts of Sustainable Development.dikutip dari https://socialimpactmovement.org/social-environmental-and-</p>													

economic-impacts-of-sustainable-development/
Lampiran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi 2. Bahan Ajar 3. Rubrik Penilaian latihan soal dan kisi-kisi 4. Rubrik afektif dan psikomotorik

Lampiran

1. Materi

A. Pembangunan Berkelanjutan

Pembangunan berkelanjutan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masa kini dengan meminimalkan dampak buruk terhadap lingkungan sekitar, sehingga kualitas kehidupan tidak terganggu dan sumber daya alam akan tetap terjaga untuk kehidupan generasi mendatang. Pada sekitar tahun 2015 masyarakat di semua negara telah memandang pentingnya pembangunan berkelanjutan, hal ini kemudian dideklarasikannya *sustainable development goal* atau SDGs (Nursya'ban, 2021).

SDGs hadir akibat adanya kesadaran bahwa sumber daya alam yang berasal dari lingkungan hidup dapat habis jika tidak dikelola dengan baik dan sesukanya saja. Sehingga sebagai manusia kita harus memanfaatkannya secara rasional dan melindunginya. Tujuan dari adanya SDGs yaitu sebagai upaya untuk mendorong berbagai perubahan berdasarkan pada hak asasi manusia dan kesetaraan pembangunan sosial, ekonomi, dan lingkungan hidup (Nur, 2017).

Berdasarkan hasil deklarasi SDGs yang menekankan visi bersama diantaranya sebagai berikut :

- Komprehensif : berlandaskan pada empat pilar diantaranya yaitu pilar ekonomi, sosial, dan lingkungan serta pilar tata kelola
- Tematik : terdiri atas 17 tujuan (Goals)
- Holistik dan terintegrasi : berdasarkan 17 tujuan tersebut yang tidak berdiri sendiri namun saling memiliki keterkaitan dan terintegrasi
- Kolaborasi : membutuhkan kerjasama yang erat dari seluruh pemangku kepentingan : pemerintah, duni, usaha, LSM, universitas dan masyarakat (Armidah,s.,A, 2018).

1. Karakteristik Pembangunan Berkelanjutan

- a. Setiap tindakan harus memperkirakan dampak terhadap kesehatan dan kelestarian lingkungan hidup

- b. Mendorong perilaku manusia yang mendukung pemanfaatan dan manajemen sumber daya alam secara berkesinambungan
 - c. Menjunjung tinggi rasa tanggung jawab terhadap alam, berperan aktif dalam menjaga alam dan melakukan kegiatan sosial serta ekonominya
 - d. Peningkatan kualitas manusia dalam arti agar manusia memiliki pengetahuan, kemampuan yang berdaya saing untuk menguasai teknologi dan memanfaatkan alam secara efisien dan bertanggung jawab
 - e. Intervensi kebijakan dan fokus kegiatan saling memperhatikan keterkaitan antartujuan (Nursya'ban,2021)
2. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan
- Tujuan pembangunan berkelanjutan diantaranya :
- a. Mengakhiri kemiskinan dalam segala bentuknya dimanapun
 - b. Mengakhiri kelaparan dan mencapai ketahanan pangan
 - c. Kehidupan yang sehat dan meningkatkan kesejahteraan
 - d. Pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata
 - e. Mencapai kesetaraan gender
 - f. Ketersediaan dan pengelolaan air serta sanitasi yang berkelanjutan
 - g. Memastikan akses terhadap energi yang terjangkau, andal, berkelanjutan, dan modern untuk semua
 - h. Pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan
 - i. Membangun infrastruktur yang tangguh, industrialisasi yang inklusif dan berkelanjutan, serta inovasi
 - j. Mengurangi ketimpangan
 - k. Menjadikan kota dan perkampungan inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan Memastikan pola konsumsi dan produksi yang berkelanjutan
 - l. Memerangi perubahan iklim dan dampaknya Melestarikan dan memanfaatkan samudera, laut, dan sumber daya kelautan secara berkelanjutan untuk pembangunan berkelanjutan
 - m. Melindungi dan mendorong pemanfaatan ekosistem darat yang berkelanjutan
 - n. Mempromosikan masyarakat yang damai dan inklusif untuk pembangunan berkelanjutan, bertanggung jawab, dan inklusif di semua tingkatan
 - o. Memperkuat sarana implementasi dan merevitalisasi kemitraan global untuk pembangunan berkelanjutan (Nursya'ban, 2021).
3. Dampak Pembangunan Berkelanjutan
- Pembangunan berkelanjutan memberikan dampak positif terhadap kehidupan, diantaranya sebagai berikut :

a. Dampak sosial

Mengurangi kemiskinan : Melalui peningkatan akses pendidikan, kesehatan dapat membantu mengurangi kemiskinan

Menciptakan lapangan kerja : Pembangunan berkelanjutan mendorong berbagai sektor ramah lingkungan dan berbasis teknologi hijau sehingga mampu menambah lapangan pekerjaan baru Meningkatkan kesejahteraan dan kesehatan mental

b. Dampak lingkungan

Mengurangi emisi karbon

Melestarikan sumber daya alam

Menciptakan udara dan air yang bersih

c. Dampak ekonomi

Investasi yang berbasis energi terbarukan : Beralih penggunaan dari energi fosil menuju energi terbarukan seperti angin, biomassa dan lainnya

Meningkatkan kesejahteraan rakyat baik saat ini maupun generasi mendatang(Sarmianto,2023)

B. Kelangkaan

Kelangkaan adalah salah satu permasalahan ekonomi yang terus terjadi dan masih berlangsung. Kelangkaan merupakan suatu ketidakseimbangan antara kebutuhan dengan ketersediaan alat pemenuh kebutuhan. Jadi terjadinya kelangkaan ketika sumber daya alam yang tersedia tidak dapat memenuhi kebutuhan manusia. Akibat rasa ketidakpuasan manusia dan tidak mampu mengimbangi dengan jumlah sumber daya alam yang ada menjadikan adanya kelangkaan (Nursya'ban, 2021). Bentuk kelangkaan sendiri diantaranya sebagai berikut :

a. Kelangkaan sumber daya alam

Sumber daya alam yang terbatas tidak akan mampu untuk memenuhi kebutuhan populasi manusia dengan jumlahnya yang semakin bertambah. Hal inilah yang mengakibatkan adanya kelangkaan. Penyebab kelangkaan sumber daya yaitu akibat bencana alam, kerusakan alam, dan letak geografis yang berbeda. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dan perbaikan pada segala bidang agar kelangkaan dapat teratasi dan kebutuhan manusia tetap terpenuhi.

b. Kelangkaan tenaga kerja

Kelangkaan tenaga kerja terjadi ketika sulitnya menemukan tenaga kerja yang memiliki kompetensi dalam menjalankan proses produksi baik barang maupun jasa. Ketika permasalahan ini terus berlanjut maka dapat berdampak pada terganggunya perekonomian suatu daerah. Adapun faktor yang menyebabkan adanya kelangkaan tersebut diantaranya usia produktif yang mulai

berkurang, jumlah upah atau gaji tidak sesuai, dan sumber daya manusia yang berkompeten pada salah satu bidang cenderung rendah. Bentuk kelangkaan tenaga kerja misalnya seperti di daerah A yang jauh dari pusat kota yang cenderung membutuhkan dokter, namun pada kenyataannya jumlah tenaga medis masih kurang dan belum memenuhi kebutuhan masyarakat pada wilayah tersebut.

c. Kelangkaan modal

Kelangkaan juga dapat terjadi dalam bentuk penyediaan modal. Bentuk modal tidak hanya uang melainkan dapat berupa gedung, peralatan, dan mesin produksi. Ketika modal yang ada terbatas (mesin yang masih sederhana, peralatan yang kurang memadai) maka dapat berakibat pada proses produksi. Contohnya ketika perusahaan tekstil memiliki mesin jahit yang masih sederhana dan belum menggunakan teknologi yang lebih cepat menjadikan proses produksi berjalan lambat dan menjadikan biaya operasional lebih tinggi selain itu juga dapat berpengaruh terhadap kualitas produk yang dihasilkan.

d. Kelangkaan keterampilan kewirausahaan

Keterampilan kewirausahaan adalah keterampilan yang mengkombinasikan sumber daya alam, tenaga kerja, dan modal. Seseorang yang memiliki keterampilan kewirausahaan akan dapat meminimalkan biaya produksi dan memaksimalkan kuantitas produksi meskipun keterbatasan sumber daya yang dimiliki. Oleh karena itu keterampilan ini berperan sebagai pengelola faktor-faktor produksi (sumber daya, tenaga kerja, dan modal). Ketika suatu usaha dikelola dengan baik tentunya menghasilkan produk yang berkualitas dan harga yang dapat bersaing (Nursya'ban, 2021).

Fenomena kelangkaan sering kali terjadi di lingkungan sekitar kita. Sangat penting bagi kita untuk mengenali tentang ciri-ciri kelangkaan, sehingga kita dapat memahaminya. Oleh sebab itu berikut **ini ciri-ciri kelangkaan** :

- a. Sumber daya alam jarang bisa didapat atau tidak mencukupi
- b. Keinginan ataupun kebutuhan manusia yang tinggi dan tidak terbatas
- c. Jumlah alat yang memenuhi kebutuhan manusia sangat terbatas sebab sedikitnya jumlah produksi
- d. Harga permintaan mengalami kenaikan yang tinggi dibandingkan dengan harga sebelumnya sebab keterbatasan jumlah barangnya.

1. Faktor yang menyebabkan kelangkaan
 - a. Pertumbuhan Penduduk yang Terus Meningkat

Suatu daerah atau negara mengalami peningkatan jumlah penduduk dapat menyebabkan kebutuhan semakin meningkat. Peningkatan jumlah penduduk biasanya tidak diimbangi dengan ketersediaan sumber daya, sehingga menjadikan adanya kelangkaan. Salah satu fenomena yang ada yaitu adanya peningkatan jumlah penduduk di daerah A menjadikan kebutuhan atas lahan tempat tinggal mengalami peningkatan dan berkurangnya lahan hijau.
 - b. Alat Pemuas Kebutuhan yang Berasal dari Alam Jumlahnya Terbatas

Sumber daya alam dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia, terutama pada sumber daya yang tidak dapat diperbaharui. Jumlah sumber daya alam hingga saat ini semakin berkurang. Jika manusia tidak melakukan inovasi dan melakukan penghematan maka kelangkaan sumber daya alam akan terjadi. Misalnya minyak bumi yang terus dieksploitasi lama kelamaan akan cepat habis. Padahal untuk menghasilkan minyak bumi kembali memerlukan waktu jutaan tahun.
 - c. Kecakapan Sumber Daya Manusia

Penguasaan teknologi yang rendah serta terbatasnya modal dapat mengakibatkan produksi yang tidak efektif dan efisien. Sumber daya yang tidak dapat dimanfaatkan secara optimal dan hasil produksi untuk memenuhi kebutuhan manusia juga tidak maksimal. Teknologi dan kompetensi karyawan perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan hasil produksi sehingga nantinya kebutuhan manusia dapat terpenuhi dengan harga yang relatif terjangkau sesuai dengan kemampuan ekonominya.
 - d. Perkembangan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni) yang Tidak Merata

Negara maju memiliki perkembangan IPTEKS yang lebih cepat dibandingkan dengan negara berkembang. Perkembangan IPTEKS memberikan pengaruh terhadap kuantitas dan kualitas produksi suatu barang. Sebuah negara yang mempunyai perkembangan IPTEKS baik akan mampu memaksimalkan proses produksi dan memenuhi kebutuhan masyarakat secara optimal
 - e. Kerusakan Ekosistem Alam

Kerusakan ekosistem alam terjadi akibat adanya Eksploitasi alam tanpa diimbangi dengan pengelolaan sumber daya alam yang baik. pengelolaan sumber daya yang baik perlu diimbangi

dengan pelestarian sumber daya alam. tujuannya yaitu untuk menjaga ekosistem alam agar tetap lestari. bentuk fenomenanya seperti alih fungsi hutan menjadi kawasan industri yang mempengaruhi ekosistem sekitarnya terutama pada keanekaragaman Hayati dan hewan kehilangan tempat tinggalnya.

f. Potensi Sumber Daya Alam yang Beragam

Setiap wilayah tentunya memiliki kekayaan sumber daya alam yang beraneka ragam. Misalnya sebuah wilayah yang memiliki tambang batubara melimpah namun lahannya dieksploitasi dan tidak dapat digunakan lagi setelahnya untuk bercocok tanam, sementara di wilayah lainnya memiliki kondisi lahan yang subur dengan hasil pertanian yang melimpah namun tidak memiliki tambang batu bara. Kedua wilayah tersebut tentunya memiliki peluang kelangkaan yang berbeda.

2. Dampak Ekonomi Atas Kelangkaan Sumber Daya

Kelangkaan sumber daya sangat berdampak pada berbagai bidang, salah satu bidang yang sangat berdampak yaitu ekonomi. Beberapa dampaknya diantaranya sebagai berikut :

a. Produksi menurun

Ketika sumber daya alam sebagai bahan baku mengalami kelangkaan, maka jumlah produksi akan berkurang. pengurangan jumlah produksi menjadikan keteersediaan barang di pasar mengalami penurunan. kondisi ini berbanding terbalik dengan peningkatn jumlah kebutuhan masyarakat. hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi kenaikan harga barang yang dihasilkan dan berakibat pada penurunan daya beli masyarakat. kondisi ini memberikan pengaruh juga pada perekonomian suatu daerah

b. Pendapatan masyarakat yang menurun

Adanya kelangkaan sumber daya dapat mengakibatkan produsen kesulitan dalam memperoleh bahan baku. Kondisi tersebut menjadikan produsen mengurangi jumlah produksinya dan berpengaruh terhadap pengurangan jumlah tenaga kerja. Hal tersebut dapat mengakibatkan pendapatan masyarakat mengalami penurunan. Contohnya ketika terjadi covid-19 perusahaan roti A mengalami kelangkaan bahan baku (gandum) akibat gagal panen dan keterbatasan mobilitas akibat covid-19. Hal ini mengakibatkan pengurangan produksi dan jumlah tenaga kerja agar usaha tetap berjalan dan tidak mengalami kerugian yang sangat besar.

3. Langkah Pencegahan Kelangkaan Sumber Daya

a. Mengelola Sumber Daya Alam yang Berkelanjutan

Kerusakan alam terjadi akibat dari adanya eksploitasi alam yang berlebihan dan perlu dihentikan. Penggunaan sumber daya untuk kebutuhan manusia perlu diimbangi dengan melaksanakan pelestarian alam agar sumber daya tetap tersedia untuk memenuhi kebutuhan manusia pada masa yang akan datang. misalnya dalam pemafaatan lahan untuk pertanian (sawah) sangat perlu memperhatikan penggunaan pupuk. ketika penggunaan pupuk yang berlebihan dapat berdampak pada kondisi tanah dan membunuh serangga sebagai pendukung ekosistem alam.

b. Meminimalkan Penggunaan Sumber Daya yang Tidak Terbaharukan

Sumber daya alam terbagi menjadi dua yaitu terbaharukan dan tidak terbaharukan. energi terbarukan dapat dibuat kembali dalam waktu yang relatif cepat sedangkan tidak terbaharukan dibuat dalam jangka waktu yang relatif lama. cara yang dapat dilakukan untuk menjaga sumber daya alam yang tidak terbarukan yaitu dengan menghemat sumber daya. Penghematan sumber daya bertujuan untuk memperpanjang peluang kelangkaan sumber daya yang ada sehingga dapat bermanfaat untuk kehidupan pada masa mendatang. penerapannya dapat melalui pengurangan penggunaan gas alam (elpiji) dengan berganti ke energi alternatif atau terbarukan yaitu melalui biogas yang dapat digunakan untuk memasak.

c. Menggunakan Teknologi yang Tepat Guna

Penggunaan teknologi yang sesuai dapat memaksimalkan hasil produksi. Penggunaan teknologi menjadikan produk dapat dijual dengan harga yang lebih terjangkau. Penggunaan teknologi yang sesuai dapat menghemat bahan baku karena bahan baku yang ada diolah semaksimal mungkin. Selain itu proses produksi menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi tepat guna dalam hal ini seperti pada bidang pertanian, petani dalam proses panen padi lebih efektif menggunakan combine tanpa perlu waktu yang lama dan tidak membutuhkan tenaga kerja serta tidak merusak kelestarian lingkungan. Penggunaan teknologi combine dapat meningkatkan jumlah produksi sehingga produksi beras tetap stabil dan tidak terjadi kelangkaan.

4. Masalah Ekonomi

a. Barang Apa yang Akan Diproduksi (What)?

Kegiatan menentukan barang yang akan diproduksi adalah masalah pokok dalam ekonomi. Hal tersebut mencakup jenis, jumlah barang, dan waktu proses produksi. Kesalahan dalam penentuan jenis barang yang di produksi dapat menimbulkan

kerugian. Selain itu penentuan jumlah produksi menjadi suatu hal yang sangat diperlukan agar barang yang di produksi dapat dipakai secara maksimal dan tidak percuma. Misalnya seseorang yang akan memproduksi baju hangat di daerah pantai secara banyak jumlahnya. Alasannya masyarakat sekitar pantai lebih membutuhkan baju tipis karena cuaca yang panas dibandingkan jaket yang cenderung dibutuhkan di daerah dataran tinggi.

b. Untuk Siapa Barang dan Jasa Diproduksi (For Whom)?

Pada tahap ini Produsen menentukan konsumen yang akan menikmati hasil produksi. Produsen melakukan segmentasi pasar untuk konsumen yang disesuaikan dengan sasaran produk atau barang yang dihasilkan. Kemudian produsen perlu untuk mempertimbangkan jenis produk dan harga barang untuk menentukan segmentasi pasarnya

c. Bagaimana Cara Memproduksi Barang Tersebut (How)?

Produsen menentukan jenis apa saja dan jumlah barang yang akan di produksi. Setelah itu produsen perlu menetapkan bagaimana usaha tersebut diterapkan dengan mempertimbangkan sumber daya, teknik produksi, dan pihak yang akan memproduksi. Untuk menghasilkan produksi yang maksimal perlu kombinasi antara seluruh bagian yang ada. Dalam penentuan lokasi perlu mempertimbangkan keterjangkaunnya dengan lokasi usaha, harga dan jumlah sumber daya. Setelahnya produsen dapat menentukan teknologi apasaja yang digunakan untuk melakukan produksi : Apakah dengan tenaga manusia secara manual? atau praktis dengan menggunakan mesin produksi? Pemilihan tenaga kerja kompeten dalam menghasilkan barang atau jasa yang akan diproduksi merupakan hal yang penting

2. Bahan ajar

<https://www.artsteps.com/view/67276225199c6c2e59524d09>

3. Rubrik penilaian Latihan soal dan kisi-kisi

Kisi-kisi soal evaluasi

Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Nomor soal	Bentuk soal	Skor
Peserta didik mampu memahami dan menganalisis pembangunan	Peserta didik memahami akan prinsip pembangunan berkelanjutan	C2	1	Pilihan ganda	4
	Peserta didik memahami	C2	2	Pilihan ganda	4

	karakteristik pembangunan berkelanjutan				
	Peserta didik memahami alasan deklarasi pembangunan berkelanjutan	C2	3	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis dampak positif pembangunan berkelanjutan	C4	4	Pilihan ganda	4
	Peserta didik mengaitkan pilar-pilar dalam pembangunan berkelanjutan	C3	5	Pilihan ganda	4
	Peserta didik mengaitkan pilar-pilar dalam pembangunan berkelanjutan	C3	6	Pilihan ganda	4
	Peserta didik mengaitkan pilar-pilar dalam pembangunan berkelanjutan	C3	7	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis contoh salah satu pilar pembangunan berkelanjutan dalam lingkungan sekitar	C4	8	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis contoh salah satu pilar pembangunan berkelanjutan dalam lingkungan	C4	9	Pilihan ganda	4

	sekitar				
	Peserta didik memahami pentingnya pembangunan berkelanjutan	C2	10	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis solusi permasalahan dalam konsep pembangunan berkelanjutan	C4	11	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis solusi permasalahan dalam konsep pembangunan berkelanjutan	C4	12	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis dampak positif pembangunan berkelanjutan	C4	13	Pilihan ganda	4
Peserta didik memahami dan menganalisis terkait dengan kelangkaan sumber daya dan masalah pokok ekonomi	Peserta didik memahami jenis sumber daya yang tidak terbarukan	C2	14	Pilihan ganda	4
	Peserta didik memahami pengertian kelangkaan	C2	15	Pilihan ganda	4
	peserta didik memahami penyebab kelangkaan sumber daya	C2	16	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis tentang contoh kelangkaan tenaga kerja	C4	17	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis solusi kelangkaan	C4	18	Pilihan ganda	4

	lahan				
	Peserta didik menganalisis dampak kelangkaan di lingkungan masyarakat	C4	19	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis dampak kelangkaan pada suatu negara	C4	20	Pilihan ganda	4
	Peserta didik memahami pengaruh kelangkaan terhadap perekonomian	C2	21	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis dampak kelangkaan terhadap lingkungan	C4	22	Pilihan ganda	4
	Peserta didik memahami tentang masalah pokok ekonomi	C2	23	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis solusi atas permasalahan	C4	24	Pilihan ganda	4
	Peserta didik menganalisis masalah ekonomi	C4	25	Pilihan ganda	4

4. Rubrik Afektif dan Psikomotorik

No	Nama siswa	Sikap/Afektif	
		Religius (Berdoa Sebelum dan Sesudah Belajar)	Sosial (Disiplin, Kerja sama, Sopan santun, Kerapihan)

No	Aspek Penilaian	Kurang	Cukup	Baik
1	Kemampuan mendeskripsikan gagasan			
2	Kemampuan menyampaikan hal-hal yang kurang dipahami			
3	Kemampuan menjelaskan, menganalisis konsep dalam menjawab pertanyaan			
4	Kemampuan dalam presetasi pada kegiatan pembelajaran			

Lampiran 9 : Data hasil belajar peserta didik

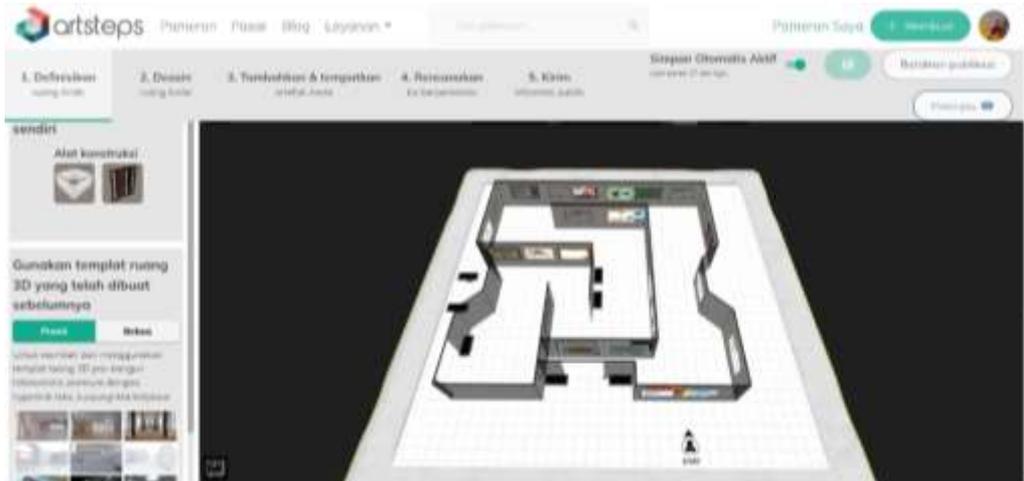
No	Nama	Pretest	Posttest
1	M. Ash Shiddiqy M	48	60
2	Riski Amalia	36	56
3	Zeva Rugmiyan	56	80
4	Ahmad Ziedan Naam	48	68
5	M. Alif Mubarok	48	76
6	Affan Ahmad Haqiqi	36	72
7	M. Rafki R.A	48	68
8	Hotijah	56	64
9	Eshal Fatisha Azaria	48	64
10	Novitasari	36	48
11	Indira Putri M	28	84
12	Faizah Nur Bikhair Al-Fiana	28	76
13	Bilqis Safira	56	64
14	Faradina Eka S	32	48
15	Dinda Hidayatus Syifa	40	52
16	Firas Bayanaka Yulianto	76	88
17	Mochammad Firman Felani	36	68
18	Juan Tirta Hermawan	64	68
19	Dhafin Abdillah Rizqi Rahmadi	36	48
20	M. Alvin Fatiyan A	72	76
21	Ahmad Alif Rafafael	36	60
22	Nabila Sasih Ramadhani	40	44
23	Aura Azzahra Maghfirah	48	52

Lampiran 10 : Tampilan artsteps dan link akses

Link Akses

<https://www.artsteps.com/view/67276225199c6c2e59524d09>

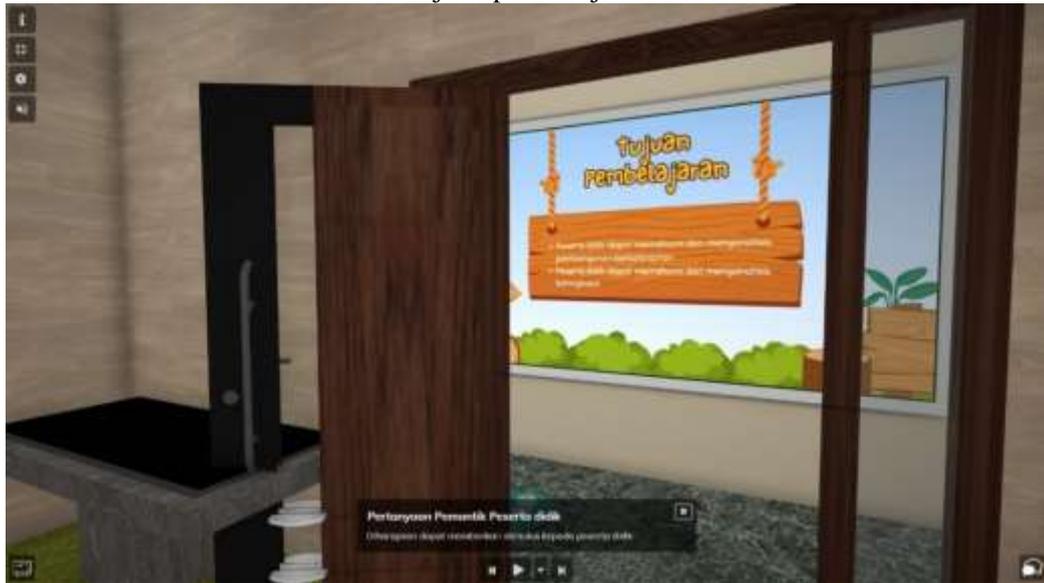
Tampak atas bahan ajar *website artsteps*



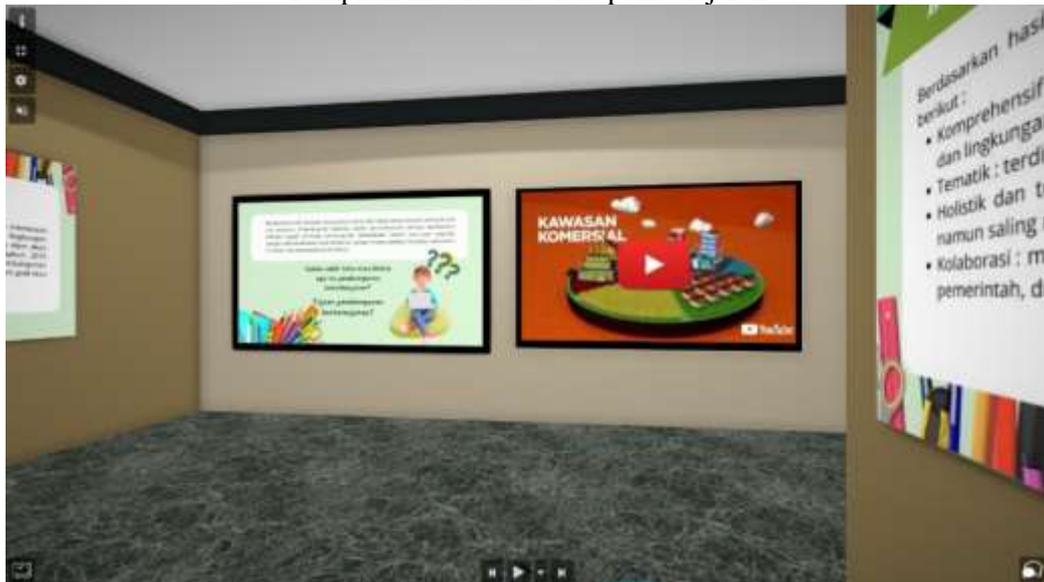
Petunjuk pemilihan materi



Tujuan pembelajaran



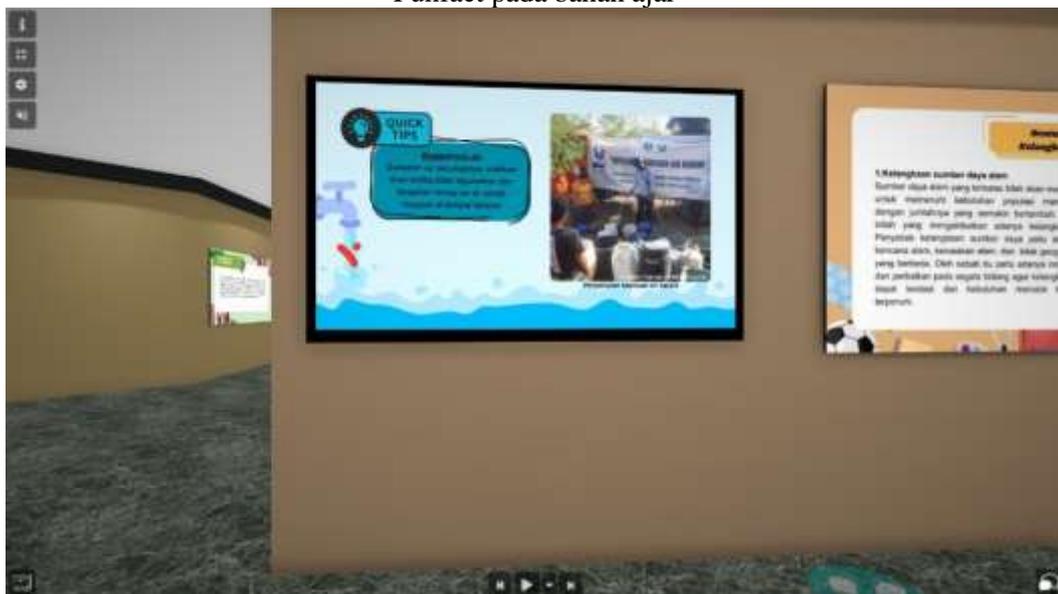
Tampilan materi dan video pembelajaran



Tampilan petunjuk penggunaan



Funfact pada bahan ajar



Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian

Pra lapangan



Uji coba lapangan





Lampiran 12 : Bukti bimbingan skripsi

5/3/25, 1:54 PM

: Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (041)551254, Fax (041) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TEKSI/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210102110004
 Nama : KHORROTUL AF'ALYAH
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN ILMU PENGESEHUAAN SOSIAL
 Dosen Pembimbing 1 : IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS Di MTs Al-Ma'arif 02 Singosari

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	05 September 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Menyampaikan permasalahan atau ide yang jadi fokus penelitian yang akan dilakukan	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	18 September 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Konsultasi terkait penulisan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	24 September 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Revisi latar belakang dan melanjutkan kajian teori	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	01 Oktober 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Menyusun metode penelitian	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	09 Oktober 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Revisi metode penelitian dan kajian teori	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	11 Oktober 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Perinajuan ulang proposal dan finishing	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	29 Oktober 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Penyempulan pasca revisi seminar proposal	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	04 November 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Bimbingan penyempulan instrumen sebelum kepada validator ahli	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	19 November 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Bimbingan sebelum uji coba lapangan	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	10 Desember 2024	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Bimbingan proses pengolahan data dan penyusunan bab IV	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	28 Januari 2025	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Bimbingan pasca penyusunan Bab IV dan V	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	08 Februari 2025	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Bimbingan hasil revisi Bab IV dan V	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	14 Februari 2025	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Perinajuan ulang dan penyusunan Bab VI	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
14	20 Februari 2025	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Penyusunan lampiran penelitian	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
15	26 Februari 2025	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Perinajuan ulang lampiran dan abstrak	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi
16	04 Maret 2025	IMAM WAHYU HIDAYATULMURSI	Finishing dan tanda tangan penetsjaan ujian skripsi	Genril 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Lampiran 13 : Hasil cek turnitin



Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa**BIODATA PENULIS****a. Identitas Penulis**

Nama : Khoirotul Af'aliyah
Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 03 Juni 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dsn. Pagak, RT/RW 002/003, Ds. Sidogembul, Kec.
Sukodadi. Kab. Lamongan
E-Mail : khoirotul.afaliyah03@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

- TK Al-Khoiriyah
- MI Choiriyah
- MTs Putra-putri Simo
- MA Matholi'ul Anwar
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang