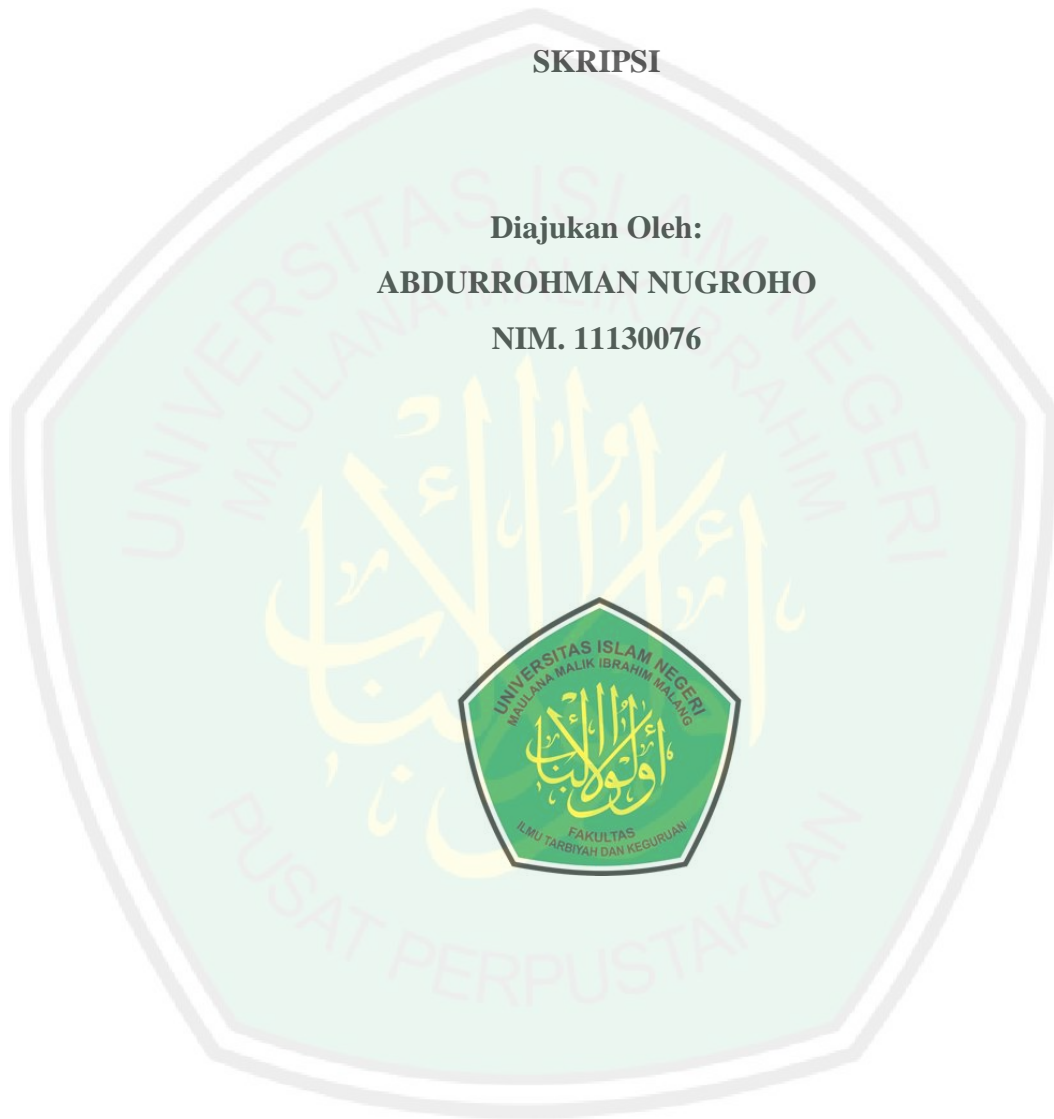


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY MEDIA*  
*STUDIO* PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII  
MTsN DENANYAR KABUPATEN JOMBANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:  
ABDURROHMAN NUGROHO  
NIM. 11130076**



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

**2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY MEDIA*  
*STUDIO* PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII  
MTsN DENANYAR KABUPATEN JOMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Diajukan Oleh:**  
**ABDURROHMAN NUGROHO**  
**NIM. 11130076**



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

**2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY MEDIA**  
**STUDIO PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII MTsN**  
**DENANYAR KABUPATEN JOMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ABDURROHMAN NUGROHO**

**11130076**

**Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing:**

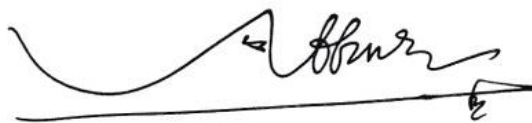


**Dr. Zulfi Mubaraq, M.Ag**

**NIP. 19731017 200003 1 001**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan IPS**



**Dr. Abdul Bashith, M.Si**

**NIP. 19761002 200312 1 003**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY MEDIA*  
*STUDIO* PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII  
MTsN DENANYAR KABUPATEN JOMBANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Abdurrohman Nugroho (11130076)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 10 Juli 2017 dan dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang  
Luthfiya Fathi P., M.E  
NIP. 19810719 200801 2 008

:



Sekretaris Sidang  
Dr. Zulfi Mubaraq, M.Ag  
NIP. 19731017 200003 1 001

:



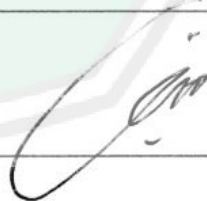
Pembimbing  
Dr. Zulfi Mubaraq, M.Ag  
NIP. 19731017 200003 1 001

:



Penguji Utama  
Dr. Marno, M.Ag  
19720822 200212 1 001

:



Mengesahkan,

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



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
19650403 199803 1 002

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan jalan dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini. Sholawat seta salam yang selalu tercurah kepada nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita menuju jalan yang terang benderang ini yaitu Ad-Diinul Islam.

Skripsi ini Saya persembahkan untuk orang yang selalu Saya hormati dan kagumi, kepada Ayahanda Zainal Ariffin dan Ibunda Siti Rodhiatun yang tiada hentinya memberikan do'a, dukungan, motivasi, semangat dan inspirasi serta kasih sayangnya kepada penulis. Adikku Hanif Afi Khoirurroziq yang selalu memberikan kebanggaan tersendiri bagi penulis.

Kepada seluruh jajaran dosen dan staff Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan semua terima kasih telah memberikan pelajaran yang sangat berharga.

Kepada jajaran guru MTsN Denanyar Kabupaten Jombang, terima kasih telah memberikan Saya kesempatan untuk melakukan penelitian serta kesempatan untuk menimba ilmu disana.

Terima kasih kepada semua teman Pendidikan IPS khususnya angkatan 2011 yang telah memberikan dukungan serta motivasinya kepada penulis.

Kepada Auliya Maghiroh yang tiada hentinya memberikan *support* dan inspirasi bagi penulis.

Terima kasih kepada sahabat dan siapapun yang telah yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan kalian semua.

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ ...

*...Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.*

*(Q.S. Ar-Ra'd : 11)*

*“Mandiri dalam bekerja, merdeka dalam berkarya.”*

*(Erix Soekamti – Founder DOES University)*



Dr. Zulfi Mubaraq, M.Ag  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 23 Mei 2017

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang  
di  
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Abdurrohman Nugroho

NIM : 11130076

Jurusan : P. IPS

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio*  
Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar  
Kabupaten Jombang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Zulfi Mubaraq, M.Ag  
NIP. 19731017 200003 1 001

## SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 24 Mei 2017



Abdurrohman Nugroho



## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkah dan limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang”. Yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini khususnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, Msi, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS.
4. Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi dalam melaksanakan studi di jurusan Pendidikan IPS.
5. Ni'matuz Zuhroh, M.Si, selaku dosen wali. Terimakasih atas semua ilmu yang telah diberikan, dan terima kasih telah menjadi orang tua kedua bagi penulis selama masa perkuliahan.
6. Segenap staff pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang, untuk seluruh ilmu bermanfaat yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

7. Dra. Farida Priyatna, MM, selaku Kepala Sekolah MTsN Denanyar Kabupaten Jombang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian disana.
8. Mei Fanti, S.Pd, selaku Guru mata pelajaran IPS Terpadu MTsN Denanyar Kabupaten Jombang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan ujicoba media pembelajaran disana.
9. Kepada Ayah dan Ibu yang tiada hentinya memberikan do'a, dukungan dan motivasi kepada penulis, terima kasih sudah menjadi orang yang telah membimbing penulis sejak kecil.
10. Kepada semua mahasiswa Pendidikan IPS angkatan 2011. Terima kasih atas waktu, canda tawa, serta pengalaman yang menyenangkan dan tak terlupakan selama perkuliahan.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis. Kiranya Allah senantiasa membalas kebaikan anda semua.

Dengan segala kerendahan hati, Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena keterbatasan waktu, tenaga, pikiran, kemampuan yang ada pada diri penulis pada saat penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri khususnya, bagi almamater, dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Malang, 17 Mei 2017

Penulis,

Abdurrohman Nugroho  
11130076

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

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

### A. Huruf

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

### B. Vokal Panjang

Vowel (a) Panjang = â

Vowel (i) Panjang = î

Vowel (u) Panjang = û

### C. Vocal Diphtong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

**DAFTAR GAMBAR**

1. Gambar 2.1. Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial .....	28
2. Gambar 3.2. Desain Eksperimen (sebelum – sesudah) .....	39
3. Gambar 4.1. Halaman Menu sebelum revisi .....	48
4. Gambar 4.2. Halaman Petunjuk sebelum revisi .....	48
5. Gambar 4.3. Halaman Menu KI, KD dan Indikator sebelum revisi .....	49
6. Gambar 4.4. Halaman Menu Slide sebelum revisi .....	50
7. Gambar 4.5. Halaman Menu E- Book .....	50
8. Gambar 4.6. Halaman Menu video Pendukung sebelum revisi .....	50
9. Gambar 4.7 Halaman Menu Soal Latihan sebelum revisi .....	51
10. Gambar 4.8. Intro (Halaman Pembuka) .....	58
11. Gambar 4.9. Halaman Menu Utama .....	58
12. Gambar 4.10. Halaman Menu Petunjuk .....	59
13. Gambar 4.11. Halaman Menu KI, KD dan Indikator .....	59
14. Gambar 4.12. Halaman Peta Konsep .....	60
15. Gambar 4.13. Halaman Menu Materi Slide .....	60
16. Gambar 4.14. Halaman Menu Materi E-Book .....	61
17. Gambar 4.15. Halaman Menu Video Pendukung .....	61
18. Gambar 4.16. Halaman Menu Soal Latihan .....	62

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu .....	14
2. Tabel 3.1. Rangkuman Keterpaduan Aktivitas Model ADDIE .....	35
3. Tabel 3.2. Kriteria Kelayakan Berdasarkan Buku Multimedia Interaktif .	38
4. Tabel 4.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	44
5. Tabel 4.2. Kriteria Skor .....	51
6. Tabel 4.3. Validasi Isi/ Materi .....	54
7. Tabel 4.4. Validasi Media Sebelum Revisi .....	56
8. Tabel 4.5. Validasi Media .....	63
9. Tabel 4.6. Kriteria Skor .....	65
10. Tabel 4.7. Tabel Perhitungan .....	67
11. Tabel 5.1. Hasil belajar siswa kelas VII B MTsN Denanyar Kabupaten Jombang sebelum dan sesudah menggunakan media <i>Autoplay Media Studio</i> .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

1. LAMPIRAN 1 : Surat Izin Penelitian .....	86
2. LAMPIRAN 2 : Surat Keterangan Penelitian .....	87
3. LAMPIRAN 3 : Bukti Konsultasi .....	88
4. LAMPIRAN 4 : Identitas Validator Ahli .....	89
5. LAMPIRAN 5 : Validasi Ahli Materi .....	90
6. LAMPIRAN 6 : Validasi Ahli Media .....	93
7. LAMPIRAN 7 : Hasil Nilai Pretest dan Posttest .....	96
8. LAMPIRAN 8: Tabel Perhitungan .....	97
9. LAMPIRAN 9 : Soal Pretest.....	98
10. LAMPIRAN 10 : Soal Posttest .....	102
11. LAMPIRAN 11 : Rencana Program Pembelajaran .....	106

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Batasan Masalah .....	10
G. Asumsi Pengembangan .....	10

H. Keterbatasan Pengembangan .....	11
I. Definisi Operasional .....	11
J. Penelitian Terdahulu .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Pengembangan Media Pembelajaran .....	16
B. Multimedia .....	21
C. IPS Terpadu .....	27
D. Keefektifan Pembelajaran .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	34
C. Subyek Penelitian .....	39
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Validasi Produk .....	53
C. Hasil Ujicoba Produk .....	65
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio .....	70
B. Validasi Ahli .....	73
C. Hasil Belajar Siswa .....	76
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>79</b>



A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>



## ABSTRAK

Nugroho, Abdurrohman. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag

---

Tingkat kebutuhan manusia dalam pendidikan terus bertambah seiring perkembangan zaman. Pendidikan dituntut agar lebih efektif dan efisien. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama untuk meningkatkan hasil tingkat ketercapaian siswanya. Pengembangan bahan ajar merupakan langkah yang inovatif dan kreatif di bidang pendidikan. Dengan dikembangkannya media pembelajaran akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi tingkat penangkapan informasi yang berbeda di kalangan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. (2) Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. (3) Mengetahui hasil penerapan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Denanyar Kabupaten Jombang kelas VII dan diambil sampel 32 siswa. Hasil yang didapat melalui wawancara guru IPS Terpadu, bahwa dalam pembelajaran IPS Terpadu masih terdapat banyak permasalahan, khususnya pada materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha.

Hasil penelitian yang didapatkan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi pertama diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 92% yang dinilai valid dan tidak memerlukan revisi. Sedangkan hasil nilai dari ahli media sebesar 82,8% yang dinilai valid dan tidak revisi. Untuk lebih layak lagi peneliti merevisi yang kemudian dilanjutkan dengan validasi kedua dengan hasil nilai sebesar 91.4% yang dinilai valid dan tidak revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Pada hasil ujicoba diperoleh nilai 94.06%. Dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $15,590 \geq 2,040$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Autoplay Media Studio*, IPS Terpadu

## ABSTRACT

Nugroho, Abdurrohman. 2017. *Development of Learning Media Autoplay Media Studio on subject Integrated Social Science Class VII MTsN Denanyar Jombang Regency*. Essay. Social Science Department. Faculty of Tarbiyah and Teaching Science. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag

---

The level of human needs in education continues to grow with the times. Education is required to be more effective and efficient. Teachers have a very important role in improving the quality of education, especially to improve student achievement. The development of teaching materials is an innovative and creative step in education. With the development of instructional media will improve the quality of learning. The development of instructional media can be a solution to address the different levels of information capture among students. The purpose of this research are: (1) To know the process of developing instructional media Autoplay Media Studio on subject IPS Terpadu at MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. (2) To know the application of learning media Autoplay Media Studio on subject Integrated Social Science at MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. (3) Knowing the result of application of learning media Autoplay Media Studio on subject Integrated Social Science at MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

The type of research used in this study is the method of research and development by following the procedure of ADDIE which includes 5 development stages. This study was conducted in class VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang and taken a sample of 32 students. Results of IPS Terpadu teacher interviews, that in Integrated Social Science learning there are still many problems, especially on the material of Indonesian Society Development in Hindu-Buddhist Period.

The results obtained that the media learning Autoplay Media Studio got a good qualification assessment, because based on the first validation results obtained the value of material experts by 92% which is considered valid and does not require a revision. While the results of the value of media experts amounted to 82.8% which is considered valid and not revised. To be more feasible again revised researchers who then continued with a second validation with a result value of 91.4% which is considered valid and not revised. It indicates that the product that has been developed is feasible to be used in supporting the learning activities. In the test results obtained value of 94.06%. With the calculation using t test with a significance level of 0.05 obtained  $t_{count} \geq t_{table}$  ie  $15.590 \geq 2.040$  means  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted.

**Keyword:** Development, Learning Media, Autoplay Media Studio, Integrated IPS

## المستخلص

نوغروهو، عبد الرحمن. ٢٠١٧. تطوير الطريقة التعليمية على شكل *Autoplay Media Studio* لمادة العلوم الاجتماعية المتكاملة في الفصل السابع بمدرسة دينايار جومبانج الموسطة الإسلامية الحكومية. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية والعلوم التربوية. جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. تحت إشراف الدكتور الحاج زلفي المبارك الماجستي

تزداد مستوى الاحتياجات الإنسانية في التعليم موافقة على تطور الزمن. ويطلب التعليم ليكون أكثر فعالية وكفاءة. وإضافة إلى ذلك للمعلمين أدوار مهمة جدا في تحسين نوعية التعليم خاصة لتطوير نتيجة مستوى أداء الطلبة. وتطوير المواد التعليمية هي عملية مبتكرة وجديدة في مجال التعليم تهدف تطور نوعيته. وإضافة إلى ذلك كان تطوير الوسائل التعليمية خروجاً في حل مستويات اتخاذ المعلومات بين الطلبة.

ويهدف هذا البحث (١) لمعرفة عملية تطوير الطريقة التعليمية على شكل *Autoplay Media Studio* لمادة العلوم الاجتماعية الموضوعية في الفصل السابع بمدرسة دينايار جومبانج الموسطة الإسلامية الحكومية (٢) لمعرفة تطبيق الطريقة التعليمية على شكل *Autoplay Media Studio* لمادة العلوم الاجتماعية الموضوعية في الفصل السابع بمدرسة دينايار جومبانج الموسطة الإسلامية الحكومية. (٣) لمعرفة نتائج تطبيق تطوير الطريقة التعليمية على شكل *Autoplay Media Studio* لمادة العلوم الاجتماعية الموضوعية في الفصل السابع بمدرسة دينايار جومبانج الموسطة الإسلامية الحكومية .

وكان منهج هذا البحث منهج البحث والتطوير باتباع إجراءات تطوير ADDIE التي تتكون من خمس مراحل التطوير. وقد تم هذا البحث في الفصل السابع بمدرسة دينايار جومبانج الموسطة الإسلامية الحكومية. وكان عدد من عينات البحث ٣٢ طالبا. وتدل نتائج المقابلة من مدرس العلوم الاجتماعية على أن في تعليم العلوم الاجتماعية كثير من المشكلات خاصة في مادة تطور مجتمع إندونيسيا في عصر الهندوس والبوذي.

وتدل نتائج البحث على أن الطريقة التعليمية على شكل *Autoplay Media Studio* تحصل على تصفيات جيدة. وكانت نتائج التحكيم من خبير المواد التعليمية تحصل على

٩٢ ٪ (جيد جدا) ولا تحتاج إلى المراجعة. وكذلك نتائج التحكيم من خبير الطريقة التعليمية تحصل على ٨٢,٨ ٪ (جيد جدا). وتحصل نتائج التحكيم على ٩١,٤ ٪ بعد التصحيح الثاني وتعتبر جيدة جدا. وإضافة إلى ذلك تدل نتائج تجربة التطوير على ٩٤,٠٦ ٪. ويدل استخدام اختبار (t) مع مستوى الدلالة 0.05 على  $t_{hitung} \geq t_{tabel} 15,590 \geq 2,040$  يعني  $H_0$  رفض و  $H_a$  مقبول.

الكلمات الرئيسية: التطوير والطريقة التعليمية و *Autoplay Media Studio* والعلوم الإجتماعية المتكاملة.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam proses pengembangan diri manusia dan merupakan cara untuk meningkatkan pengetahuan manusia. Di zaman yang semakin maju dan modern ini terdapat banyak kemudahan yang dihadirkan untuk memudahkan dalam mengakses pengetahuan. Oleh karena itu pendidikan di formulasi untuk menyesuaikan perkembangan zaman agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Perkembangan kebutuhan manusia terus bertambah seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama dalam bidang pendidikan yang menuntut sistem pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Tingkat penerimaan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan. Pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada aspek oralnya saja dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi.<sup>1</sup>

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dikenal dengan *E-Education*, yaitu sistem pendidikan yang berbasis elektronik. Teknologi informasi dapat menampilkan fitur-fitur yang

---

<sup>1</sup> Jeanne Ellise Ormrod, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 2002) Jilid I, hlm. 270

baru dalam dunia pendidikan, sistem pengajaran yang berbasis multimedia (yang melibatkan teks, gambar suara) dapat menyajikan sesuatu hal yang menarik. Upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*children center*) dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.<sup>2</sup>

Selain itu Guru juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas perkembangan dan kemajuan terhadap anak didiknya. Oleh sebab itu, tingkat keberhasilan suatu pendidikan dalam suatu negara dipengaruhi oleh Guru. Berangkat dari situlah Guru dituntut agar dapat menjalankan tugasnya dengan sebaik-baiknya. Selain itu Guru juga harus pandai dalam memilih metode serta media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik, supaya anak didik merespon positif dan senang dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Dengan adanya kemajuan dalam teknologi pendidikan, maka dapat memberikan kontribusi yang besar dalam peningkatan sumber daya manusia. Untuk peningkatan tersebut, maka diperlukan adanya inovasi dalam proses pendidikan itu sendiri, dimana sangat diperlukan adanya pemerataan informasi dan pengetahuan agar tepat guna, sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia. Perkembangan teknologi pembelajaran di era ini

---

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hlm.7

<sup>3</sup>Abdul Hadis, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Diva, 2006) hlm. 38-39

memunculkan pembelajaran berbasis multimedia, yang menyajikan kemasan sumber pembelajaran dalam bentuk hypermedia seperti *e-learning*, *blog*, *web course*, *website* dan sebagainya. Kondisi ini sangat menguntungkan dalam pembelajaran terutama peserta didik akan teangsang untuk belajar karena sumber belajar yang bervariasi. Kasus yang mendukung pembelajaran multimedia didasarkan pada ide bahwa pesan-pesan instruksional harus dirancang sejalan dengan otak manusia bekerja.<sup>4</sup>

Teknologi dapat mendukung proses belajar, kegiatan belajar dapat dilakukan melalui pendayagunaan teknologi tersebut. Teknologi seharusnya dipakai sebagai fasilitator berpikir dan konstruksi pengetahuan. Selain itu, teknologi komputer memiliki kemampuan dalam mengakomodasi dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi, audio dan video sehingga mampu memberikan kemudahan dalam belajar bagi pelajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan tampilan yang baik, media dapat mengatasi tingkat penangkapan informasi yang berbeda di kalangan siswa. Dengan adanya perkembangan media dalam proses pembelajaran yaitu terjadi komunikasi antara guru dengan siswa, dimana guru sebagai pendukung dan siswa sebagai wahana pengembangan ide dan pengertian.

---

<sup>4</sup>Richard E. Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hlm. 5



Dalam PP nomor 19 tahun 2005 pasal 20, diisyaratkan bahwa Guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksana pendidikan (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar. Dengan demikian guru sangat diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu langkah inovatif dan kreatif dibidang pendidikan, terdapat beberapa hal yang mempengaruhi kualitas program pendidikan antara lain, kualitas siswa, kualitas guru, kualitas dan ketersediaannya bahan ajar, kurikulum, fasilitas dan sarana, pengelolaan, dan sebagainya. Sebagai salah satu komponen dalam pendidikan, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan. Dalam sudut pandang teknologi pendidikan, bahan ajar dalam berbagai bentuknya dikategorikan sebagai bagian dari media belajar.<sup>5</sup>

Pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafis, dan warna yang menambah realistik. Komputer juga dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan.

---

<sup>5</sup> Arief S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009).hlm. 6

Selain itu, pemanfaatan komputer dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa sehingga kekeliruan dapat diperbaiki.<sup>6</sup>

IPS Terpadu merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMP (Sekolah Menengah Pertama) atau MTs (Madrasah Tsanawiyah). Penyampaian materi IPS Terpadu yang dilakukan oleh guru umumnya hanya dengan metode ceramah dan siswa mendengarnya, sehingga guru diposisikan sebagai sumber belajar utama. Salah satu upaya inovasi dalam pendidikan, yaitu terbentuknya pola pikir para pendidik atau guru agar mampu untuk mengoperasikan perangkat komputer dalam pemenuhan kebutuhan terhadap media pembelajaran. Seorang guru juga harus mempunyai keterampilan dasar untuk mengembangkan dan mempergunakan media sederhana dan efisien yang berasal dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya pengembangan suatu media pembelajaran yang menarik untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran IPS Terpadu agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Media dalam proses pembelajaran IPS Terpadu dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, dapat menjadikan materi yang abstrak menjadi konkrit, materi yang rumit menjadi mudah untuk dipahami, dan meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat memenuhi standar kelulusan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, untuk memfasilitasi proses pembelajaran IPS Terpadu perlu dikembangkan media pembelajaran yang berkualitas, yang dapat digunakan

---

<sup>6</sup>Ibid, hlm. 54

sebagai sumber belajar pendamping bagi siswa atau media presentasi bagi guru IPS Terpadu yang belum banyak tersedia. Selain hal itu diharapkan siswa lebih tertarik dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

Berangkat dari pemaparan di atas, penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian di MTsN Denanyar Kabupaten Jombang yang dikembangkan ke dalam judul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTsN Denanyar Kabupaten Jombang”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang?
3. Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang?

## **C. Tujuan**

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

2. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.
3. Mengetahui hasil penerapan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini dapat di klasifikasikan ke dalam 2 bagian, yaitu:

1. Manfaat Praktis
  - a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan terutama yang terkait dengan media pembelajaran dan pengaruhnya prestasi belajar anak.
  - b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka penyempurnaan konsep maupun implementasi praktik pembelajaran sebagai upaya yang strategis dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia.
2. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai evaluasi bagi para pendidik agar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi melalui berbagai media pembelajaran terutama media pendidikan yang berbasis komputer, multimedia, dan *e learning*.

- b. Sebagai bahan rujukan bagi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, terutama peningkatan dalam bidang media kependidikan.

### **E. Spesifikasi Produk**

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mendesain dan membuat produk media dengan *Autoplay*. Media *output Autoplay* yang dihasilkan berisikan tentang materi Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII dalam bentuk satu media yang mencakup teks, gambar, *slide*, audio dan video. Media tersebut diharapkan lebih efisien dan mudah dipahami oleh siswa. Rincian spesifikasi yang dapat dikonsepsikan sebagai berikut :

#### 1. Komponen Produk

Komponen produk yang dikembangkan berasal dari komponen proses pembelajaran yang meliputi validasi isi, pendekatan kontekstual, media yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep materi yang disampaikan.

- a. Materi bahan ajar disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti IPS Terpadu kelas VII Semester 2.
- b. Pendekatan Kontekstual diaplikasikan ke dalam bentuk teks, gambar, *slide*, audio dan video berupa penjabaran materi secara praktis dan efisien yang mendukung isi materi pelajaran.
- c. Komponen media adalah teks, gambar, *slide*, audio dan video sebagai penunjang materi yang relevan.

## 2. Pengorganisasian Isi

Media pembelajaran interaktif ini dapat dioperasikan dengan menggunakan PC atau Laptop. Komponen media ini terorganisir melalui menu yang ditampilkan. Didalam menu tersebut terdapat berbagai macam jenis pilihan media yang akan ditampilkan. Isi media interaktif meliputi :

- a. Menu yang berisi tentang pilihan media yang meliputi teks, gambar, *slide*, audio dan video, sekaligus soal-soal latihan untuk mengetahui ketercapaian materi.
- b. Media teks, gambar dan *slide* berisikan tentang materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar.
- c. Media audio dan video yang berisi materi pembelajaran IPS Terpadu dalam bentuk suara dan gambar bergerak disertai contoh langsung yang dapat dilihat dalam video.
- d. Halaman soal latihan yang berisi tentang latihan-latihan soal untuk melatih dan mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam memahami materi.

## 3. Pembuatan dan Pengoperasian

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini, terdapat 3 proses pembuatan yang meliputi Pra-Produksi, Produksi dan Pasca-Produksi. Pada tahap Pra-Produksi, pengembang mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan selama proses produksi. Tahap Produksi yaitu tahap pengolahan berbagai jenis media baik dalam bentuk teks, gambar, slide maupun dalam bentuk audio dan video, serta pembuatan soal-soal latihan

penunjang dengan menggunakan berbagai software seperti *Adobe Audition*, *Adobe Photosop*, *Flip PDF Professional*, *Pinnacle Studio* dan *Quiz Creator*. Tahap Pra-Produksi yaitu pengeditan dan finishing menggunakan *software Autoplay Media Studio*.

Multimedia Interaktif ini hanya dapat dioperasikan pada Komputer/ Laptop yang mempunyai Sistem Operasi *Windows* dan *Linux*, sehingga pengguna bisa menggunakan media ini dengan mudah.

#### **F. Batasan Masalah**

- a. Hasil belajar atau tingkat ketercapaian materi dengan adanya Multimedia Interaktif berbasis *Autoplay Media Studio*.
- b. Penggunaan *Autoplay Media Studio* pada materi mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Semester 2 dengan sub tema Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha.
- c. Penelitian ini ditujukan bagi siswa kelas VII B MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.
- d. Kurikulum yang dipakai pada penelitian ini menggunakan K-13 Revisi.

#### **G. Asumsi Pengembangan**

Berikut disajikan beberapa asumsi yang melandasi pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Autoplay*:

1. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Autoplay* dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dengan media yang jauh lebih menarik dan efisien.

2. Multimedia interaktif *Autoplay* yang dikembangkan akan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Konten media yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis materi sehingga sesuai dengan kebutuhan.

#### **H. Keterbatasan Pengembangan**

1. Produk yang dihasilkan hanya dapat dioperasikan melalui komputer/laptop yang mempunyai sistem operasi *Windows* dan *Linux*. Untuk gadget yang menggunakan sistem operasi *Android* dan *iOS* butuh pengembangan lebih lanjut.
2. Pemanfaatan media pembelajaran ini akan sulit dilakukan pada pengguna yang memiliki keterbatasan tersebut.
3. Media pembelajaran ini dirancang untuk mata pelajaran IPS Terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha.

#### **I. Definisi Istilah**

Untuk mempermudah tingkat pemahaman dalam penelitian ini, berikut adalah deskripsi tentang istilah-istilah yang belum populer (asing) dan digunakan pada penelitian ini.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berdasarkan teori perkembangan yang telah ada.



## 2. Multimedia

Multimedia adalah sebuah kombinasi yang saling berkaitan dari teks, foto dan gambar, suara, animasi, dan video yang dimanipulasi secara *digital*.

### 3. *Autoplay Media Studio*

*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.

4. *Adobe Audition* adalah program aplikasi standar yang digunakan untuk mengedit suara sesuai dengan keinginan pengembang.

5. *Adobe Photoshop* adalah *software* yang digunakan pengembang untuk mengedit gambar.

6. *Flip PDF Professional* adalah *software* yang digunakan pengembang untuk membuat buku elektronik.

7. *Pinnacle Studio* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit dan menyusun video.

8. *Quiz Creator* adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan pengembang untuk membuat soal-soal latihan.

## J. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti membandingkan dengan beberapa hasil yang dikembangkan oleh peneliti (pengembang) terdahulu sebagai acuan pembeda dengan penelitian yang sudah ada. Berikut adalah hasil yang telah diperoleh dari penelitian terdahulu:

1. Maryana, *Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi kelas X MA Zainul Ulum Ganjaran Gondanglegi Malang*, UIN Malang, tahun 2015.

Menurut Maryana, hasil berdasarkan pada analisis data yang ditampilkan melalui pengembangan media *Autoplay* dalam pembelajaran kelas X mampu meningkatkan konsentrasi belajar dan prestasi belajar siswa. Hasil yang ditunjukkan dalam peningkatan menjadi 79,6% jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan *Autoplay* sebesar 42,6%.

2. Linda Maulidiah, *The Development of Media for The Atmosphere Topic Using Autoplay To Improve Learning Effectiveness Of X-IPS Grade At MAN Jember 1*, UIN Malang, tahun 2016.

Menurut Linda Maulidiah, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan dari uji coba yang pertama sebesar 78,67% menjadi 88% pada uji coba kedua.

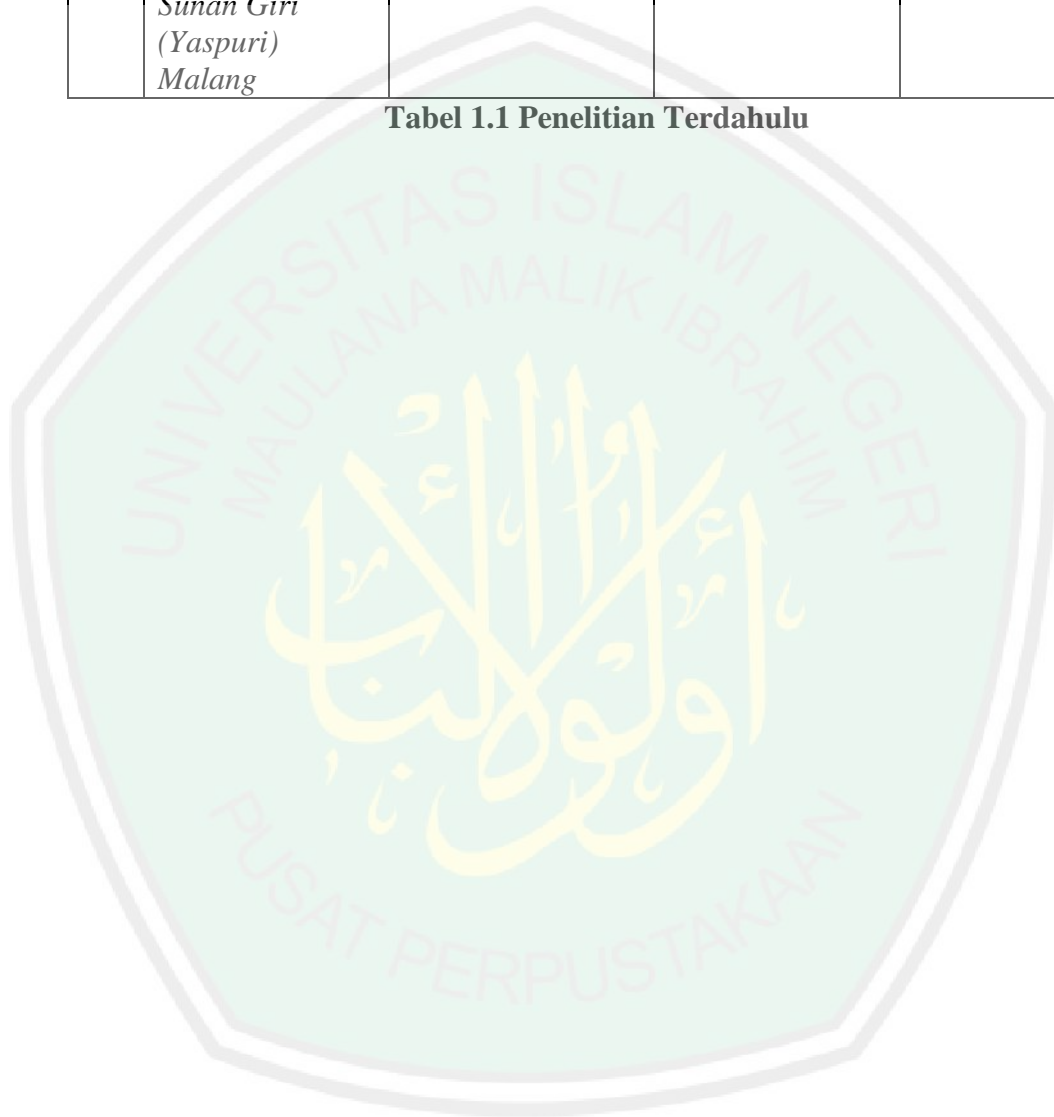
3. Sheyla Whita Dhevi, *The Development of Teaching Material Interactive CD (Compact Disk) Based on Autoplay to Improve Student Learning Output of the Topic Interaction of Human and Environment at Seventh Grade of MTs Yayasan Pendidikan Sunan Giri (Yaspuri) Malang*, UIN Malang, tahun 2015.

Menurut Sheyla Whita Devi berdasarkan analisis produk yang dikembangkan, hasil *pre-test* menunjukkan tingkat ketercapaian sebesar 86,7%, sedangkan hasil *post-test* terdapat peningkatan sebesar 10%

menjadi 96.7%. Dari hasil tersebut tingkat ketercapaian post-tes lebih tinggi dibandingkan pre-test.

No.	Nama, Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Maryana, <i>Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi kelas X MA Zainul Ulum Ganjaran Gondanglegi Malang</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan <i>Autoplay</i> sebagai variabel bebas</li> <li>• Menggunakan Quiz Creator sebagai evaluasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geografi sebagai subjek materi</li> <li>• Objek penelitian siswa kelas X tingkat SMA/MA</li> <li>• Menggunakan 1 KD dan topik bahasan materi</li> </ul>	Objek penelitian siswa kelas VII tingkat MTs
2.	Linda Maulidiah, <i>The Development of Media for The Atmosphere Topic Using Autoplay To Improve Learning Effectiveness Of X-IPS Grade At MAN Jember 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan <i>Autoplay</i> sebagai variabel bebas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek materi menggunakan materi Mata Pelajaran Geografi</li> <li>• Objek penelitian siswa kelas X tingkat MA</li> </ul>	Objek penelitian siswa kelas VII tingkat MTs
3.	Sheyla Whita Dhevi, <i>The Development of Teaching Material Interactive CD (Compact Disk) Based on Autoplay to Improve Student Learning Output of the Topic</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti menggunakan Media Interaktif sebagai variabel bebas</li> <li>• Objek penelitian siswa kelas VII MTs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan model pengembangan Borg and Gall (menyederhanakan menjadi 8 tahap saja)</li> <li>• Materi yang digunakan tentang Interaksi</li> </ul>	Menekankan pada pengembangan bahan ajar pada Mata Pelajaran IPS Terpadu

<i>Interaction of Human and Environment at Seventh Grade of MTs Yayasan Pendidikan Sunan Giri (Yaspuri) Malang</i>		Sosial Manusia dengan Lingkungan	
--	--	----------------------------------	--

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti tengah, “perantara atau pengantar”. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektrinid untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi atau verbal.<sup>7</sup>

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untk menyampaikan pesan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Ibid. hlm. 3

<sup>8</sup>Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insani Press, 2009), hlm. 3

Media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan siswa, buku teks sebagai sumber informasi dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dan media inilah, menurut I Nyoman Sudana yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Hal tersebut terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media dan oleh karena itu, tanpa media belajar tidak pernah terjadi.<sup>9</sup>

*The Association for Educational Communication and Technology* (AECT) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi.<sup>10</sup> Dari pengertian ini dapat diartikan bahwa segala bentuk alat yang membantu lancarnya komunikasi merupakan media. Namun dari pengertian di atas tidak ada batasan khusus tentang bentuk dari media tersebut. Jadi, media dalam hal ini bisa berupa media cetak, media elektronik dan yang lainnya.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran, ada beberapa definisi tentang media pembelajaran, yaitu:

- a. Menurut Oemar Hamalik media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Ibid..

<sup>10</sup> Ibid. hlm.714

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989). hlm. 12

- b. Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerimas hingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjadilah proses belajar.<sup>12</sup>
- c. Sedangkan Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>13</sup>

Dari beberapa definisi diatas peneliti mengartikan media pendidikan sebagai segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan ke peserta didik sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dikelas.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Tim LPM DKI Jakarta, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan situasi pembelajaran yang efektif.
- b. Bagian integral dari keseluruhan pembelajaran.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi verbalisme.
- d. Membangkitkan motivasi belajar.
- e. Mempertinggi mutu pembelajaran.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Ibid. hlm. 7

<sup>13</sup>Ibid. hlm. 17

<sup>14</sup>Darwin Syah, *Perencanaan Sistem Pengajaran PAI*, (Jakarta: Gaun Persada Press, 2007), hlm. 124-125

Menurut Levie & Lentz media pendidikan mempunyai empat fungsi yaitu:

- a. Fungsi Atensi yaitu menari dan mengarahkan perhatian siswa untukberkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maknamedia yang ditampilkan atau yang menyertai teks mandiri pelajaran.
  - b. Fungsi Afektif yaitu fungsi yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar.
  - c. Fungsi Kognitif yaitu fungsi yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dari suatu media.
  - d. Fungsi Kompensatoris yaitu fungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahmi isi pelajaran dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>15</sup>
3. Konsep dan Teori Media Pembelajaran

Garlach dan Elly mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya. Ciri-ciri media pembelajaran menurut Garlach dan Elly antara lain:

---

<sup>15</sup>Ibid hlm. 17



a. Ciri Fikstatif (*Fixtative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact disk* dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) melalui kamera video dengan mudah diproduksi kapan saja saat diperlukan. Dengan media ciri fikstatif ini, media memungkinkan rekaman suatu kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dan di transportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *Timelapse Recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video dengan teknik *Slow Motion*. Misalnya, proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian

tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.<sup>16</sup>

## B. Multimedia

### 1. Definisi Multimedia

Menurut Vaughan, multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau di kontrol secara interaktif.<sup>17</sup>

### 2. Jenis-jenis Multimedia

Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, *tape -recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>18</sup> Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media

Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., yaitu:

<sup>16</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2001), hlm. 14

<sup>17</sup>Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm. 2

<sup>18</sup>*Ibid.* hlm. 4

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/ latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis Audio-visual

Media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

e. Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utamamateri pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.<sup>19</sup>

3. Fungsi Multimedia

Fungsi-fungsi multimedia antara lain sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

---

<sup>19</sup>*Ibid.* hlm. 81-101

- d. Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan dan lain-lain.

Selain dari keempat fungsi tersebut, multimedia harus memenuhi karakteristik berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media konvergen, seperti menggabungkan unsur teks dan gambar.
  - b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
  - c. Bersifat mandiri, member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian tupa sehingga penggun bias menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
4. Kelemahan dan Keunggulan Multimedia

Secara garis besar penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif sangat menarik, lebih interaktif, efisien, menjadikan siswa lebih termotivasi dan pusat perhatian siswa dapat ditingkatkan. Selain manfaat tersebut sangat mudah direalisasikan, multimedia interaktif memiliki keunggulan dan kelemahan, antara lain :

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan sebagainya.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar dan yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.

- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, peredaran planet, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.

Sedangkan kelemahan media pembelajaran multimedia interaktif, antara lain:

- a. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus pembelajaran.
- b. Pengadaan, pemeliharaan dan perawatan computer meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya tinggi.

Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sesuai. Disamping itu, merancang dan memproduksi program pembelajaran berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan keahlian khusus.

### 5. *Autoplay Media Studio*

*Autoplay media studio* merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara profesional.<sup>20</sup>

Menurut Ainul Yakin, definisi *Autoplay* adalah perangkat lunak yang multimedia dengan terpadu berbagai jenis media seperti visual, musik dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi akan membuat menarik perhatian *audiens*.<sup>21</sup>

*Software* ini didukung dengan tampilan yang sederhana tetapi mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio dan video dengan baik. *Autoplay Media Studio* memungkinkan pengguna untuk membuat rangkaian media Interaktif yang mereka inginkan. Software ini juga sangat mudah dalam penggunaan itu tidak hanya *programmer* tetapi *non-programmer* membuat media pembelajaran interaktif.<sup>22</sup> Pengembangan media ini juga ditunjang oleh beberapa *software* lainnya seperti *Pinnacle Studio* yang digunakan untuk membuat tampilan video, *Macromedia Flash* yang digunakan untuk membuat animasi, *Format Factory* untuk mengolah audio dan video, dan *Quiz Creator* yang digunakan untuk membuat kuis dan soal latihan pada media.

---

<sup>20</sup>H. Masruri, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011), hlm. 5

<sup>21</sup> Ainul Yakin, *Teaching History Subject Through The Utilization of Autoplay Multimedia to Improve Students Achievement of VII-A Grade At SMPN 3 Purwosari Satu Atap Pasuruan*.(Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014) hlm. 15

<sup>22</sup>Hari Prasetyo, *Autoplay Media Studio Preview*, diakses dari (<http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html>) pada 11 November 2016 Pukul 07.26

### C. IPS Terpadu

Dalam penjelasan 37 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat.

Lebih lanjut lagi dalam lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Nana Supriatna mengungkapkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam kehidupan sosial meliputi aspek geografis, ekonomis, dan politis di masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang.<sup>23</sup>

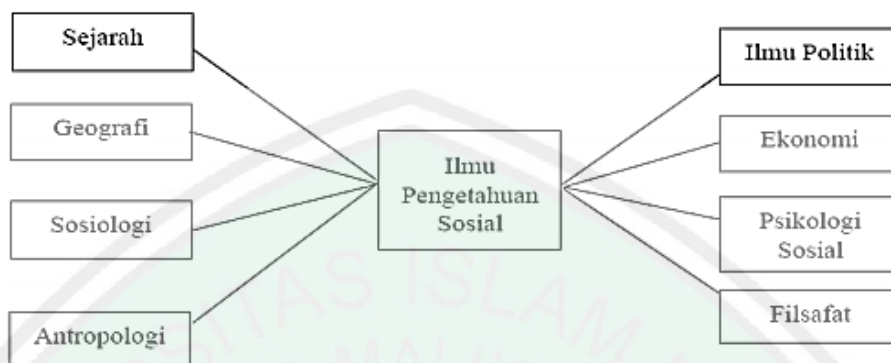
Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran di sekolah karena mata pelajaran tersebut membantu peserta didik untuk mengenali lingkungan sosial di tempat tinggalnya maupun di tempat yang jauh dari mereka. Mata pelajaran IPS ditemukan pada tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Perguruan Tinggi. Namun, di setiap jenjang pendidikan mempunyai takaran yang berbeda. Di SD maupun SMP untuk mata pelajaran tersebut mempunyai perbedaan. Perbedaan tersebut terlihat dari

---

<sup>23</sup>Nana Supriatna, dkk. *Pendidikan IPS di SD*. (Bandung: UPI Press, 2007) hlm. 9



penggabungan bidang studi sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi dan ilmu-ilmu sosial lainnya menjadi satu mata pelajaran yang disebut dengan IPS terpadu.<sup>24</sup>



**Gambar 2.1 : Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial**

Joni T.R menerangkan bahwa pembelajaran terpadu merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Senada dengan pendapat tersebut, menurut adalah pembelajaran yang diawali dari suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar anak maka pembelajaran akan lebih bermakna.<sup>25</sup>

Mata Pelajaran IPS Terpadu bertujuan untuk mempermudah peserta didik untuk belajar. Mata pelajaran IPS sebelumnya masing-masing berdiri sendiri sehingga sehingga menambah jam belajar peserta didik. Penyatuan mata pelajaran tersebut diharapkan siswa lebih mudah belajar. Pelaksanaan pembelajaran IPS

<sup>24</sup> Puskur, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas, 2006) hlm. 5

<sup>25</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007) hlm. 11

terpadu di sekolah dapat dilakukan oleh seseorang (tunggal) atau dengan cara tim. Pembelajaran dengan cara *Team Teaching* merupakan strategi pembelajaran yang kegiatan proses pembelajarannya dilakukan oleh lebih dari satu orang guru dengan pembagian peran dan tanggung jawabnya masing-masing.<sup>26</sup>

Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah guru yang bukan bidang studinya sehingga akan saling melengkapi. Sedangkan pembelajaran tunggal dapat dilakukan oleh seorang guru saja akan tetapi guru tersebut harus benar-benar menguasai materi yang bukan bidang studinya.

#### **D. Keefektifan Pembelajaran**

Dunne berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompoten menilai, seperti guru, pengawas, tutor atau murid sendiri.<sup>27</sup>

Menurut Popham, efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, didalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) hlm. 213

<sup>27</sup>Richard Dunne dan Wragg, *Pembelajaran yang Efektif* (diterjemahkan oleh Anwar Jasin). (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996), hlm. 12

<sup>28</sup>W. James Popham. *Teknik Mengajar Secara Sistematis* (Terjemahan). (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hlm. 7

Menurut Sinambela, pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran:

1. ketercapaian ketuntasan belajar,
2. ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
3. ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>N.J.M.P. Sinambela. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*. Tesis. (Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya, 2006).hlm. 78

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mencatat, menulis, dan mengadakan penyempurnaan seperlunya terhadap semua kejadian yang berhubungan dengan proses belajar dan mengajar, sehingga akhirnya ditemukan *prototype* metode penyampaianya.<sup>30</sup>

*Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap pengembangan.<sup>31</sup>

Pengembangan produk *Autoplay* pada mata pelajaran IPS Terpadu mengadaptasi model siklus pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/ strategi/ cara, prosedur tertentu yang

---

<sup>30</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006) hlm. 6

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) hlm. 2

lebih unggul, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.<sup>32</sup> Prosedur penelitian pengembangan menurut ADDIE adalah:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

Masalah dapat terjadi karena metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan metode pembelajaran baru tersebut.

Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan metode pembelajaran baru tersebut.

Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis

---

<sup>32</sup>Nusa Putra, *Research & Development* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012) hlm. 67

metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

## 2. *Design* (Desain)

Dalam perancangan metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

## 3. *Development* (Pengembangan)

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap *design* telah dirancang penggunaan metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

## 4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang

sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan metode berikutnya.

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

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh metode baru tersebut.

### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE dilaksanakan menurut tabel berikut:

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Analisis</b>
<i>Analysis</i>	<p>Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.</p> <p>Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/ materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran</p>

<i>Design</i>	<p>Merancang konsep produk baru di atas kertas.</p> <p>Merancang perangkat pengembangan produk baru.</p> <p>Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran.</p> <p>Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.</p>
<i>Development</i>	<p>Mengembangkan perangkat produk (materi/ bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan.</p> <p>Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/ bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model.</p> <p>Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk</p>
<i>Implementation</i>	<p>Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata.</p> <p>Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi</p>
<i>Evaluation</i>	<p>Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis.</p> <p>Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.</p> <p>Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran</p> <p>Mencari informan siapa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.</p>

**Tabel 3.1: Rangkuman Aktifitas model ADDIE**

### 1. Studi Pendahuluan

Tahap awal yang ditempuh dalam studi pendahuluan pengembangan Multimedia dengan *Autoplay* adalah studi pendahuluan yang berupa menganalisis materi IPS Terpadu sehingga dalam penyusunan media bisa



dilakukan dengan efektif. Analisis dilakukan pada materi pelajaran IPS Terpadu yang diajarkan pada siswa kelas VII Semester 2.

## 2. Tahap Perencanaan

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan, tahapan selanjutnya adalah perancangan sinopsis produk multimedia yang terdiri atas:

### a. Desain Program

Desain program dilakukan untuk membuat tampilan menu beserta konten-konten media lainnya seperti slide dan video menjadi menarik dengan memasukkan materi-materi.

### b. Desain sinopsis naskah pengembangan

Merupakan diagram yang menggambarkan alur dari media *Autoplay* apabila *Autoplay* tersebut dijalankan. Desain sinopsis memberikan gambaran adanya interaksi dari penggunaannya dan interaksi tersebut akan lebih mudah dilakukan apabila sinopsis tersebut dapat di visualisasikan.

## 3. Tahap Pengembangan produk

### a. Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Autoplay* pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Interaksi Sosial yaitu:

- 1) Perangkat keras: Laptop atau PC dengan spesifikasi Intel Core i3, 4 GB RAM, 320 GB HDD dan Kamera yang mendukung untuk desain dan editing.

2) Perangkat lunak, perangkat lunak yang digunakan adalah: *Windows 7, Adobe Flash Player, Adobe Premiere, Windows Media Player, Google Chrome, Microsoft Office 2013.*

b. Pembuatan rancangan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat desain atau rancangan berupa komponen-komponen materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Komponen-komponen tersebut kemudian disusun rapi dan sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai

4. Tahap Validasi

Validasi dilakukan setelah media pengembangan Multimedia dengan *Autoplay* selesai dibuat dengan cara mengumpulkan data dari subjek penelitian untuk perbaikan media. Validasi ini meliputi validasi isi materi dan validasi desain media. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validasi produk digunakan angket, dimana ahli materi dan ahli media mengisi angket sesuai pertanyaan yang telah disediakan. Yang menggunakan 4 skala yaitu : (SS) sangat setuju, (S) Setuju, (KS) Kurang Setuju, (TS) Tidak setuju. Langkah selanjutnya dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

P = Kelayakan

$\sum X$  = Skor yang diperoleh dari validator

$\sum^{XI}$  = Jumlah jawaban tertinggi<sup>33</sup>

Setelah mendapatkan prosentase, kemudian dimasukkan kedalam data kualitatif dan menentukan skor maksimal (100).

Prosentase (%)	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik (Tidak Perlu Revisi)
75 – 89	Baik (Tidak Perlu Revisi)
65 – 74	Cukup (Perlu Revisi)
55 – 64	Kurang Baik (Perlu Revisi)
0 – 54	Revisi total

**Tabel 3.2: Kriteria kelayakan berdasarkan buku multimedia interaktif**

#### 5. Revisi

Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan hasil produk. Revisi dilakukan berdasarkan angket dan rekomendasi yang diberikan oleh validator ahli (media materi). Setelah dilakukan revisi produk dari para validator maka produk siap diuji di lapangan.

#### 6. Tahap uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk menguji kualitas produk yang telah dikembangkan dan bagaimana produk bisa meningkatkan hasil belajar siswa setelah menerima media *Autoplay*. Untuk pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran lama dan model pembelajaran baru.

<sup>33</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi) (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 112

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

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

**Gambar 3.2 : Desain eksperimen (sebelum – sesudah)**

$O^1$  adalah nilai hasil belajar siswa saat menggunakan sistem pembelajaran dengan tanpa bantuan *Autoplay Media Studio* yang diukur dengan pretest, sedangkan  $O^2$  adalah hasil dengan bantuan video ilustrasi yang diukur dengan posttest.

#### 7. Tahap Revisi Akhir

Apabila produk masih kurang layak untuk diujikan maka perlu adanya revisi ulang dari para validator sesuai dengan rekomendasi. Data yang diperoleh dari hasil validasi disimpulkan dan diuraikan sebagai usaha untuk merevisi multimedia yang telah dibuat.

#### 8. Tahap Diseminasi

Tahap diseminasi merupakan penyebarluasan produk yang telah di uji cobakan dengan cara *online* maupun *offline*.

### C. Subyek Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang bisa terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang

terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>34</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dalam penelitian ini penulis mengambil kesimpulan yaitu bahwa populasi merupakan keseluruhan elemen yang telah ditetapkan menurut karakteristiknya untuk diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi objek peneliti adalah media pembelajaran *Autoplay* dan yang menjadi populasi penelitian adalah siswa-siswi kelas VII MTsN Denanyar.

## 2. *Sample*

Pengambilan sampel dilakukan untuk menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah 32 orang siswa kelas VII di MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

## D. Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Wawancara juga dilakukan kepada

---

<sup>34</sup>*Ibid.* hlm. 117

siswa untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran Autoplay.

## 2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan produk Autoplay dalam bentuk validasi produk yang akan di isi oleh validator.

## 3. Tes

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Tes yang digunakan salah satunya adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*).

## E. Analisis Data

### 1. Memeriksa Hasil Tes

Penulis memberikan dua buah tes kepada responden, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum responden menerima materi IPS Terpadu dalam bentuk Media Interaktif *Autoplay*. *Posttest* adalah tes yang dilakukan setelah responden menerima materi IPS Terpadu dalam bentuk Media Interaktif *Autoplay*. Hasil dari *pretest* maupun *posttest* yang sudah diisi oleh siswa kemudian diperiksa jawabannya oleh penulis. Setelah perhitungan selesai, maka hasil dari perhitungan itu adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing responden. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar lama dan baru, perlu diuji secara statistik dengan *t-test* berkorelasi seperti pada gambar di bawah ini.

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

Keterangan:

t = Uji- T

d = Different ( $X_1 - X_2$ )

$d^2$  = Varian

n = Jumlah sampel<sup>35</sup>



<sup>35</sup>Subana dkk, Statistik: Teori dan Aplikasi (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm.339

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Produk Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio*

Pengembangan media pembelajaran dengan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, pengembangan media *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha dilakukan dalam beberapa tahapan.

##### 1. *Analyse* (Analisis)

###### a. Analisis Kompetensi Pembelajaran.

Pada tahap ini membahas tentang pengidentifikasian produk yang sesuai dengan peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi materi pembelajaran, lingkungan belajar dan strategi dalam pembelajaran. Hal yang pertama dilakukan dengan menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati agama yang dianutnya. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa pra-aksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam



<p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.</p>	<p>4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa pra-aksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.</p>
--	--

**Tabel 4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

**b. Analisis Karakteristik Peserta Didik.**

Dalam perencanaan dan pengembangan media pembelajaran juga membutuhkan analisis karakteristik peserta didik, diantaranya meliputi minat, sikap, motivasi, gaya belajar, kemampuan berfikir, sehingga dapat diketahui karakteristik siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh beberapa problematika dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru dan cenderung mengalami kejenuhan.
- 2) Keterbatasan waktu dan metode jualan mempengaruhi gaya belajar siswa, karena dari hasil pretest beberapa nilai siswa masih dibawah standar KKM.

### c. Analisis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di MTsN Denanyar perlu dianalisis dan dikembangkan sesuai karakteristik siswa. Hasil yang diperoleh dari analisis media pembelajaran yaitu belum diterapkannya media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran *Autoplay Media Studio* di MTsN Denanyar, tetapi hanya menggunakan media cetak berupa LKS dan buku pegangan. Sesuai dengan hasil pengamatan langsung (observasi) dan wawancara, penggunaan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dapat diterapkan di kelas, karena ketersediaannya fasilitas LCD proyektor di kelas tersebut.

### d. Merumuskan Tujuan

Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi di lapangan dan untuk memenuhi kebutuhan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Tujuan dikembangkannya media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa yang pada mulanya kurang bersemangat dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan menjadi bersemangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan, siswa dapat belajar dengan mandiri karena siswa dapat

memilih sub materi yang ingin dipelajari tanpa harus menunggu guru menyampaikan materi terlebih dahulu di kelas.

Dengan dikembangkannya media pembelajaran secara tidak langsung juga bertujuan agar fasilitas di dalam kelas digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang mana dapat di maksimalkan penggunaannya sebagai fasilitas pendukung kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas.

## 2. *Design (Desain)*

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah desain atau perancangan untuk mengembangkan produk. Desain produk dilakukan dengan beberapa proses yaitu:

### a. **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data berupa mengumpulkan materi yang kemudian dikelompokkan dalam diagram alir (*flowchart*). Proses pengumpulan data dilakukan setelah proses analisis kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator.

### b. **Membuat Rancangan**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat desain atau rancangan berupa komponen-komponen materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Komponen-komponen yang di maksud berupa *Slide* materi, buku elektronik (*E-Book*) dan Video.

Komponen-komponen tersebut kemudian disusun rapi dan sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai.

### **3. *Development* (Pengembangan)**

Setelah membuat rancangan, tahap selanjutnya adalah pengembangan rancangan dan melakukan validasi kepada para ahli terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

#### **a. Pengembangan Rancangan Menggunakan Perangkat Lunak *Autoplay Media Studio*.**

Multimedia Interaktif yang dibuat dengan menggunakan *Autoplay Media Studio* sebagai berikut:

##### 1) Halaman Menu

Pada halaman Menu, terdiri atas beberapa menu yang diantaranya adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Indikator, Materi (*Slide, E-Book*) Petunjuk dan Soal Evaluasi. Tampilan halaman menu dibuat menarik dengan menyesuaikan warna sesuai karakteristik siswa MTs. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa tertarik dan mempunyai keinginan untuk belajar. Selain dibuat menarik, perlu juga menyesuaikan materi-materi yang akan disajikan.



**Gambar 4.1 Halaman Menu Sebelum Revisi**

2) Halaman Petunjuk Penggunaan

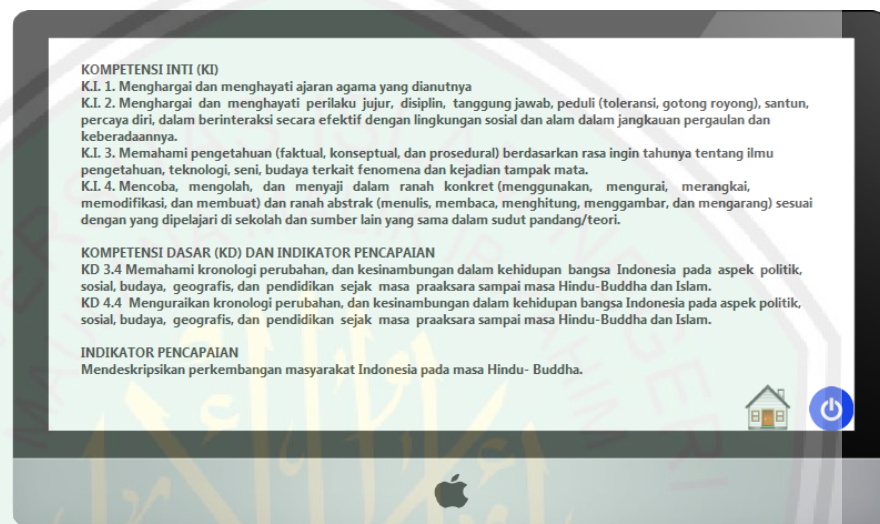
Halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran dimaksudkan agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran Autoplay Media Studio.



**Gambar 4.2 Halaman Petunjuk sebelum revisi**

### 3) Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi dibuat dengan maksud untuk menunjukkan pada pengguna tentang kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan Indikator.



**Gambar 4.3 Halaman Menu KI, KD dan Indikator Sebelum Revisi**

### 4) Halaman Materi

Menu materi terdiri dari beberapa pilihan menu pilihan seperti media slide yang mana dalam slide terdapat pokok bahasan materi yang telah disusun, menu ebook berupa buku elektronik yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dan menu video yang berisikan video-video pendukung atau penunjang materi.



Gambar 4.4 Halaman Menu Slide Sebelum Revisi



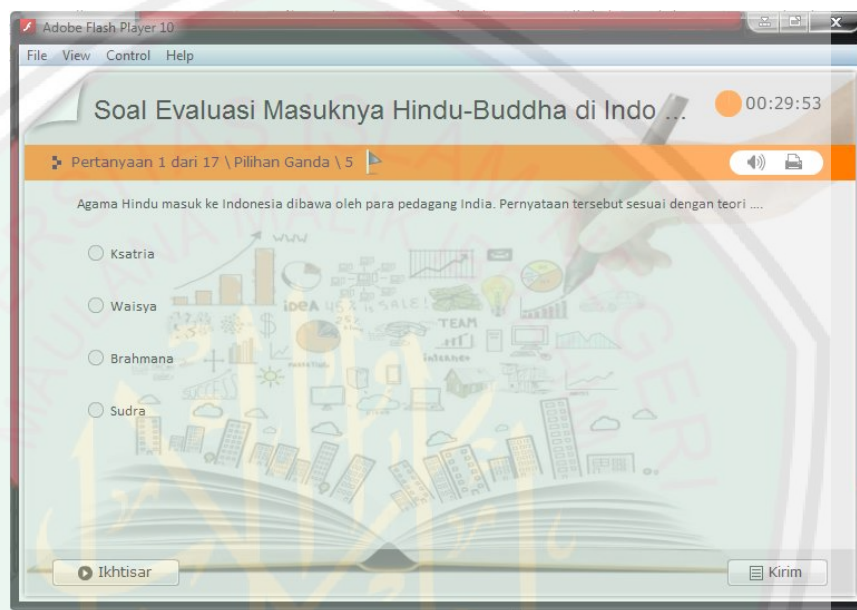
Gambar 4.5 Halaman Menu E- Book Sebelum Revisi



Gambar 4.6 Halaman Menu Video Pendukung Sebelum Revisi

### 5) Halaman Evaluasi

Halaman ini berisi latihan soal. Pada halaman ini juga digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada media pembelajara Autoplay Media Studio.



**Gambar 4.7** Halaman Menu Soal Latihan Sebelum Revisi

### b. Validasi Produk

Penyajian data validasi produk dilakukan dalam tiga tahapan. Yang pertama validasi dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli materi pada pembelajaran Sejarah. Tahap selanjutnya, validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli desain media. Tahap ketiga, validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Denanyar sebagai ahli pembelajaran.



Data yang diperoleh para ahli berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data-data tersebut berasal dari angket yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data kuantitatif berasal dari penilaian angket dengan skala *likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan dan komentar atau saran dari validator. Kemudian data hasil uji validasi tersebut dianalisis menggunakan teknik skor rata-rata penilaian yang telah diberikan validator pada tiap item penilaian. Berikut kriteria skor yang digunakan dalam proses validasi:

Skor	Keterangan
1	Tidak Bagus
2	Kurang Bagus
3	Sedang
4	Bagus
5	Sangat Bagus

**Tabel 4.2 Kriteria Skor**

#### **4. Implementation (Penerapan)**

Setelah dilakukannya pengembangan media pembelajaran dan mendapat persetujuan dari validator ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya yaitu implementasi. Implementation merupakan tahap penerapan media pembelajaran di lapangan yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan di kelas VII B MTsN Denanyar Kabupaten Jombang dengan jumlah peserta didik adalah 32 siswa. Selain melakukan uji coba media pembelajaran di

lapangan, pada tahap ini juga digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan diberikannya angket ketertarikan bahan ajar kepada siswa.

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

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah kegiatan mengevaluasi hal-hal yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajar Autoplay Media Studio. Namun sebelum dilakukannya kegiatan evaluasi ini, produk media pembelajaran harus divalidasi oleh para ahli terlebih dahulu, untuk mengetahui kelayakan media. Kegiatan evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan. Selain itu, pada tahap evaluasi juga dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang disajikan pada media pembelajaran ini dengan cara melakukan perbandingan antara nilai *pretest* dengan *posttest*.

#### B. Validasi Produk

Dengan menerapkan metode ADDIE yang harus dilakukan adalah melakukan validasi isi/ materi dan validasi media. Validasi tersebut bertujuan untuk menilai kelayakan produk. Validator ahli akan memberikan persetujuan untuk melakukan uji coba produk ketika produk dinilai layak untuk diuji coba. Adapun validasi yang dilakukan oleh peneliti kepada validator ahli adalah sebagai berikut:

## 1. Hasil Validasi Pertama

Dengan melakukan validasi isi/ materi dan validasi media, hasil produk selanjutnya akan direvisi. Berikut adalah hasil validasi isi/materi dan validasi media dari hasil produk :

### a. Validasi Isi/ Materi

Hasil penilaian dosen mata kuliah Sejarah Universitas Islam Negeri Malang terhadap media pembelajaran *Autoplay Media Studio* adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain	1. Tampilan pembukaan awal pada <i>Autoplay Media Studio</i>					√
		2. Kesesuaian warna pada setiap halaman <i>Autoplay Media Studio</i>					√
		3. Keserasian perpaduan warna pada media <i>Autoplay Media Studio</i>				√	
		4. Penggunaan instrumen musik latar				√	
		5. Kesesuaian antara penggunaan warna, gambar dan format penjelasan materi					√
2	Konten Materi	1. Kesesuaian materi antara Silabus dan RPP IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”					√
		2. Mempunyai keterikatan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada materi “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”					√
		3. Kesesuaian antara Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Pembelajaran IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”				√	
		4. Kesesuaian antara Indikator dan				√	

		Tujuan Pembelajaran IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”					
		5. Kedalaman cakupan materi IPS Terpadu dalam pembahasan “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”					√
		6. Kejelasan dalam penyajian materi IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”					√
3	Evaluasi	1. Soal evaluasi sesuai dengan materi IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”				√	
		2. Kesesuaian isi jenis soal dengan materi IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”					√
		3. Kesesuaian bentuk soal dengan materi IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”				√	
		4. Layak digunakan dan diuji coba sebagai media pembelajaran IPS Terpadu “Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”					√
		<b>Jumlah</b>				<b>24</b>	<b>45</b>

Tabel 4.3 Validasi Isi/ Materi

Sedangkan penilaian dosen mata kuliah Sejarah Universitas Islam Negeri Malang dalam bentuk saran dan komentar mengatakan bahwa materi harus lebih komunikatif agar siswa mudah menangkap informasi yang disampaikan oleh media. Seharusnya diperbanyak lagi penggunaan gambar-gambar animasi untuk memotivasi siswa.

Prosentase tingkat pencapaian bahan ajar pada penilaian validator materi dengan menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi.

#### b. Validasi Media

Hasil penilaian dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang terhadap Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
	Bentuk	1. Ukuran <i>font</i> pada penulisan materi					√
		2. Ukuran tampilan media pembelajaran <i>Autoplay</i>				√	
		3. Ukuran tampilan E Book					√
		4. Ukuran Video Pendukung					√
		5. Petunjuk Penggunaan media pembelajaran <i>Autoplay</i>				√	
2	Desain	1. Tampilan pembukaan awal pada <i>Autoplay Media Studio</i>				√	
		2. Kesesuaian warna pada setiap halaman <i>Autoplay Media Studio</i>				√	
		3. Keserasian perpaduan warna pada media <i>Autoplay Media Studio</i>				√	
		4. Penggunaan instrumen musik latar			√		
		5. Kesesuaian antara penggunaan warna, gambar dan format penjelasan materi				√	
3	Konten Materi	1. Kesesuaian Soal Latihan IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”				√	

	2. Kedalaman cakupan materi IPS Terpadu dalam pembahasan “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”			√	
	3. Kesesuaian Video Penunjang IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”			√	
	4. Kesesuaian gambar IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”			√	
	<b>Jumlah</b>			<b>3</b>	<b>40</b>
					<b>15</b>

Tabel 4.4 Validasi Media

Sedangkan penilaian dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang dalam bentuk saran dan komentar mengatakan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha sudah layak untuk diuji cobakan setelah sebelumnya melakukan beberapa revisi dan perubahan sederhana. Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada penilaian validator media dengan menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{70} \times 100\%$$

$$P = 82.8\%$$

Presentase tingkat pencapaian 82,8 % dengan kualifikasi layak namun media pembelajaran tidak perlu direvisi ulang namun peneliti memilih untuk merevisi media pembelajaran agar lebih matang dan siap untuk diuji cobakan pada siswa-siswi kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

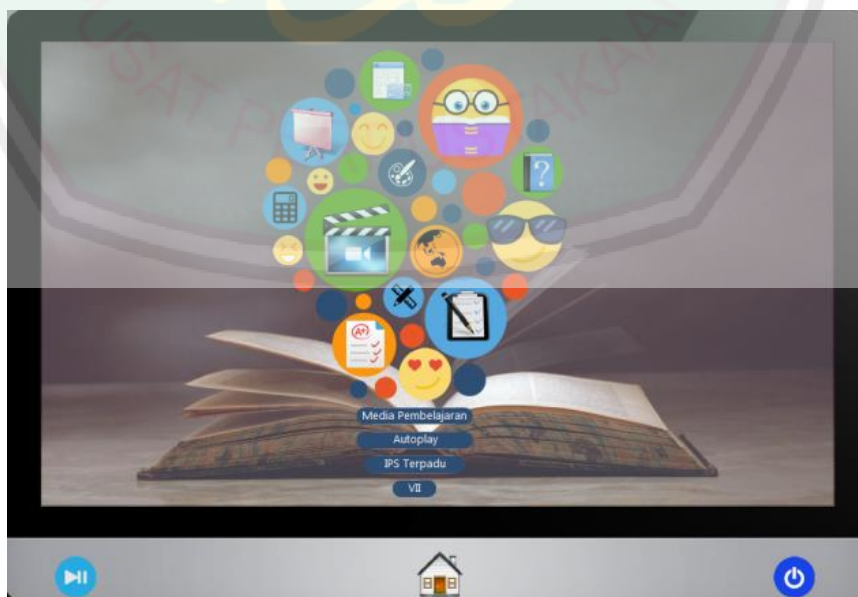
Komentar dan saran validator materi dijadikan pertimbangan untuk dapat membuat media pembelajaran *Autoplay Media Studio* lebih baik lagi.

## 2. Hasil Produk Setelah Validasi dan Revisi

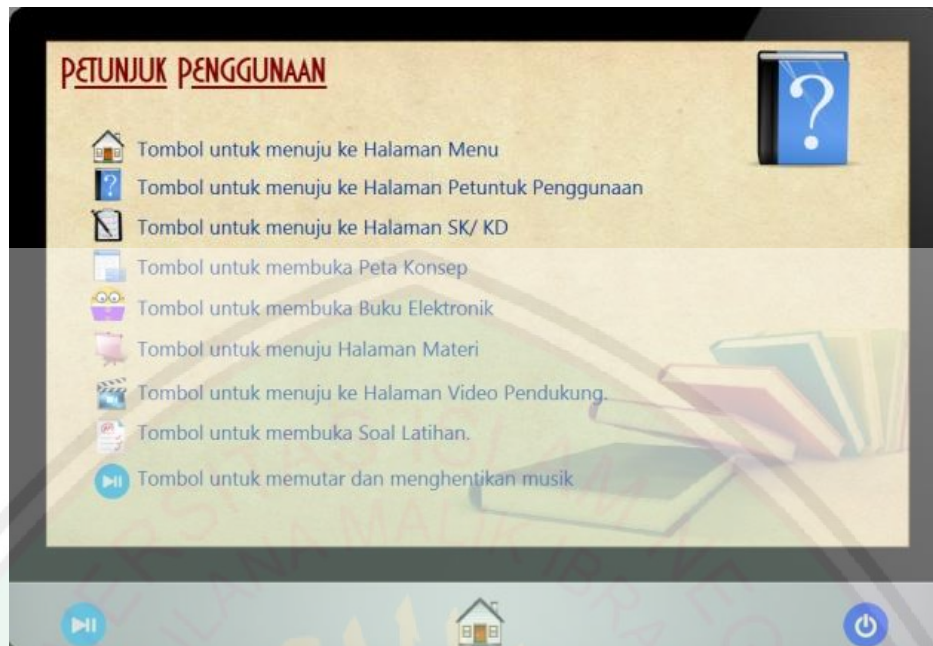
### a. Produk Setelah Validasi dan Revisi



Gambar 4.8 Intro (Halaman Pembuka)



Gambar 4.9 Halaman Menu Utama

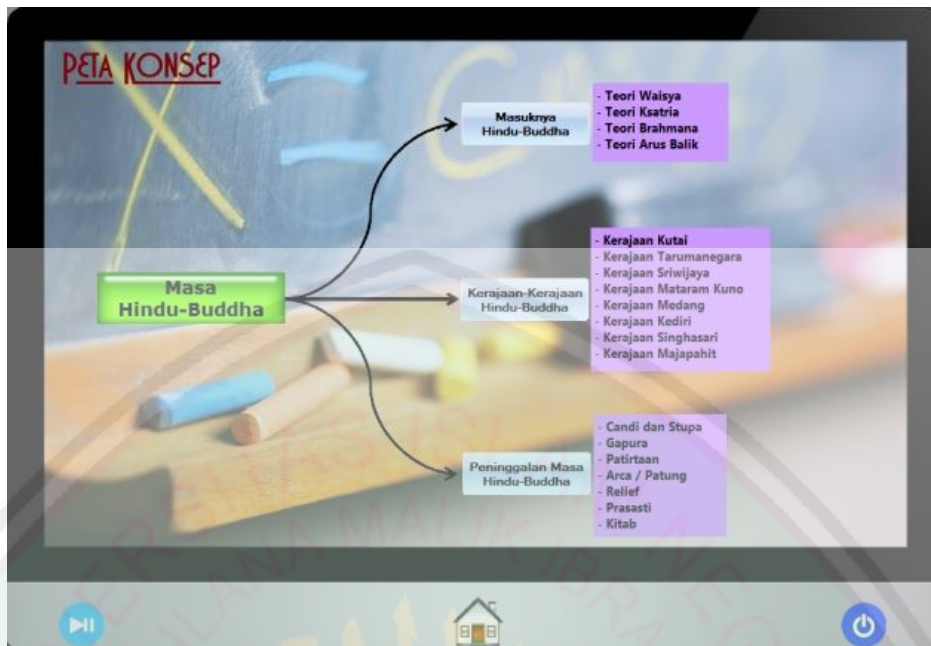


**Gambar 4.10 Halaman Menu Petunjuk**



**Gambar 4.11 Halaman Menu KI, KD dan Indikator**





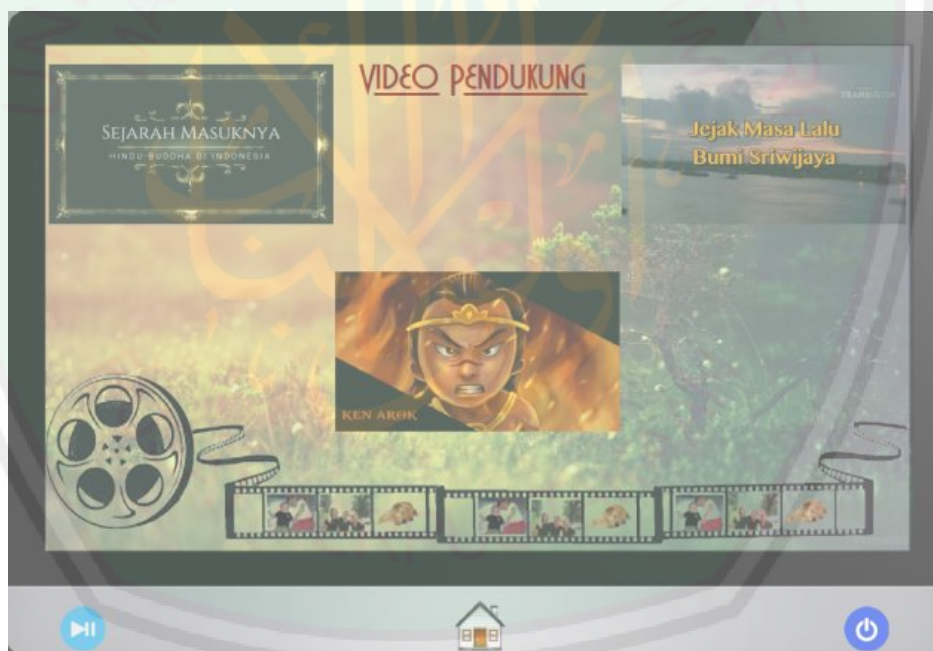
Gambar 4.12 Halaman Peta Konsep



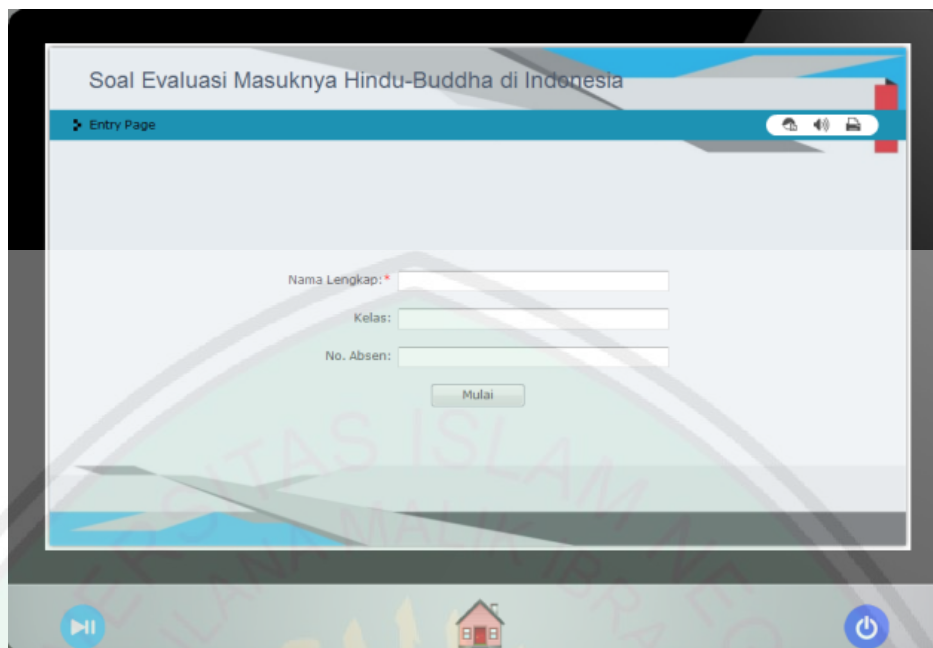
Gambar 4.13 Halaman Menu Materi Slide



Gambar 4.14 Halaman Menu Materi *E-Book*



Gambar 4.15 Halaman Menu Video Pendukung



**Gambar 4.16 Halaman Menu Soal Latihan**

#### **b. Hasil Validasi Kedua**

Produk yang telah melalui tahap proses validasi dan revisi sebelumnya akan divalidasi kembali sama seperti sebelumnya dengan melakukan validasi materi dan validasi media. Hasil dari validasi materi dan validasi media adalah sebagai berikut:

##### 1) Validasi Isi/Materi

Hasil penilaian dosen mata kuliah Sosiologi Universitas Islam Negeri Malang terhadap Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha sebelumnya sudah sangat memuaskan dan media tidak perlu untuk direvisi lagi. Dengan begitu layak untuk diuji cobakan kepada siswa-siswi MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. Prosentase tingkat

pencapaian media pembelajaran pada penilaian validator materi dengan menggunakan skala *likert* tetap yaitu:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Kemudian dikonversikan dengan tabel kelayakan media interaktif, maka presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi ulang dan dapat diuji cobakan pada siswa-siswi MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. Komentar dan saran validator materi dijadikan pertimbangan untuk dapat membuat media pembelajaran *Autoplay Media Studio* lebih baik lagi.

## 2) Validasi Media.

Hasil validasi media kedua yang dinilai oleh Dosen Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang terhadap media pembelajaran *Autoplay Media Studio* sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Bentuk	1. Ukuran <i>font</i> pada penulisan materi					√
		2. Ukuran tampilan media pembelajaran <i>Autoplay</i>					√
		3. Ukuran tampilan E Book					√
		4. Ukuran Video Pendukung					√
		5. Petunjuk Penggunaan media pembelajaran <i>Autoplay</i>				√	
2	Desain	1. Tampilan pembukaan awal pada <i>Autoplay Media Studio</i>					√
		2. Kesesuaian warna pada setiap halaman <i>Autoplay Media Studio</i>					√

		3. Keserasian perpaduan warna pada media <i>Autoplay Media Studio</i>				√	
		4. Penggunaan instrumen musik latar				√	
		5. Kesesuaian antara penggunaan warna, gambar dan format penjelasan materi					√
3	Konten Materi	1. Kesesuaian Soal Latihan IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”				√	
		2. Kedalaman cakupan materi IPS Terpadu dalam pembahasan “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”				√	
		3. Kesesuaian Video Penunjang IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”				√	
		4. Kesesuaian gambar IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					√
		<b>Jumlah</b>				<b>24</b>	<b>40</b>

Tabel 4.5 Validasi Media

Hasil penilaian dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang dalam bentuk saran dan komentar mengatakan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha sudah layak untuk diuji cobakan setelah sebelumnya melakukan beberapa revisi dan perubahan sederhana. Prosentase tingkat pencapaian bahan ajar pada penilaian validator media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$P = 91,4\%$$

### C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah melakukan beberapa kali validasi dan revisi hingga produk dinyatakan layak, maka peneliti menguji cobakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha pada kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa:

No.	NAMA SISWA	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Abdillah i'mal Khoiroh F	65	90
2	Achmad Jahid Nasrullah	75	90
3	Ahmad Zoel Aidy	75	100
4	Faiz Arinal Haq	70	95
5	Febry Kurniawan	85	100
6	Firhan Adhi Kurnia	80	95
7	Firmansyah Wahyu Saputra	80	90
8	Ghaza Al Ghifari Putra	70	90
9	Irsyadul Ibad Moch. Al Toumy	90	100
10	Ishomuddin Ahmad	75	95
11	M. Dhiyaulhaq Alfarihi	60	95
12	M.Syafuruddin Nur Hidayat	75	90
13	Machfud Ansori Rohman	85	100
14	Mochammad Dony Kurniawan	75	90
15	Mochammad Romadhoni	80	100
16	Moh. Saddam Evannada Ap.	75	90
17	Mohammad Mu'zi Masyfa A.	90	100
18	Mokhamad Khafidhul Kirom	85	100
19	Muchamad Naufal Nizar A.	70	95
20	Muhamad Syifa'urrohman	85	100
21	Muhammad Alifuddin Rosyid	75	95
22	Muhammad Allif Mu'afi	90	100
23	Muhammad Firly Nur Rohman	75	90
24	Muhammad Habib Husain	60	90
25	Muhammad Insanul Akmal	70	95
26	Nabil Ahmad Maulana	65	85
27	Rafly Baihaqi As-Shidiq	75	90

28	Rangga Pramudia	75	85
29	Rizky Arinka Dwi Cahya	80	90
30	Ryan Abdila Nugroho	65	95
31	Wildanu Ilham Amin	75	90
32	Zulfiqor Ali Rahman	80	100
<b>Jumlah</b>		<b>2430</b>	<b>3010</b>

Tabel 4.6 Kriteria Skor

Nilai yang dihasilkan siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Autoplay Media Studio* dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Untuk soal *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan soal yang berbeda dengan tingkat kesulitan yang sama. Data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya akan dianalisis melalui *t-test*. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *t-test* adalah:

1. Membuat  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk kalimat

$H_o$ : Hasil belajar siswa tentang materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha pada kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang sama sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

$H_a$ : Hasil belajar siswa tentang materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha pada kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang lebih baik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

2. Membuat  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk statistik

$H_o: \mu_a = \mu_b$

$H_a: \mu_a \neq \mu_b$

## 3. Membuat tabel perhitungan

<b>Responden</b>	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Gain (d)	d <sup>2</sup>
1	65	90	25	625
2	75	90	15	225
3	75	100	25	625
4	70	95	25	625
5	85	100	15	225
6	80	95	15	225
7	80	90	10	100
8	70	90	20	400
9	90	100	10	100
10	75	95	20	400
11	60	95	35	1225
12	75	90	15	225
13	85	100	15	225
14	75	90	15	225
15	80	100	20	400
16	75	90	15	225
17	90	100	10	100
18	85	100	15	225
19	70	95	25	625
20	85	100	15	225
21	75	95	20	400
22	90	100	10	100
23	75	90	15	225
24	60	90	30	900
25	70	95	25	625
26	65	85	20	400
27	75	90	15	225
28	75	85	10	100
29	80	90	10	100
30	65	95	30	900
31	75	90	15	225
32	80	100	20	400
	<b>2430</b>	<b>3010</b>	<b>580</b>	<b>11850</b>

Tabel 4.7 Tabel Perhitungan



$$d = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$d = \frac{580}{32}$$

$$d = 18,1$$

4. Mencari  $t$  hitung dengan rumus

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

$$t = \frac{18,1}{\sqrt{\frac{11850 - \frac{(580)^2}{32}}{32(32-1)}}$$

$$t = \frac{18,1}{\sqrt{\frac{11850 - \frac{336400}{32}}{32(32-1)}}$$

$$t = \frac{18,1}{\sqrt{\frac{11850 - 10512,5}{992}}}$$

$$t = \frac{18,1}{\sqrt{\frac{1337,5}{992}}}$$

$$t = \frac{18,1}{\sqrt{1,348}}$$

$$t = \frac{18,1}{1,161}$$

$$t = 15,590$$

5. Menentukan kaidah pengujian

Berikut merupakan cara pengambilan keputusan :

- 1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  diterima.
- 2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hasilnya non signifikan, artinya  $H_1$  ditolak.

$$t_{tabel} = t_{\alpha : db}$$

$$db = n - 1$$

$$= 32 - 1$$

$$= 31$$

$$\text{Jadi, } t_{tabel} = t_{0,05 : 31} = 2,040$$

#### 6. Membandingkan $t_{tabel}$ dan $t_{hitung}$

$$\text{Jadi, } t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

$$t_{hitung}(15,590) \geq t_{tabel}(2,040)$$

Dengan demikian, hasilnya adalah signifikan, sehingga  $H_1$  diterima.

#### 7. Kesimpulan

$H_0$  = Terdapat kesamaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

$H_1$  = Hasil belajar siswa lebih baik sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji t tersebut, hipotesisnya adalah diterima. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII B MTsN Denanyar Kabupaten Jombang setelah menggunakan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio*

##### 1. Rencana Pengembangan

Berawal dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di MTsN Denanyar yaitu belum diterapkannya media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha di Indonesia pada siswa kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa yang pada mulanya kurang bersemangat dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan menjadi bersemangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berorientasi pada tujuan dari media yang dikembangkan berdasarkan analisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar). Dengan dikembangkannya media pembelajaran *Autoplay Media Studio* ini diharapkan dapat menjadi sebagai pelengkap dan penyempurna media sebelumnya.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha di Indonesia pada siswa kelas VII MTsN

Denanyar Kabupaten Jombang adalah untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Langkah-langkah dalam mengembangkan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang mengadaptasi model penelitian pengembangan dari ADDIE. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan adalah sebagai berikut:

a. *Analyse*

Merupakan tahap pengidentifikasian tentang perlunya pengembangan dan syarat-syarat pengembangan metode pembelajaran pengganti metode pembelajaran sebelumnya.

b. *Design*

Tahap perencanaan desain produk yang akan dikembangkan dilakukan secara sistematis, mulai melakukan perancangan Halaman Menu, pemilihan materi dan komponen-komponen lain yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan desain masih bersifat konseptual yang akan menjadi dasar tahapan pengembangan metode pembelajaran berikutnya.

c. *Development*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah proses mewujudkan rancangan-rancangan yang telah disusun dan dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam tahap ini kerangka-kerangka tersebut direalisasikan ke dalam bentuk sebuah metode pembelajaran yang baru yang siap untuk digunakan.

d. *Implementation*

Pada tahap ini yang dilakukan berupa penerapan metode pembelajaran baru yang telah dikembangkan, namun hal tersebut juga harus menyesuaikan dengan situasi yang terjadi pada kondisi nyata di dalam kelas. Materi yang disampaikan pada siswa juga harus sesuai dengan metode pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebagai tolak ukur adanya penerapan metode pembelajaran baru, hal yang harus dilakukan pada tahap berikutnya adalah melakukan evaluasi.

e. *Evaluation*

Bentuk evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu berupa evaluasi formatif dan dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir setiap pertemuan. Berbeda dengan evaluasi formatif, evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan belajar berakhir secara keseluruhan (dilakukan pada akhir semester). Dengan diterapkannya kegiatan evaluasi, pihak pengguna akan mengetahui tolak ukur tingkat keberhasilan metode pembelajaran baru. Apabila metode pembelajaran baru dinilai belum memenuhi kebutuhan maka metode pembelajaran tersebut perlu di revisi dan dibuat sesuai dengan hasil evaluasi untuk memenuhi kebutuhan yang belum tercapai.

## **2. Spesifikasi Produk**

Produk media pembelajaran yang dibuat disusun secara sistematis, dengan memberikan konsep pemahaman yang lebih menarik dan sekaligus dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Media pembelajaran yang dihasilkan dari pengembangan ini terdapat 6 bagian antara lain intro, halaman menu, halaman petunjuk, halaman KI, KD dan Indikator, halaman materi dan halaman soal evaluasi. Untuk penjabarannya sebagai berikut:

- a. Halaman Intro merupakan halaman judul pembuka media pembelajaran.
- b. Halaman Menu berisikan menu-menu pilihan.
- c. Halaman Petunjuk Penggunaan adalah bagian dari halaman menu yang berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.
- d. Halaman KI, KD dan Indikator merupakan halaman yang berisi tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran IPS Terpadu materi Perkembangan Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha.
- e. Halaman Materi berisikan kumpulan materi-materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha yang dikemas menjadi bentuk media berupa slide, *ebook* dan video.
- f. Halaman Soal Latihan adalah halaman yang berisikan soal-soal latihan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pemahaman yang ada didalam media pembelajaran.

## **B. Validasi Ahli**

Hasil penilaian validator media pembelajaran *Autoplay Media Studio* ada dua penilaian yaitu validasi pertama dengan revisi dan kedua tanpa revisi. Berikut

adalah paparan data dari validasi media:

### 1. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi

#### a. Validasi Pertama

- 1) Pada aspek desain, kemenarikan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* baik dengan tingkat prosentase 92%. Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* tidak perlu revisi dan siap untuk diujicobakan.
- 2) Pada aspek konten materi, kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Keruntutan dan kelengkapan penyajian materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha sudah baik dengan nilai prosentase 93,4%. Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* tidak perlu revisi dan siap untuk diujicobakan.
- 3) Pada aspek evaluasi, kesesuaian soal latihan mulai dari isi, jenis dan bentuk soal sudah sesuai dengan materi IPS Terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha sudah baik dan tidak perlu revisi dengan tingkat prosentase 90%. Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* tidak perlu revisi dan siap untuk diujicobakan.

Nilai keseluruhan penilaian angket dipaparkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

## 2. Hasil Validasi Media

### a. Validasi Pertama

- 1) Pada aspek bentuk, kesesuaian ukuran media pembelajaran *Autoplay Media Studio* cukup baik dengan nilai prosentase 92%, akan tetapi peneliti juga harus melakukan revisi untuk perbaikan produk agar lebih layak diujicobakan.
- 2) Pada aspek desain, kesesuaian tampilan awal beserta variasi warna perlu revisi total dengan nilai prosentase 76%. Media perlu direvisi agar lebih layak lagi
- 3) Pada aspek konten materi, kesesuaian soal dan kedalaman cakupan materi sudah sesuai dengan nilai prosentase 80%. Media tidak perlu direvisi.

Nilai keseluruhan penilaian angket dipaparkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{70} \times 100\%$$

$$P = 82.8\%$$

### b. Validasi Kedua

- 1) Pada aspek bentuk, kesesuaian ukuran media pembelajaran *Autoplay Media Studio* cukup baik dengan nilai prosentase 96%. Media pembelajaran tidak perlu revisi dan layak diujicobakan.
- 2) Pada aspek desain, kesesuaian tampilan awal beserta variasi warna perlu revisi total dengan nilai prosentase 92%. Media tidak perlu



direvisi dan layak untuk diujicobakan.

- 3) Pada aspek konten materi, kesesuaian soal dan kedalaman cakupan materi sudah sesuai dengan nilai prosentase 85%. Media tidak perlu direvisi.

Nilai keseluruhan penilaian angket dipaparkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$P = 91.4\%$$

### C. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah tingkat kemampuan-kemampuan atau hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Fungsi hasil belajar ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan yang dicapai siswa. Hasil belajar akan menghasilkan 2 data, antara lain data dalam bentuk kuantitatif dan data kualitatif. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Kualitas suatu media pembelajaran bisa dikatakan baik jika media pembelajaran tersebut bisa meningkatkan tingkat penguasaan materi siswa dan layak untuk digunakan, jika media pembelajaran belum memenuhi kebutuhan maka dilakukan pengembangan yang lebih baik lagi agar memenuhi kebutuhan yang belum tercapai sebelumnya.

Peserta didik bisa dikatakan tuntas belajar ketika nilai hasil belajar sama atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mana siswasudah menguasai kompetensi dasar. Apabila nilai hasil belajar masih dibawah standar kriteria minimal maka dapat diinterpretasikan belum tuntas yang mana peserta didik belum bisa melanjutkan ke tingkat selanjutnya. Solusi yang digunakan untuk memperbaiki nilai hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM adalah dengan cara remedial.

Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas VII B dilaksanakan tanggal 8 dan 22 April 2017. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha adalah sebagai berikut:

No.	NAMA SISWA	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Abdillah I'mal Khoiroh F	65	90
2	Achmad Jahid Nasrullah	75	90
3	Ahmad Zoel Aidy	75	100
4	Faiz Arinal Haq	70	95
5	Febry Kurniawan	85	100
6	Firhan Adhi Kurnia	80	95
7	Firmansyah Wahyu Saputra	80	90
8	Ghaza Al Ghifari Putra	70	90
9	Irsyadul Ibad Moch. Al Toumy	90	100
10	Ishomuddin Ahmad	75	95
11	M. Dhiyaulhaq Alfarihi	60	95
12	M.Syafuruddin Nur Hidayat	75	90
13	Machfud Ansori Rohman	85	100
14	Mochammad Dony Kurniawan	75	90
15	Mochammad Romadhoni	80	100
16	Moh. Saddam Evannada Ap.	75	90
17	Mohammad Mu'zi Masyfa A.	90	100

18	Mokhamad Khafidhul Kirom	85	100
19	Muchamad Naufal Nizar A.	70	95
20	Muhamad Syifa'urrohman	85	100
21	Muhammad Alifuddin Rosyid	75	95
22	Muhammad Allif Mu'afi	90	100
23	Muhammad Firly Nur Rohman	75	90
24	Muhammad Habib Husain	60	90
25	Muhammad Insanul Akmal	70	95
26	Nabil Ahmad Maulana	65	85
27	Rafly Baihaqi As-Shidiq	75	90
28	Rangga Pramudia	75	85
29	Rizky Arinka Dwi Cahya	80	90
30	Ryan Abdila Nugroho	65	95
31	Wildanu Ilham Amin	75	90
32	Zulfiqor Ali Rahman	80	100
Jumlah		2430	3010
Rata-Rata		75.5	94.06

**Tabel 5.1 Hasil belajar siswa kelas VII B MTsN Denanyar Kabupaten Jombang sebelum dan sesudah menggunakan media *Autoplay Media Studio***

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil yang didapat nilai *posttest* menunjukkan rata-rata nilai 94,06 lebih tinggi dari hasil *pretest* dengan hasil 75,9. Dengan demikian terlihat bahwa setelah mendapat bantuan dari media *Autoplay Media Studio* hasil belajar siswa meningkat dengan memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Hasil perbedaan yang signifikan sebanyak 16,6 sekaligus diperkuat oleh hasil dari analisis *t-test* yang menunjukkan bahwa  $15,590 (t_{hitung}) > 2,040 (t_{tabel})$ .

Kesimpulannya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Dengan adanya *pretest* dan *posttest*, maka dari hasil tes uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* tentang materi Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di

Indonesia berpengaruh positif, efektif, dan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada 32 siswa Kelas VII B menyatakan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* tentang materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha sangat menarik dan cenderung tidak membuat proses pembelajaran bosan karena dalam media pembelajaran ini terdapat Video penunjang yang berhubungan dengan materi yang mana disertai juga dengan bahasa yang tidak terlalu formal, sehingga mereka mudah dan mengerti tentang materi yang disampaikan.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*, meliputi:
  - a. Dalam mengembangkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terdiri dari 5 tahapan dengan menggunakan model ADDIE, antara lain:
    - 1) *Analysis* atau pengamatan dan persiapan laporan awal seperti menentukan materi, KI dan KD, dan menentukan tujuan dari adanya pembuatan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.
    - 2) *Design* yaitu membuat rancangan produk dan membuat pretest dan *posttest* sebagai alat ukur tingkat keberhasilan produk, menetapkan tujuan belajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.
    - 3) *Development* yaitu kegiatan realisasi atau mewujudkan rancangan produk.
    - 4) *Implementation*, pada tahap ini penerapan produk yang telah di rancang dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.
    - 5) *Evaluation*, merupakan tahap untuk mengukur kompetensi akhir

dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model pembelajaran.

- b. Spesifikasi produk berupa media pembelajaran yang dihasilkan dari pengembangan terdapat 6 bagian antara lain intro, halaman menu, halaman petunjuk, halaman KI, KD dan Indikator, halaman materi dan halaman soal evaluasi. Halaman intro merupakan halaman judul pembuka media pembelajaran. Sedangkan pada bagian halaman menu berisikan menu-menu pilihan. Halaman petunjuk adalah bagian dari halaman menu yang berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Halaman KI, KD dan Indikator merupakan halaman yang berisi tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran IPS Terpadu. Halaman materi berisikan kumpulan materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha dalam berbagai bentuk media, seperti slide, *ebook* dan video. Halaman soal latihan adalah halaman yang berisikan soal-soal latihan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pemahaman yang ada didalam media pembelajaran.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

- a. Perolehan nilai pengembangan media pembelajaran Autoplay Media Studio mata pelajaran IPS terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi/isi pertama 92% dan berdasarkan penilaian

tersebut produk media ini valid dan siap diujicobakan.

- b. Perolehan nilai pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran IPS terpadu materi Perkembangan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha berdasarkan penilaian dari validasi ahli media pertama 82,8% dan penilaian validasi ahli materi/isi kedua 91,4% (sangat valid).

Dari hasil nilai yang diperoleh dari para ahli, nilai prosentase tertinggi yang didapat dari validasi materi/isi dengan perolehan nilai 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di MTsN Denanyar Kabupaten Jombang.

Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah produk dikembangkan yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas VII B MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. Nilai *posttest* mencapai 94,06 % yang mana jauh lebih dari nilai *pretest* yang hanya mencapai 75.9%. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil uji t dimana  $t_{hitung}$  (15,590) lebih besar dari sama dengan  $t_{tabel}$  (2,040), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*.

## B. Saran

Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* yang dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII B MTsN Denanyar Kabupaten Jombang. Secara rinci saran-saran

dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dalam kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu yang praktis dan praktis, media pembelajaran Autoplay Media Studio dapat memberikan manfaat serta menjadi pijakan dasar untuk lembaga atau sekolah.

2. Bagi Guru

Menjadi solusi sekaligus referensi tambahan bagi guru dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai pengembang media pembelajaran sebelumnya.

3. Bagi Siswa

Dapat melatih siswa untuk mandiri dalam menggali informasi tentang perkembangan masyarakat Indonesia dari masa ke masa dan memberikan motivasi kepada siswa kelas VII B agar dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.

4. Bagi Peneliti Lain

Menjadi bahan pertimbangan dan penambah wawasan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Dunne, Richard dan Wragg. 1996. *Pembelajaran Yang Efektif* (diterjemahkan oleh Anwar Jasin). Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sucipto. 2001. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masruri, H. 2011. *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Oemar Hamalik, 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Prasetyo, Hari. *Autoplay Media Studio Preview*, ([www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html](http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html)) diakses pada 11 November 2016 Pukul 07.26 WIB.
- Puskur. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Popham, W. James. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rachmad, Jalaluddin. 1997. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sadiman, Arief S. dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Said, A. 1981. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Press.
- Sinambela, N.J.M.P. 2006. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*. Tesis. Surabaya : Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, Nana. dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI Press.
- Syah, Darwin. 2007. *Perencanaan Sistem Pengajaran PAI*. Jakarta: Gaun Persada Press.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yakin, Ainul. 2014. *Teaching History Subject Through The Utilization of Autoplay Multimedia to Improve Students Achievement of VII-A Grade At SMPN 3 Purwosari Satu Atap Pasuruan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



## LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/ 317 /2017 09 Maret 2017  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
 Yth. Kepala MTs Negeri Denanyar Jombang  
 di  
 Jombang

*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 : Abdurrohman Nugroho  
 NIM : 11130076  
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
 Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang**

Lama Penelitian : **Maret sampai dengan Mei (3 bulan)**  
 diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Wakil Dekan Bid. Akademik,

H. Soralah, M.Ag  
 NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :  
 1. Yth. Ketua Jurusan PIPS  
 2. Arsip

## LAMPIRAN 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI DENANYAR**  
*Jl. KH. Bishri Syansuri No. 77 Denanyar Jombang Telp. (0321) 862263*  
**61416**

## SURAT KETERANGAN

Nomor: B. *200* /MTs.13.12.6/TL.00/ 04 /2017

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Denanyar Jombang, menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : ABDURROHMAN NUGROHO  
 NIM : 11130076  
 Program Studi : IPS Terpadu  
 Fakultas : FTIK/ UIN Malang  
 Jurusan : Pendidikan IPS

Benar-benar mahasiswa tersebut telah selesai mengadakan Penelitian di MTsN Denanyar Jombang yang dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2017 s.d. 22 April 2017 untuk bahan menyusun skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTs Negeri Denanyar Kabupaten Jombang.*

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

22 April 2017

Kepala,



*711*  
 Dra. H. **RIYATNA, MM.**

## LAMPIRAN 3



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana No. 50, Telepon (0341) 551354 Faximile (0341) 572533 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: [fitk\\_uinmalang@yahoo.com](mailto:fitk_uinmalang@yahoo.com)

## BUKTI KONSULTASI

Nama : Abdurrohman Nugroho  
 NIM : 11130076  
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Dosen Pembimbing : Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanayar Kabupaten Jombang

No.	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	25 Desember 2016	Proposal Skripsi	1.
2	5 Januari 2016	Konsultasi Bab I : Pendahuluan	2.
3	10 Februari 2016	Konsultasi Bab II dan ACC Bab I	3.
4	8 Maret 2016	Konsultasi Bab III dan ACC Bab II	4.
5	24 Maret 2017	Konsultasi Bab IV dan ACC Bab III	5.
6	25 April 2017	Konsultasi Bab V dan ACC Bab IV	6.
7	5 Mei 2017	Konsultasi Bab VI dan ACC Bab V	7.
8	23 Mei 2017	Konsultasi Bab I-VI dan ACC	8.

Malang, 23 Mei 2017  
 Mengetahui,  
 a.n. Dekan

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

**LAMPIRAN 4****IDENTITAS VALIDATOR AHLI**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>JABATAN</b>	<b>INSTANSI</b>	<b>EVALUATOR</b>
1	Aniek Rachmaniah, S.Sos, M.Si	Dosen Sejarah PIPS	FITK/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Materi
2	Shalih Husni, M.Pd	Dosen Pengembangan Media Pembelajaran	FITK/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Media



**LAMPIRAN 5****INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI****A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial mata pelajaran IPS Terpadu materi masuknya Hindu-Buddha di Indonesia menggunakan media Autoplay Media Studio di SMP/ MTs, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

**Nama** : .....

**NIP** : .....

**Instansi** : .....

**Pendidikan** : .....

**Alamat** : .....



## B. Petunjuk Pengisian Angket

- ❖ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media.
- ❖ Isilah dengan tanda *check* ( ✓ ) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
- ❖ Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi.
- ❖ Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut.
  - 1 = Tidak Bagus
  - 2 = Kurang Bagus
  - 3 = Sedang
  - 4 = Bagus
  - 5 = Sangat Bagus

## C. Aspek Isi / Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain	6. Tampilan pembukaan awal pada <i>Autoplay Media Studio</i>					
		7. Kesesuaian warna pada setiap halaman <i>Autoplay Media Studio</i>					
		8. Keserasian perpaduan warna pada media <i>Autoplay Media Studio</i>					
		9. Penggunaan instrumen musik latar					
		10. Kesesuaian antara penggunaan warna, gambar dan format penjelasan materi					
2	Konten Materi	7. Kesesuaian materi antara Silabus dan RPP IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
		8. Mempunyai keterikatan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada materi “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
		9. Kesesuaian antara Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Pembelajaran IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
		10. Kesesuaian antara Indikator dan Tujuan Pembelajaran IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					

		11. Kedalaman cakupan materi IPS Terpadu dalam pembahasan “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
		12. Kejelasan dalam penyajian materi IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
3	Evaluasi	5. Quiz Creator sesuai dengan materi IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
		6. Kesesuaian isi jenis soal dengan materi IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
		7. Kesesuaian bentuk soal dengan materi IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
		8. Layak digunakan dan diuji coba sebagai media pembelajaran IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					
<b>Jumlah</b>							

#### D. Kritik dan Saran

#### E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Autoplay Media Studio ini :

Layak untuk diuji coba tanpa revisi

Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.

## LAMPIRAN 6

## INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA

## A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial mata pelajaran IPS Terpadu materi masuknya Hindu-Buddha di Indonesia menggunakan media *Autoplay Media Studio* di SMP/ MTs, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

Nama : Shalih Husni

NIP : .....

Instansi : Fith UIN Malang

Pendidikan : S-2 Pemi

Alamat : Perum BME ttt 6/73 Singosari

### B. Petunjuk Pengisian Angket

- ❖ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli isi/ materi.
- ❖ Isilah dengan tanda *check* ( ✓ ) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
- ❖ Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi.
- ❖ Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut.
  - 1 = Tidak Bagus
  - 2 = Kurang Bagus
  - 3 = Sedang
  - 4 = Bagus
  - 5 = Sangat Bagus

### C. Aspek Isi / Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Bentuk	1. Ukuran <i>font</i> pada penulisan materi					✓
		2. Ukuran tampilan media pembelajaran <i>Autoplay</i>				✓	
		3. Ukuran tampilan E Book				✓	✓
		4. Ukuran Video Pendukung				✓	✓
		5. Petunjuk Penggunaan media pembelajaran <i>Autoplay</i>				✓	
2	Desain	1. Tampilan pembukaan awal pada <i>Autoplay Media Studio</i>				✓	
		2. Kesesuaian warna pada setiap halaman <i>Autoplay Media Studio</i>				✓	
		3. Kecerahan perpaduan warna pada media <i>Autoplay Media Studio</i>				✓	
		4. Penggunaan instrumen musik latar			✓		
		5. Kesesuaian antara penggunaan warna, gambar dan format penjelasan materi				✓	
3	Konten Materi	1. Kesesuaian Soal Latihan IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”				✓	
		2. Kedalaman cakupan materi IPS Terpadu dalam pembahasan “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”				✓	
		3. Kesesuaian Video Penunjang IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”				✓	

		4. Kesesuaian gambar IPS Terpadu “Masuknya Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia”					✓
<b>Jumlah</b>							

#### D. Kritik dan Saran

Layak untuk dilafkan Ujri Coba dengan pandora guru.

#### E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Autoplay Media Studio ini :

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

## LAMPIRAN 7

## Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No.	NAMA SISWA	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Abdillah i'mal Khoiroh F	65	90
2	Achmad Jahid Nasrullah	75	90
3	Ahmad Zoel Aidy	75	100
4	Faiz Arinal Haq	70	95
5	Febry Kurniawan	85	100
6	Firhan Adhi Kurnia	80	95
7	Firmansyah Wahyu Saputra	80	90
8	Ghaza Al Ghifari Putra	70	90
9	Irsyadul Ibad Moch. Al Toumy	90	100
10	Ishomuddin Ahmad	75	95
11	M. Dhiyaulhaq Alfarihi	60	95
12	M.Syafuruddin Nur Hidayat	75	90
13	Machfud Ansori Rohman	85	100
14	Mochammad Dony Kurniawan	75	90
15	Mochammad Romadhoni	80	100
16	Moh. Saddam Evannada Ap.	75	90
17	Mohammad Mu'zi Masyfa A.	90	100
18	Mokhammad Khafidhul Kirom	85	100
19	Muchamad Naufal Nizar A.	70	95
20	Muhamad Syifa'urrohman	85	100
21	Muhammad Alifuddin Rosyid	75	95
22	Muhammad Allif Mu'afi	90	100
23	Muhammad Firly Nur Rohman	75	90
24	Muhammad Habib Husain	60	90
25	Muhammad Insanul Akmal	70	95
26	Nabil Ahmad Maulana	65	85
27	Rafly Baihaqi As-Shidiq	75	90
28	Rangga Pramudia	75	85
29	Rizky Arinka Dwi Cahya	80	90
30	Ryan Abdila Nugroho	65	95
31	Wildanu Ilham Amin	75	90
32	Zulfiqor Ali Rahman	80	100
<b>Jumlah</b>		<b>2430</b>	<b>3010</b>

## LAMPIRAN 8

Tabel Perhitungan

Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Gain (d)	d <sup>2</sup>
1	65	90	25	625
2	75	90	15	225
3	75	100	25	625
4	70	95	25	625
5	85	100	15	225
6	80	95	15	225
7	80	90	10	100
8	70	90	20	400
9	90	100	10	100
10	75	95	20	400
11	60	95	35	1225
12	75	90	15	225
13	85	100	15	225
14	75	90	15	225
15	80	100	20	400
16	75	90	15	225
17	90	100	10	100
18	85	100	15	225
19	70	95	25	625
20	85	100	15	225
21	75	95	20	400
22	90	100	10	100
23	75	90	15	225
24	60	90	30	900
25	70	95	25	625
26	65	85	20	400
27	75	90	15	225
28	75	85	10	100
29	80	90	10	100
30	65	95	30	900
31	75	90	15	225
32	80	100	20	400
	<b>2430</b>	<b>3010</b>	<b>580</b>	<b>11850</b>

**LAMPIRAN 9****SOAL PRETEST**

1. Pada abad ke-5 telah terdapat pengaruh Hindu dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Buktinya adalah ...
  - a. penggunaan bahasa Sanskerta dalam kehidupan sehari-hari
  - b. makin lunturnya adat istiadat asli nenek moyang
  - c. penggunaan bahasa Sanskerta dalam penulisan prasasti
  - d. makin lunturnya bahasa Melayu
  
2. Teori yang menyebutkan peranan bangsa Indonesia dalam penyebaran agama dan kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia adalah Teori ...
  - a. Brahmana
  - b. Waisya
  - c. Ksatria
  - d. Arus Balik
  
3. Pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam bidang pemerintahan adalah ...
  - a. pemimpin masyarakat dipilih berdasarkan kastanya
  - b. pimpinan masyarakat yang dipilih adalah orang yang dianggap tua dan bijaksana
  - c. pergantian pemimpin masyarakat berdasarkan atas keturunannya.
  - d. gelar yang dipakai pemimpin adalah Datuk
  
4. Akulturasi antara kebudayaan Hindu-Buddha dan kepercayaan asli Indonesia terlihat pada ...
  - a. munculnya kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha
  - b. raja dianggap sebagai keturunan dewa
  - c. pembuatan arca sebagai perwujudan dewa
  - d. bentuk candi yang berundak
  
5. Pendiri kerajaan Singhasari yaitu ...
  - a. Srijaya Wisnuwardhana
  - b. Empu Sindok
  - c. Raja Sankhara
  - d. Ken Arok
  
6. Raja pertama yang memerintah kerajaan Kutai ...
  - a. Raja Dharmayawarman
  - b. Raja Kudungga
  - c. Raja Mulawarman
  - d. Raja Aswawarman



7. Keberadaan kerajaan Kutai diketahui atas dasar sumber berita yang ditemukan yaitu berupa prasasti yang berbentuk ...
  - a. Neraca
  - b. Yupa atau tiang batu jumlahnya 7 buah
  - c. Punden berundak-undak
  - d. Artefak
  
8. Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan raja ...
  - a. Kertanegara
  - b. Raden Wijaya
  - c. Jayawardhana
  - d. Hayam Wuruk
  
9. Kitab Sutasoma dikarang oleh seorang pujangga Kerajaan Majapahit yang bernama ...
  - a. Mpu Tantular
  - b. Mpu Sedah
  - c. Mpu Prapanca
  - d. Mpu Panuluh
  
10. Berikut yang bukan termasuk bentuk peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Buddha adalah ...
  - a. Candi
  - b. Stupa
  - c. Seni sastra
  - d. Kaligrafi
  
11. Berikut adalah kerajaan Hindu yang terletak di tepi Sungai Brantas, adalah ....
  - a. Kerajaan Medang
  - b. Kerajaan Mataram Kuno
  - c. Kerajaan Kutai
  - d. Kerajaan Sriwijaya
  
12. Punden berundak merupakan salah satu contoh akulturasi antara kebudayaan Hindu-Buddha dengan kebudayaan asli Indonesia dalam bentuk ...
  - a. seni ukir
  - b. seni rupa
  - c. seni bangunan
  - d. seni sastra dan aksara
  
13. Berikut adalah kerajaan Hindu tertua yang terdapat di Pulau Jawa, adalah ...

- a. Kerajaan Kediri
  - b. Kerajaan Mataram
  - c. Kerajaan Majapahit
  - d. Kerajaan Tarumanegara
14. Kerajaan Sriwijaya mencapai masa kejayaannya pada masa pemerintahan ...
- a. Jayabaya
  - b. Airlangga
  - c. Balawaputradewa
  - d. Dharmawangsa
15. Berikut adalah prasasti-prasasti peninggalan Kerajaan Majapahit, kecuali...
- a. Prasasti Gunung Butak
  - b. Prasasti Ngantang
  - c. Prasasti Kudadu
  - d. Prasasti Blambangan
16. Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial adalah ...
- a. terbentuknya sistem kasta pada masyarakat
  - b. masyarakat mulai mengenal kepercayaan
  - c. mulai dikenal sistem kerajaan
  - d. kedudukan raja menggantikan kedudukan kepala suku
17. Berikut adalah hal-hal yang menyebabkan runtuhnya Kerajaan Kediri, kecuali ...
- a. terjadinya pemberontakan oleh kaum Brahmana
  - b. terbunuhnya Raja Kertanegara oleh Ken Arok
  - c. adanya perpecahan wilayah menjadi Jenggala dan Panjalu
  - d. sikap raja yang sombong dan melanggar aturan adat
18. Kerajaan Hindu tertua di Pulau Jawa adalah...
- a. Kerajaan Tarumanegara
  - b. Kerajaan Mataram Kuno
  - c. Kerajaan Majapahit
  - d. Kerajaan Singhasari
19. Yupa merupakan salah satu peninggalan Hindu-Buddha dari kerajaan ...
- a. Kerajaan Tarumanegara
  - b. Kerajaan Mataram Kuno
  - c. Kerajaan Majapahit
  - d. Kerajaan Kutai

20. Kerajaan Medang terbagi menjadi dua wilayah pada masa pemerintahan raja

...

- a. Sri Makutawang Swardhana
- b. Sri Dharmawangsa Teguh
- c. Airlangga
- d. Sri Isyanatunggawijaya



**LAMPIRAN 10****SOAL POSTEST**

1. Kerajaan Kutai merupakan tanda masuknya pengaruh Agama Hindu-Budha di Indonesia, yang dibuktikan oleh ...
  - a. Prasasti Yupa
  - b. Prasasti Anjuk Landang
  - c. Prasasti Tugu
  - d. Prasasti Bandar Alim
  
2. Masuknya agama Hindu-Budha di Indonesia berdasarkan para pedagang India yang telah menikah dengan penduduk Indonesia disebut teori ...
  - a. Brahmana
  - b. Waisya
  - c. Ksatria
  - d. Arus balik
  
3. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah:
  - a. Tarumanegara
  - b. Kutai
  - c. Sriwijaya
  - d. Majapahit
  
4. Akulturasi antara kebudayaan Hindu-Buddha dan kepercayaan asli Indonesia terlihat pada ...
  - a. bentuk candi yang berundak
  - b. raja dianggap sebagai keturunan dewa
  - c. pembuatan arca sebagai perwujudan dewa
  - d. munculnya kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha
  
5. Bahasa dari India yang paling kuat pengaruhnya terhadap bahasa Nusantara adalah ...
  - a. Pali
  - b. Hindi
  - c. Pallawa
  - d. Sanskerta
  
6. Pengaruh Hindu-Budha di bidang politik adalah ...
  - a. adanya sistem kasta
  - b. adanya sistem kerajaan
  - c. adanya sistem ke masyarakatan
  - d. munculnya berbagai karya sastra

7. Berkembangnya Sriwijaya sebagai kerajaan maritim (negara kelautan) disebabkan oleh ...
  - a. rakyat hidup dari perdagangan
  - b. besarnya hasil bumi sriwijaya
  - c. letaknya strategis di tepi selat malaka
  - d. keberhasilan sriwijaya mengalahkan kerajaan- kerajaan sekitarnya
  
8. Kalimat “Bhineka Tunggal Ika” yang tertulis pada lambang negara RI sebenarnya diambil dari hasil karya sastra masa majapahit. Kalimat tersebut tertulis dalam kitab ...
  - a. Negara Kertagama karya Mpu Prapanca
  - b. Sutasoma karya Mpu Tantular
  - c. Bharatayudha karya Mpu Sedah
  - d. Arjunawiwaha karya Mpu Kanwa
  
9. Peradaban Hindu mudah diterima oleh masyarakat Indonesia karena ...
  - a. telah lama ada hubungan antara India dan Indonesia
  - b. adanya persamaan antara peradaban Hindu dengan peradaban Indonesia
  - c. dasar dasar peradaban Hindu telah lama dimiliki oleh bangsa Indonesia
  - d. bangsa Indonesia termasuk bangsa yang mudah menerima pengaruh luar
  
10. Contoh pengaruh Hindu di Indonesia dalam bidang pemerintahan adalah ...
  - a. masyarakat mulai mengenal kepercayaan
  - b. mulai dikenal sistem kerajaan
  - c. dikenal adanya sistem kasta
  - d. kekuasaan Raja bersifat mutlak
  
11. Berikut yang merupakan Candi peninggalan Hindu, kecuali...
  - a. Candi Prambanan
  - b. Candi Canggal
  - c. Candi Borobudur
  - d. Candi Gedong Songo
  
12. Upacara Kesodo merupakan upacara keagamaan Hindu yang dilakukan oleh masyarakat ...
  - a. Bali
  - b. Tengger
  - c. Dieng
  - d. Kutai
  
13. Berikut adalah nama-nama Raja yang pernah memerintah Kerajaan Kediri, kecuali...

- a. Airlangga
  - b. Kertajaya
  - c. Jayawarsa
  - d. Jayabaya
14. Tempat pemandian suci untuk kalangan istana, merupakan peninggalan masa Hindu-Buddha dalam bentuk ...
- a. candi
  - b. gapura
  - c. relief
  - d. petirtaan
15. Raja pertama yang memimpin kerajaan majapahit adalah...
- a. Jayabaya
  - b. Ken Arok
  - c. Dharmawangsa
  - d. Raden Wijaya
16. Berikut adalah prasasti-prasasti peninggalan Kerajaan Majapahit, kecuali...
- a. Prasasti Gunung Butak
  - b. Prasasti Ngantang
  - c. Prasasti Kudadu
  - d. Prasasti Blambangan
17. Akulturasi antara kebudayaan Hindu-Buddha dan kepercayaan asli Indonesia terlihat pada ...
- a. munculnya kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha
  - b. raja dianggap sebagai keturunan dewa
  - c. pembuatan arca sebagai perwujudan dewa
  - d. bentuk candi yang berundak
18. Keberadaan kerajaan Kutai diketahui atas dasar sumber berita yang ditemukan yaitu berupa prasasti yang berbentuk ...
- a. Neraca
  - b. Yupa atau tiang batu jumlahnya 7 buah
  - c. Punden berundak-undak
  - d. Artefak
19. Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial adalah ...
- a. terbentuknya sistem kasta pada masyarakat
  - b. masyarakat mulai mengenal kepercayaan
  - c. mulai dikenal sistem kerajaan
  - d. kedudukan raja menggantikan kedudukan kepala suku

20. Pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam bidang pemerintahan adalah ...
- a. pemimpin masyarakat dipilih berdasarkan kastanya
  - b. pimpinan masyarakat yang dipilih adalah orang yang dianggap tua dan bijaksana
  - c. pergantian pemimpin masyarakat berdasarkan atas keturunannya.
  - d. gelar yang dipakai pemimpin adalah Datuk



**LAMPIRAN 11****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MTs Negeri Denanyar  
 Kelas/Semester : VII/2  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Tema : Masyarakat Indonesia pada Masa Pra-aksara, Hindu-Buddha dan Islam  
 Pertemuan Ke : 5 dan 8  
 Alokasi waktu : 4 x 40 Menit

**I. KOMPETENSI INTI (KI)**

- K.I. 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.  
 K.I. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.  
 K.I. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.  
 K.I. 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**II. KOMPETENSI DASAR (KD)**

- K.D. 3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.  
 K.D. 4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

**III. INDIKATOR**

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha

**IV. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia



- Berikut ini beberapa pendapat (teori) mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia.
- a. **Teori Waisya**
  - b. **Teori Ksatria**
  - c. **Teori Brahmana**
  - d. **Teori Arus Balik**
2. Pengaruh Hindu–Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia
- Perubahan- perubahan itu antara lain tampak dalam bidang-bidang berikut ini.
- a. **Bidang Pemerintahan**  
Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya.
  - b. **Bidang Sosial**  
Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta. Sistem ini membedakan masyarakat berdasarkan fungsinya. Golongan Brahmana (pendeta) menduduki golongan pertama. Ksatria (bangsawan, prajurit) menduduki golongan kedua. Waisya (pedagang dan petani) menduduki golongan ketiga, sedangkan Sudra (rakyat biasa) menduduki golongan terendah atau golongan keempat.
  - c. **Bidang Ekonomi**  
Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat.
  - d. **Bidang Agama**  
Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Buddha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Hal ini menyebabkan pusat-pusat perdagangan di Indonesia juga menjadi pusat-pusat Hindu- Buddha. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Buddha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.
  - e. **Bidang Kebudayaan**  
Sebelum masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha, telah berkembang kebudayaan asli Indonesia. Kemudian, setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha terjadilah proses perpaduan antara dua kebudayaan tersebut.
3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
- a. **Kerajaan Kutai**  
Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke-5. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam. Informasi tentang awal mula Kutai diketahui dari Yupa.
  - b. **Kerajaan Tarumanegara**

Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan tertua di Pulau Jawa yang diperkirakan berdiri pada abad ke-5 Masehi. Berdasarkan catatan sejarah dan peninggalan artefak di sekitar lokasi kerajaan, terlihat bahwa kerajaan Tarumanegara adalah kerajaan Hindu beraliran Wisnu.

**c. Kerajaan Sriwijaya**

Raja yang terkenal dari Kerajaan Sriwijaya adalah Balaputradewa. Ia memerintah sekitar abad ke-9 M. Pada masapemerintahannya, Sriwijaya mencapai masa kejayaan. Wilayah kekuasaan Sriwijaya berkembang luas. Daerah-daerah kekuasaannya antara lain Sumatra dan pulau-pulau sekitar Jawa bagian barat, sebagian Jawa bagian tengah, sebagian Kalimantan, dan Semenanjung Melayu.

**d. Kerajaan Mataram Kuno**

Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan ini diperintah oleh dua dinasti, yaitu dinasti Sanjaya yang beragama Hindu dan dinasti Sailendra yang beragama Buddha. Kedua dinasti itu saling mengisi pemerintahan dan kadang-kadang memerintah bersama-sama.

**e. Kerajaan Medang**

Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa Mpu Sindok memindahkan ibukota kerajaan Mataram dari Jawa Tengah ke Jawa Timur. Ibu kotanya terletak di dekat Jombang di tepi Sungai Brantas. Selanjutnya, Mpu Sindok ini mendirikan dinasti baru yang bernama dinasti Isyana menggantikan dinasti Syailendra.

**f. Kerajaan Kediri**

Munculnya Kerajaan Kediri berawal dari pembagian kerajaan oleh Airlangga menjadi Janggala dan Panjalu (Kediri). Kedua kerajaan ini dibatasi oleh Kali Brantas. Tujuan Airlangga membagi kerajaan adalah untuk mencegah perpecahan antara kedua putranya. Akan tetapi upaya tersebut mengalami kegagalan. Setelah Airlangga wafat pada tahun 1049 M, terjadi perang antara Janggala dan Panjalu (Kediri). Perang ini berakhir dengan kekalahan Janggala. Kerajaan kembali dipersatukan di bawah kekuasaan Panjalu (Kediri).

**g. Kerajaan Singhasari**

Kerajaan Singhasari atau sering pula ditulis Singhasari atau Singosari, adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M. Sumber sejarah Kerajaan Singhasari antara lain diperoleh dari Kitab Pararaton, Kitab Negara Kertagama dan beberapa prasasti, seperti Prasasti Balawi, Maribong, Kusmala, dan Mula-Malurung.

**h. Kerajaan Majapahit**

Majapahit adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri dari sekitar tahun 1293 M. Kerajaan Majapahit dianggap sebagai kerajaan Hindu-Buddha yang terbesar dalam sejarah Indonesia.

4. Peninggalan Sejarah Masa Hindu-Buddha di Indonesia
  - a. **Candi dan Stupa**
  - b. **Gapura**
  - c. **Petirtaan (pemandian istana)**
  - d. **Patung/Arca**
  - e. **Relief**
  - f. **Prasasti**
  - g. **Kitab**

## V. PROSES PEMBELAJARAN

1. Pendekatan dan Model Pembelajaran
  - a. Pendekatan : Saintifik
  - b. Model Pembelajaran : Discovery learning, Problem Based Learning (PBL)
2. Media dan Sumber Belajar
  - a. Media
    - 1) Gambar-gambar yang berkaitan dengan peninggalan-peninggalan dari masa Hindu-Buddha di Indonesia.
    - 2) LCD proyektor dan komputer serta tayangan Slide Power Point (PPT) yang telah disiapkan
  - b. Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan
3. Langkah-Langkah Pembelajaran

### Pertemuan Kelima

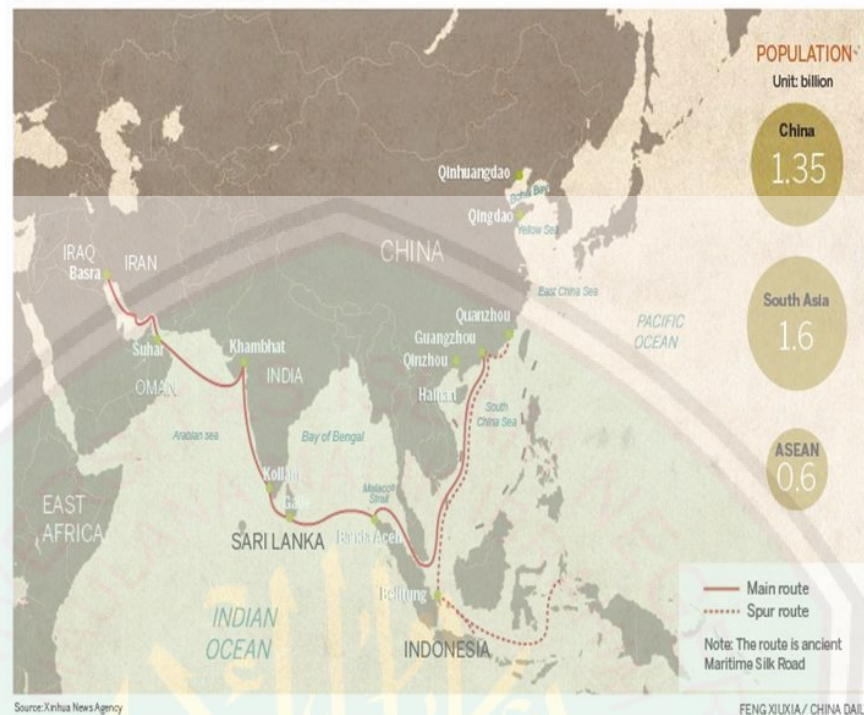
#### a. Pendahuluan

- 1) Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa
- 2) Peserta didik bersama guru mengkondisikan kelas
- 3) Guru memberi motivasi dan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peserta didik menerima informasi dari guru tentang topik pembelajaran yaitu masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia.
- 5) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri atas 3 – 4 orang.

#### b. Kegiatan Inti

- 1) Mengamati
  - a) Peserta didik diminta mengamati gambar yang menunjukkan jalur perdagangan laut antara India dan Cina yang melewati wilayah perairan kepulauan Indonesia.

## PROPOSED TRADE ROUTES



Sumber: Atlas Dunia Buana Raya

**Gambar 4.1.** Jalur pelayaran India–Cina

- b) Peserta didik menyebutkan keuntungan yang diperoleh masyarakat di Indonesia dari perdagangan laut ini.
- 2) Menanya
  - a) Peserta didik diminta merumuskan pertanyaan mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia. Contoh:
    - (1) Bagaimana masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia?
    - (2) Apa kaitannya dengan kegiatan perdagangan laut yang melewati wilayah perairan Indonesia?
  - b) Peserta didik diajak untuk menyeleksi apakah pertanyaan yang dirumuskan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika belum sesuai, peserta didik diminta memperbaiki rumusan pertanyaannya dengan panduan guru.
- 3) Mencari Informasi
  - a) Peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.
  - b) Peserta didik dapat mencari informasi/data dengan membaca uraian teori mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia yang terdapat di dalam Buku Siswa.
  - c) Peserta didik dapat mencari informasi melalui sumber yang lain seperti buku referensi yang relevan atau internet jika tersedia fasilitas internet
- 4) Mengasosiasi
  - a) Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber.

- b) Peserta didik diminta mendiskusikan teori-teori tentang masuknya masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia bersama kelompoknya.
  - c) Peserta didik diminta menulis penjelasan tentang masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia sesuai hasil diskusi kelompok.
- 5) Mengkomunikasikan
- a) Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan penjelasan tentang masuknya kebudayaan Hindu-Buddha hasil diskusi kelompoknya.
  - b) Kelompok lain diminta memberi tanggapan dan saran atas hasil diskusi kelompok yang presentasi.
  - c) Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan.

### c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diingatkan untuk menyempurnakan simpulan untuk dikumpulkan kepada guru.
- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan

## Pertemuan Keenam

### a. Pendahuluan

- 1) Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- 2) Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.
- 3) Guru memberi motivasi dan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peserta didik menerima informasi dari guru tentang topik pembelajaran yaitu pengaruh Hindu–Buddha terhadap masyarakat di Indonesia.
- 5) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri atas 3 – 4 orang.

### b. Kegiatan Inti

- 1) Mencari Informasi
  - a) Peserta didik diminta mencari informasi mengenai contoh-contoh pengaruh Hindu-Buddha dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di Indonesia, seperti aspek pemerintahan, sosial, ekonomi, agama, dan kebudayaan.
  - b) Peserta didik dapat mencari informasi/data tersebut dengan membaca uraian materi tentang pengaruh Hindu–Buddha terhadap masyarakat di Indonesia yang terdapat di dalam Buku Siswa.

- c) Peserta didik dapat mencari informasi melalui sumber yang lain seperti buku referensi yang relevan atau internet jika tersedia fasilitas internet.
  - d) Berdasarkan informasi yang diperoleh, peserta didik diminta menuliskan contoh-contoh pengaruh Hindu- Buddha dalam kehidupan masyarakat di Indonesia.
- 2) Mengasosiasi
- a) Peserta didik diminta melakukan pengamatan terhadap masyarakat yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.
  - b) Berdasarkan pengamatannya, peserta didik diminta menemukan contoh pengaruh Hindu-Buddha yang ada pada kehidupan masyarakat di sekitar tempat tinggalnya.
  - c) Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari pencarian informasi melalui berbagai sumber dan pengamatan.
  - d) Bersama kelompoknya, peserta didik diminta mendiskusikan pengaruh Hindu-Buddha dalam kehidupan masyarakat di Indonesia (termasuk masyarakat di sekitar tempat tinggalnya).
  - e) Peserta didik diminta menulis penjelasan tentang contoh pengaruh Hindu-Buddha dalam kehidupan masyarakat di Indonesia (termasuk masyarakat di sekitar tempat tinggalnya) sesuai hasil diskusi kelompok.
- 3) Mengkomunikasikan
- a) Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusi tentang contoh pengaruh Hindu-Buddha dalam kehidupan masyarakat di Indonesia (termasuk masyarakat di sekitar tempat tinggalnya).
  - b) Kelompok lain diminta memberi tanggapan dan saran atas hasil diskusi kelompok yang presentasi.
  - c) Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan.

### **Pertemuan Ketujuh**

#### **a. Pendahuluan**

- 1) Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- 2) Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.
- 3) Guru memberi motivasi dan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peserta didik menerima informasi dari guru tentang topik pembelajaran yaitu kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
- 5) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri atas 3 – 4 orang.

#### **b. Kegiatan Inti**

- 1) Mencari Informasi
  - a) Peserta didik diminta mencari informasi mengenai kerajaan- kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

- b) Peserta didik dapat mencari informasi/data tersebut dengan membaca uraian tentang kerajaan-kerajaan Hindu–Buddha yang terdapat di dalam Buku Siswa.
  - c) Peserta didik dapat mencari informasi melalui sumber yang lain seperti buku referensi yang relevan atau internet jika tersedia fasilitas internet.
  - d) Berdasarkan informasi yang diperoleh, peserta didik diminta menjelaskan kehidupan masyarakat pada kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
- 2) Mengasosiasi
- a) Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis informasi/ data mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha yang diperoleh dari berbagai sumber.
  - b) Bersama kelompoknya, peserta didik diminta menemukan persamaan dan perbedaan kehidupan masyarakat di Kerajaan Kutai, kerajaan Tarumanegara, dan kerajaan Sriwijaya.
  - c) Peserta didik diminta menulis penjelasan tentang persamaan dan perbedaan kehidupan masyarakat di Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, dan Kerajaan Sriwijaya sesuai hasil diskusi kelompok.
- 3) Mengkomunikasikan
- a) Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusi tentang tentang persamaan dan perbedaan kehidupan masyarakat di kerajaan Kutai, kerajaan Tarumanegara, dan kerajaan.
  - b) Kelompok lain diminta memberi tanggapan dan saran atas hasil diskusi kelompok yang presentasi.
  - c) Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan.

## **Pertemuan Kedelapan**

### **a. Pendahuluan**

- 1) Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- 2) Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.
- 3) Guru memberi motivasi dan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peserta didik menerima informasi dari guru tentang topik pembelajaran yaitu kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
- 5) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri atas 3 – 4 orang.

### **b. Kegiatan Inti**

- 1) Mengamati
  - a) Peserta didik diminta mengamati gambar contoh peninggalan dari masa Hindu-Buddha di Indonesia yaitu Borobudur dan Candi Prambanan.



Sumber: <https://ssl.cf6.rackcdn.com>

**Gambar 4.2.** Borobudur

Sumber: <http://indonesiaexplorer.net>

**Gambar 4.3.** Candi Prambanan

- b) Setelah mengamati, peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru bahwa masih banyak peninggalan-peninggalan dari masa Hindu-Buddha yang lainnya.
- 2) Mencari Informasi
  - a) Bersama kelompoknya, peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data mengenai peninggalan-peninggalan dari masa Hindu-Buddha di Indonesia.
  - b) Peserta didik dapat mencari informasi/data dengan membaca uraian teori mengenai peninggalan dari masa Hindu-Buddha di Indonesia yang terdapat dalam Buku Siswa.
  - c) Peserta didik dapat mencari informasi melalui sumber yang lain, seperti buku referensi yang relevan atau internet jika tersedia fasilitas internet.
- 3) Mengasosiasikan
  - a) Bersama kelompoknya, peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber.
  - b) Peserta didik diminta menulis tentang 10 buah peninggalan dari masa Hindu-Buddha yang ada di Indonesia yang dilengkapi dengan keterangan dan gambar.
- 4) Mengkomunikasikan
  - a) Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
  - b) Kelompok lain diminta memberi tanggapan dan saran atas hasil kerja kelompok yang presentasi.
  - c) Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan.

#### **d. Kegiatan Penutup**

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diingatkan untuk menyempurnakan simpulan untuk dikumpulkan kepada guru.



- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan

## VI. PENILAIAN

- a. Penilaian Sikap : Rubrik Penilaian Spiritual dan Sosial  
 b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis  
 c. Penilaian Keterampilan : Rubrik Penilaian

### LEMBAR PENILAIAN

#### a. Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama	Sikap spiritual	Sikap sosial							Total Skor
		Menghayati karunia Tuhan	Tanggung Jawab	Disiplin	Percaya diri	Jujur	Toleransi	Gotong royong	Sopan santun	
		10-100	10-100	10-100	10-100	10-100	10-100	10-100	10-100	

Keterangan :

Nilai Sikap siswa : Jumlah nilai yang diperoleh dibagi 8

#### b. Penilaian Pengetahuan

No	Butir Pertanyaan	Skor
1	Jelaskan pengertian kelangkaan terhadap kebutuhan !	2
2	Sebutkan macam-macam kebutuhan berdasarkan intensitasnya !	2
3	Sebutkan macam-macam kebutuhan berdasarkan sifatnya !	2
4	Sebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan!	2
5	Jelaskan pengertian tindakan, motif dan prinsip ekonomi !	2

Keterangan :

Tiap nomor diberi nilai 2, maka nilai pengetahuan = 5 x 2

#### c. Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan (Presentasi)

No	Nama Siswa	Kemampuan			Penguasaan Materi	Total Skor
		Argumentasi	Menjawab	Presentasi		
		10-100	10-100	10-100		

Keterangan :

1) Skor rentang antara 10-100

2) Nilai = jumlah skor / 4

Rubrik Penilaian Keterampilan (diskusi)

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi	Mengemukakan Pendapat	Berkontribusi	Menghargai Pendapat	Total Skor
		10-100	10-100	10-100	10-100	

Keterangan :

1) Skor rentang antara 10-100

2) Nilai = Jumlah nilai dibagi 4

Kepala MTsN Denanyar,

Jombang, Juli 2016  
Guru Mapel IPS,

**Dra. Hj. FARIDA PRIYATNA, MM.**  
NIP. 196608041993032002

**MEI FANTI, S.Pd.**  
NIP. 198405062009012009

## Lampiran 12

## DOKUMENTASI



Gambar 1. Pengenalan Produk oleh Guru mata pelajaran IPS Terpadu



Gambar 2. Uji coba produk



Gambar 3. Uji coba produk



Gambar 4. Antusiasme Siswa terhadap media

**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Abdurrohman Nugroho  
NIM : 11130076  
Tempat, tanggal, lahir : Jombang, 25 Mei 1992  
Fak./ Jur./ Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pend. **IPS/**  
IPS Terpadu  
Tahun Masuk : 2011  
Alamat : Jl. Mindijaya No. 10 Sumberjo Kab. Jombang  
Alamat domisili Malang : Jl. Bendungan Jatigede No. 1  
Kel. Sumbersari Kota Malang  
Email : [abdurrohman.nugroho@gmail.com](mailto:abdurrohman.nugroho@gmail.com)