

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data Hasil Penelitian**

##### **1. Penelitian dan Pengumpulan Data**

Tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yaitu penelitian dan pengumpulan data. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan untuk menentukan sekolah, materi, dan menganalisis kebutuhan dalam pengembangan sebagai dasar dalam penyusunan produk yang ingin dikembangkan. Lokasi yang dipilih oleh peneliti adalah MTs Assyafi'iyah Gondang, karena di MTs Assyafi'iyah Gondang belum pernah dilakukan penelitian dan pengembangan menggunakan *Macromedia Captivate*.

Kelas yang dipilih untuk dijadikan sebagai subjek penelitian, peneliti langsung melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran IPS yaitu Mustakim, S.Pd. Setelah konsultasi dengan pak Mustakim, S.Pd, diperoleh populasi dalam penelitian adalah kelas VII dan sampel dipilih secara acak yaitu kelas VII A sejumlah 43 peserta didik untuk uji coba lapangan skala besar dan kelas VII B sejumlah 5 peserta didik untuk uji coba lapangan skala kecil. Pemilihan sampel secara acak ini dimaksud agar media pembelajaran yang dihasilkan nanti dapat digunakan oleh seluruh peserta didik.

Setelah *setting* penelitian telah ditentukan langkah selanjutnya yaitu memilih materi yang akan digunakan dan analisis kebutuhan dalam penelitian. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS yaitu Pak Mustakim, S.Pd, bahwa kurikulum yang dipakai di MTs Assyafi'iyah Gondang yaitu Kurikulum 2013 revisi 2016. Karena penelitian dilakukan pada kelas VII, maka pemilihan materi ini disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru mata pelajaran yaitu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Beberapa informasi yang didapatkan peneliti dari guru mata pelajaran adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih terdapat nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena faktor antusias, minat dan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih kurang, dan sumber belajar maupun media pembelajaran yang dimiliki oleh peserta didik masih terbatas. Peserta didik menggunakan LKS yang masih kurang interaktif bila diterapkan dalam pembelajaran, hal ini menyebabkan materi yang dikuasai oleh peserta didik belum maksimal dan belum dipahami. Faktor lainnya yaitu, peserta didik hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini berdampak pada peserta didik kurang aktif dan kurang mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan laboratorium komputer belum maksimal karena hanya diperuntukkan *Ekstrakurikuler* TIK. Berdasarkan temuan-temuan di atas, peneliti berusaha melakukan inovasi baru yaitu memanfaatkan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran IPS.

## 2. Perencanaan

Perencanaan dilakukan setelah peneliti menganalisis kebutuhan sekolah. Tahap perencanaan ini meliputi kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti sebelum menghasilkan produk yang akan dikembangkan. Adapun hal-hal yang peneliti lakukan ketika tahap perencanaan yaitu mulai dari pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan, pemilihan desain dan *layout* yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik, penyusunan instrumen penelitian yang berupa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon peserta didik, observasi aktivitas peserta didik, serta instrument *post test* (hasil belajar).

Pada pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran agar nantinya langkah-langkah pembelajaran yang digunakan bisa maksimal ketika dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan peneliti ketika pembelajaran, disajikan pada lampiran.

Untuk buku yang digunakan dalam pembuatan isi materi media pembelajaran, guru mata pelajaran menyarankan agar materi yang disajikan juga memuat materi dari buku cetak sesuai kurikulum yang berlaku. Hal ini dikarenakan, isi materi yang disajikan di media pembelajaran sesuai dengan kompetensi. Tetapi peneliti juga menambahkan materi dari sumber lain, agar nantinya materi yang ada di media pembelajaran lebih lengkap dan memudahkan peserta didik.

Pemilihan desain dan *layout* ini peneliti memilih desain yang sudah tersedia di media *Macromedia Captivate*. Karena pada *Macromedia Captivate* pengguna telah disediakan berbagai desain yang menarik, sehingga pengguna bisa memilih desain yang tepat untuk digunakan dan sesuai dengan karakteristik pengguna media pembelajaran.



**Gambar 4.1 Desain Media Pembelajaran**

Ada 5 instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon peserta didik, observasi aktivitas peserta didik dan tes hasil belajar. Untuk angket respon peserta didik, observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli untuk dinilai instrumen yang digunakan tersebut sudah layak digunakan atau belum. Jika pada instrumen yang divalidasi masih ada perbaikan, maka oleh peneliti direvisi terlebih dahulu sebelum digunakan.

### **3. Pengembangan Draf Produk**

Setelah tahap perencanaan selesai, tahap selanjutnya yaitu pengembangan draf produk. Pada tahap pengembangan draf produk ini meliputi kegiatan yang

bersifat perancangan awal media pembelajaran sebelum di validasi oleh para ahli. Pada tahap ini kegiatan yang peneliti lakukan sebagai berikut.

a. Isi/ Kurikulum

Bagian isi terdiri dari materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yaitu pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Agar isi dari materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator, agar dari materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa. Berikut Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1 KD, dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</b>
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	3.3.1 Menjelaskan kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi manusia. 3.3.2 Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan manusia. 3.3.3 Menjelaskan hubungan antara tindakan, motif dan prinsip ekonomi.
4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	4.3.1 Membuat makalah tentang kelangkaan sumber daya alam. 4.3.2 Mempresentasikan hasil diskusi tentang kelangkaan sumber daya alam. 4.3.3 Mempresentasikan hasil diskusi tentang kebutuhan dan alat pemenuhan kebutuhan manusia. 4.3.4 Mempresentasikan hasil diskusi tentang tindakan, motif, dan prinsip ekonomi.

## b. Pembuatan Desain Media Pembelajaran

### 1) Pembuatan *Flowchart*

*Flowchart* (bagan alur) berfungsi untuk menjelaskan alur atau proses kerja suatu media. Dengan adanya *flowchart* urutan proses kegiatan pada media pembelajaran menjadi lebih jelas. *Flowchart* dari media pembelajaran yang akan digunakan tertera sebagai berikut.

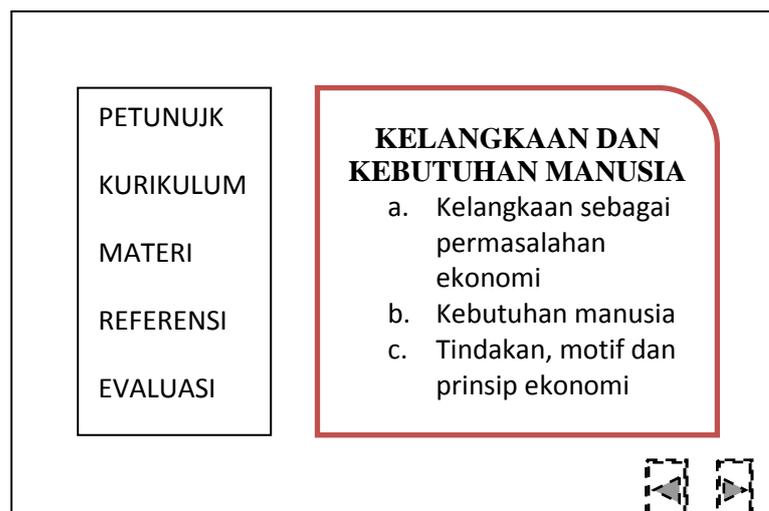


## 2) Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* suatu media berfungsi untuk menjelaskan mengenai tata letak tampilan media yang dilengkapi dengan penjelasan tampilan yang ada. *Storyboard* ini merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flowchart*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran. *Storyboard* dari media pembelajaran yang akan digunakan sebagai berikut.



**Gambar 4.3 *Storyboard* Cover Media**



**Gambar 4.4 *Storyboard* Konten Materi**

### 3) Pembuatan Tampilan Media

Pada pembuatan tampilan, peneliti melakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran IPS menggunakan *Macromedia Captivate* sebelum divalidasi oleh para ahli. Media pembelajaran ini terdiri dari cover dan enam tampilan Konten yaitu petunjuk, kurikulum, materi, referensi, penyusun, dan evaluasi. Adapun deskripsi dari Konten-Konten tersebut adalah sebagai berikut.

#### a. Cover

Pada bagian cover termuat judul materi yaitu Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia, Media pembelajaran diperuntukkan, nama penyusun. Bentuk cover awal media pembelajaran sebagai berikut.



**Gambar 4.5 Tampilan Cover Media**

#### b. Materi

Materi ini berisikan tentang materi yang akan disajikan pada media pembelajaran yaitu materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Dalam Konten Materi terdapat tiga pilihan Konten yaitu pengertian kelangkaan, kebutuhan manusia dan tindakan. Tampilan Konten materi sebagai berikut.



**Gambar 4.6 Tampilan Materi Ajar pada Media**

## **B. Analisis Data**

### **1. Uji Validitas Ahli Media**

#### **a. Uji Validitas Ahli Media**

Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media mengenai kelayakan produk sebagai media pembelajaran serta sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Dosen IPS yaitu Nur Isroatul Khusna, M.Pd. dan guru mapel IPS yaitu Mustakim, S.Pd. Lembar validasi terdiri dari 30 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek yaitu A) Tampilan, B) Pemrograman, dan C) Pembelajaran. Hasil validasi ahli media secara lengkap disajikan pada Tabel.4.2

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Validator ke-	
		1	2
<b>A</b>	<b>Aspek Tampilan</b>		
1	Desain slide dalam media menarik.	4	4
2	Desain menu utama dalam media menarik.	4	4
3	Penempatan menu dalam media sesuai.	4	4
4	Pemilihan warna pada tulisan, gambar, dan background tepat.	3	4
5	Komposisi dan kombinasi warna sesuai.	3	4
6	Pemilihan <i>background</i> sesuai.	4	4
7	Pemilihan ukuran huruf ( <i>font size</i> ) dan jenis huruf pada media tepat.	4	4
8	Teks/kalimat dalam media mudah dibaca.	4	4
9	Pilihan dan penempatan <i>button</i> tepat.	4	4
10	Ukuran <i>button</i> yang digunakan baik.	4	4
<b>B</b>	<b>Aspek pemrograman</b>		
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran.	4	4
2	Media <i>macromedia captivate</i> terhadap pengguna	4	4
3	Konsistensi dan ketepatan <i>button</i> dalam media.	4	4
4	Semua menu yang ada terhubung dengan baik.	4	4
5	Semua program dalam media bekerja dengan baik.	4	4
6	Komposisi setiap slide tepat.	4	3
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media.	3	3
8	Kemudahan memilih menu.	3	4
9	Tidak ada kesalahan dalam pemrograman.	3	4
10	Efisiensi waktu biaya dan tenaga.	4	4
<b>C</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1	Kesesuaian media dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran	4	4
2	Kesesuaian media sebagai sumber belajar.	4	4
3	Alur pembelajaran dalam media jelas.	3	3
4	Kemudahan dalam memahami konsep IPS.	4	4
5	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa.	4	4
6	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.	4	4
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi.	4	4
8	Kemampuan media untuk mengukur hasil belajar siswa.	4	4
9	Latihan soal yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	4	4
10	Kemudahan media dalam praktik belajar dan pembelajaran.	4	4

Berdasarkan Tabel dapat disimpulkan dengan ringkas mengenai persentase dari masing-masing validator untuk setiap aspek penilaian, adapun ringkasan tersebut tersaji pada Tabel 4.3

**Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media**

No	Validator	Aspek			Skor Rata-Rata	Persentase kevalidan	Kategori	
		A	B	C				
1	Validator 1	38	37	39	38	95%	Valid	
2	Validator 2	39	37	39	38,3	96,5%	Valid	
<b>Jumlah skor rata-rata</b>		76,3						
<b>Persentase Kevalidan</b>		95,75%						
<b>Kategori Validasi Media</b>		Valid						

Pada Tabel 3.6 berisi hasil validasi masing-masing ahli media untuk setiap aspek yang dikembangkan pada media pembelajaran IPS. Hasil pada Tabel menunjukkan untuk validator 1 memberikan skor dengan rata-rata 38 yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 95% dan termasuk kategori valid. Sedangkan validator 2 memberikan skor dengan rata-rata 38,3 yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 96,5% dan termasuk kategori valid. Dengan demikian jumlah skor rata-rata dari validator adalah 76,3 yang menunjukkan persentase kevalidan 95,75% dan termasuk kategori valid.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori valid, artinya media pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi Adapun saran dan komentar dari validator adalah:

1. Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Media yang digunakan sudah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat SMP/ sederajat.

2. Mustakim, S.Pd.

Secara umum media ini sudah baik tinggal penataan sedikit tentang penjelasan antara sub pokok bahasan satu dengan lainnya lebih jelas lagi ada pilah-pilahnya.

b. Uji Validitas Ahli Materi

Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli mengenai kelayakan materi sebagai media pembelajaran serta sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Seperti validasi media, validasi materi juga dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Lembar validasi terdiri dari 30 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek yaitu A) Pembelajaran, B) Materi, dan C) Interaksi. Hasil validasi ahli materi secara lengkap disajikan pada Tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Validator ke-	
		1	2
<b>A</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1	Sistematika penyajian materi tepat.	4	4
2	Kejelasan petunjuk belajar.	4	4
3	Kebenaran uraian materi.	3	4
4	Kebenaran jawaban soal latihan.	3	4
5	Kejelasan Materi	4	3
6	Tidak ada kesalahan konsep IPS.	4	4
7	Pemilihan strategi belajar (belajar mandiri).	4	3
8	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian sesuai dengan materi.	4	4
9	Keegiatan belajar dapat memotivasi siswa.	4	4
10	Contoh yang ada sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.	4	4
<b>B</b>	<b>Aspek Materi</b>		
1	Materi yang disajikan lengkap.	4	4
2	Kebenaran isi materi yang disajikan.	4	4
3	Teks atau kalimat yang disajikan jelas	4	4
4	Kejelasan dalam penulisan	4	3
5	Kesesuaian contoh dengan materi.	4	4
6	Kesesuaian latihan dengan materi.	4	4
7	Kesesuaian materi dengan indikator.	4	4
8	Konsistensi penyajian.	3	3
9	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi.	3	3
10	Tidak ada kesalahan dalam penulisan soal.	3	3
<b>C</b>	<b>Aspek Interaksi</b>		
1	Kejelasan dari tujuan pembelajaran.	4	4
2	Kejelasan alur pembelajaran.	4	4
3	Kemudahan memahami materi yang disajikan.	4	3
4	Meningkatkan minat belajar.	4	4

5	Kejelasan contoh yang diberikan.	4	4
6	Bentuk soal yang ada bervariasi.	4	4
7	Tingkat kesulitan soal bervariasi.	3	4
8	Meningkatkan kemandirian belajar siswa.	4	3
9	Keefektivan umpan balik latihan soal.	4	4
10	Umpan balik dapat dilakukan dengan segera.	4	4

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat disimpulkan dengan ringkas mengenai persentase dari masing-masing validator, adapun ringkasan tersebut tersaji pada Tabel 4.5

**Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Validator	Aspek			Skor Rata-Rata	Persentase kevalidan	Kategori
		A	B	C			
1	Validator 1	37	37	39	37,6	94%	Valid
2	Validator 2	38	36	38	37,3	93,3%	Valid
<b>Jumlah skor rata-rata</b>					74,9		
<b>Persentase Kevalidan</b>					93,65%		
<b>Kategori Validasi Media</b>					Valid		

Pada 4.5 berisi hasil validasi masing-masing ahli materi untuk media pembelajaran IPS. Hasil pada Tabel 4.5 menunjukkan untuk validator 1 memberikan skor dengan rata-rata 37,6 untuk setiap aspek yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 94% dan termasuk kategori valid. Validator 2 memberikan skor dengan rata-rata 37,3 yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 93,3% dan termasuk kategori valid. Dengan demikian jumlah skor rata-rata dari validator adalah 74,9 yang menunjukkan persentase kevalidan 93,3% dan termasuk kategori valid.

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa dari segi materi media pembelajaran termasuk dalam kategori valid, artinya media pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi. Selain dari analisis data tersebut peneliti juga

mempertimbangkan saran dan komentar dari validator terkait bagian yang kurang sesuai.

Saran dan komentar dari ahli materi diantaranya:

a) Choiru Umatin, M.Pd.

Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia sudah bagus dan sesuai dengan materi. Perbaiki sedikit pada teknik penulisan pada slide terkait penajaman materi.

b) Mustakim, S.Pd.

Secara umum media ini sudah baik tinggal pengembangan saja contoh gambar lebih lengkap sehingga penjelasan kepada anak lebih mudah.

## 2. Uji Validitas Soal *Post-test*

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Soal *Post-Test***

No	Kriteria	No soal	Validator		Rata-rata
			1	2	
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar indikator	1	3	3	3
		2	3	3	3
		3	3	3	3
		4	3	3	3
2	Ketepatan Penggunaan kata atau bahasa	1	3	3	3
		2	3	3	3
		3	3	3	3
		4	3	3	3
3	Soal tidak Menimbulkan penafsiran ganda	1	3	3	3
		2	3	3	3
		3	3	3	3

		4	3	3	3
4	Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan	1	3	3	3
		2	3	3	3
		3	3	3	3
		4	3	3	3
<b>Total</b>			48	48	48
<b>Persentase Kevalidan</b>			80%	80%	80%

Pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa validator 1 menyatakan soal *post-test* valid dengan persentase 80%, validator 2 menyatakan soal *post-test* valid dengan persentase 80%. Maka secara keseluruhan soal *post-test* dinyatakan valid dengan persentase 80%. Selain dari analisis data diatas, peneliti juga mempertimbangkan saran dan komentar dari validator terkait ketidaksesuaian soal. Adapun saran dan komentar dari para validator adalah sebagai berikut:

1. Choiru Umatin, M.Pd.

Secara keseluruhan sudah bagus.

2. Mustakim, S.Pd.

Bobot soal harus diperhatikan antara soal yang satu dengan soal yang lain.

### C. Revisi Produk

Dari hasil analisis data, media ini masih memerlukan beberapa revisi. Revisi dilakukan dengan melihat beberapa poin-poin pernyataan dalam lembar validasi yang mendapat nilai rendah dari validator. Selain itu dalam revisi ini juga mempertimbangkan saran dan komentar dari validator yang telah memvalidasi media baik dari ahli media maupun dari ahli materi. Revisi media secara keseluruhan disajikan dalam lampiran. Berikut adalah beberapa revisi yang telah dilakukan:

1. Perbaiki penulisan dalam ukuran antara sub materi dengan penjelasan.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi Sebelum Revisi



Gambar 4.8 Tampilan Menu Materi Sesudah Revisi

2. Penambahan gambar dalam penjelasan materi

Kelangkaan dan kebutuhan manusia

**A. Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Kelangkaannya atau Cara Memperolehnya**

1. Barang Ekonomis adalah semua barang yang keberadaannya terbatas sehingga untuk memperolehnya perlu pengorbanan baik materiil maupun fisik. Contoh : Air mineral botol dan sepatu.
2. Barang bebas adalah barang yang jumlahnya banyak sehingga untuk memperolehnya tidak perlu pengorbanan. Misalnya sinar matahari, udara dan air.



**Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi Sebelum Revisi**

Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

**a. Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Kelangkaannya atau Cara Memperolehnya**

1. Barang Ekonomis adalah semua barang yang keberadaannya terbatas sehingga untuk memperolehnya perlu pengorbanan baik materiil maupun fisik. Contoh : Air mineral botol dan sepatu.
2. Barang bebas adalah barang yang jumlahnya banyak sehingga untuk memperolehnya tidak perlu pengorbanan. Misalnya sinar matahari, udara dan air.



**Gambar 4.10 Tampilan Menu Materi Sesudah Revisi**

### 3. Penegasan penulisan materi

Tindakan, Motif dan Prinsip Ekonomi

Setiap usaha manusia yang dilandasi oleh pilihan yang paling baik dan paling menguntungkan disebut **tindakan ekonomi**

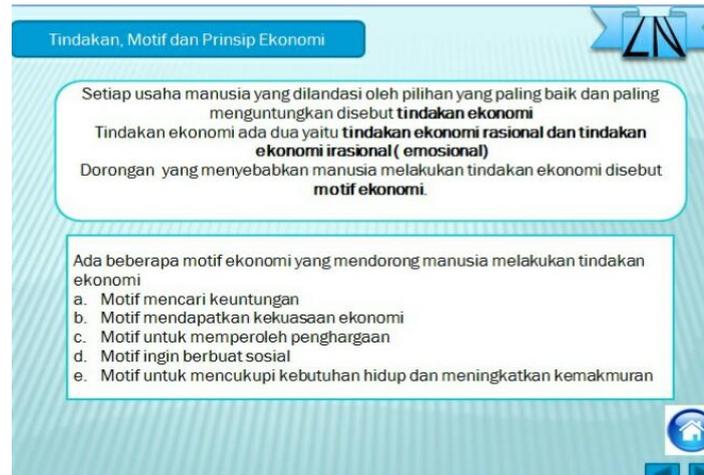
Tindakan ekonomi ada dua yaitu **tindakan ekonomi rasional dan tindakan ekonomi irasional ( emosional)**

Dorongan yang menyebabkan manusia melakukan tindakan ekonomi disebut **motif ekonomi**.

Ada beberapa motif ekonomi yang mendorong manusia melakukan tindakan ekonomi

- a. Motif mencari keuntungan
- b. Motif mendapatkan kekuasaan ekonomi
- c. Motif untuk memperoleh penghargaan
- d. Motif ingin berbuat sosial
- e. Motif untuk mencukupi kebutuhan hidup dan meningkatkan kemakmuran

**Gambar 4.11 Tampilan Menu Materi Sebelum Revisi**



**Gambar 4.12 Tampilan Menu Materi Sesudah Revisi**

Kelangkaan dan kebutuhan

LN

**B. Alat Pemenuhan Kebutuhan**

- Barang substitusi adalah barang yang dalam penggunaannya saling dapat menggantikan dengan barang lain dengan syarat barang tersebut memiliki kegunaan yang sama. Contoh : nasi bisa diganti fungsinya dengan singkong, dan gula merah bisa digantikan dengan gula putih.
- Barang komplementer adalah barang yang penggunaannya dapat saling melengkapi satu sama lain, karena bila tidak salah satu maka barang tersebut kurang bermanfaat atau bahkan tidak bermanfaat sama sekali. Contoh : motor tidak akan jalan kalau tidak ada bensin, kompor tidak menyala kalau tidak ada gas atau minyak tanah.

Karena sulitnya perekonomian, memaksa seseorang untuk mengganti makanan pokok beras dengan singkong

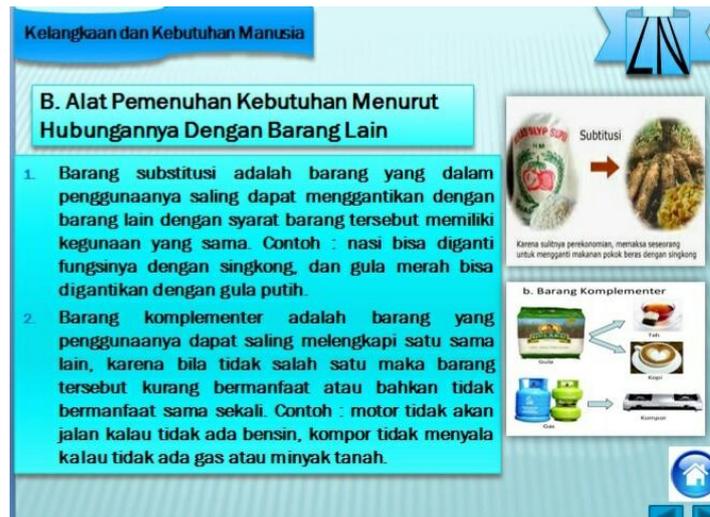
b. Barang Komplementer

Gas → Kompor

Gula → Teh

Kopi → Kompor

**Gambar 4.13 Tampilan Menu Materi Sebelum Revisi**



**Gambar 4.14** Tampilan Menu Materi Sesudah Revisi

4. Secara keseluruhan media sudah diperbaiki.
5. Penggunaan kata-kata yang benar sesuai EYD dan konsisten.

#### **D. Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

Setelah tahap revisi produk dilakukan dan media pembelajaran telah dinyatakan layak digunakan dengan kriteria kevalidan, langkah selanjutnya yaitu uji coba lapangan skala kecil. Uji coba lapangan skala kecil ini dilakukan pada 5 peserta didik kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang pada tanggal 7 Januari 2019. Peserta didik diberi angket untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran. Tabel 4.7 menyajikan analisis keefektifan dari data angket respon peserta didik saat uji coba lapangan skala kecil. Dalam tabel disajikan frekuensi pilihan jawaban peserta didik dari masing-masing kriteria, skor total, dan persentase skor. Baris rata-rata pada akhir tabel menunjukkan rata-rata persentase respon peserta didik untuk semua kriteria.

**Tabel 4.7 Analisis Angket Respon Peserta didik Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

No	Kriteria	Frekuensi Pilihan Jawaban				Skor Total	Presentase (%)
		SB 4	B 3	K 2	SK 1		
1	Kemudahan dalam memulai media	4	1	0	0	19	95 %
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media.	5	0	0	0	20	100 %
3	Kualitas isi dalam media	3	2	0	0	18	90 %
4	Kemudahan dalam mengulang materi pembelajaran pada bagian yang diinginkan.	4	1	0	0	19	95 %
5	Tampilan dan isi dalam media menarik dan menumbuhkan rasa senang dalam belajar	5	0	0	0	20	100%
6	Tampilan dan isi dalam media tidak membuat bosan dalam belajar	5	0	0	0	20	100 %
7	Kualitas tampilan dan isi dalam media membuat siswa termotivasi belajar IPS	4	1	0	0	19	95 %
8	Kualitas tampilan dan isi dalam media membuat siswa berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang tela dipelajarin.	3	2	0	0	20	100 %
9	Kesesuaian media dengan materi dapat digunakan untuk belajar mandiri.	4	1	0	0	19	95 %
10	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	5	0	0	0	20	100 %
11	Ketepatan pemilihan soal pada media pembelajaran untuk memudahkan memahami materi.	5	0	0	0	20	100 %
12	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan.	4	1	0	0	19	95 %
13	Ketetapan penggunaan kalimat sehingga tidak membuat pengguna bingung.	5	0	0	0	20	100 %

14	Media membuat semangat belajar menjadi bertambah	4	1	0	0	19	95 %
15	Media membuat rasa keingintahuan semakin bertambah.	5	0	0	0	20	100 %
16	Media membuat belajar menjadi mudah.	3	2	0	0	18	90 %
<b>Rata-rata</b>							<b>96,25%</b>

Berdasarkan tabel 4.7, respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* telah memenuhi kriteria positif dengan rata-rata sebesar 96,25%. Karena nilai rata-rata angket respon peserta didik sebesar 96,25%, maka dapat dikatakan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang digunakan telah memenuhi kriteria keefektifan.

### E. Revisi Skala Kecil

Setelah uji coba lapangan skala kecil yang telah peneliti lakukan, peneliti selanjutnya menganalisis data hasil dari angket yang diberikan kepada peserta didik. Dari hasil analisis media pembelajaran, masih ada revisi media pembelajaran yang perlu dilakukan oleh peneliti. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan komentar dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Beberapa revisi media pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

Kelangkaan dan kebutuhan manusia



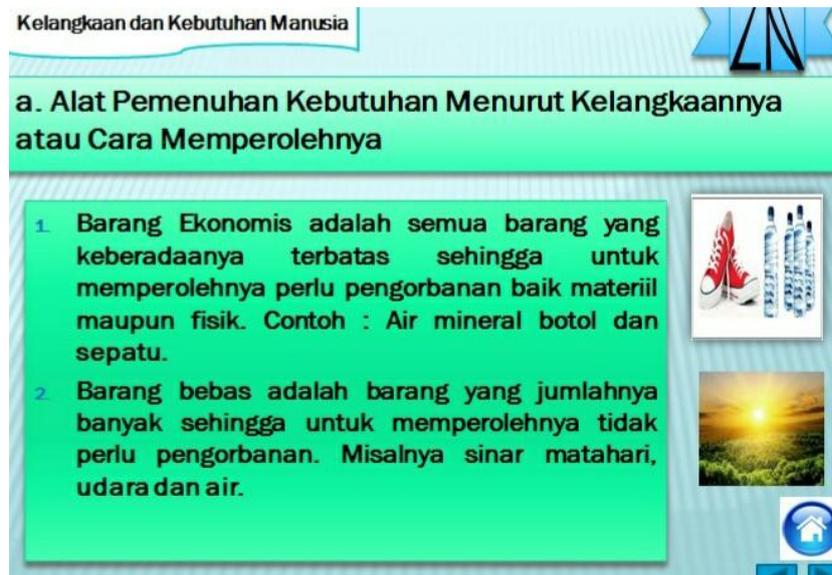
**A. Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Kelangkaannya atau Cara Memperolehnya**

1. Barang Ekonomis adalah semua barang yang keberadaannya terbatas sehingga untuk memperolehnya perlu pengorbanan baik materiil maupun fisik. Contoh : Air mineral botol dan sepatu.
2. Barang bebas adalah barang yang jumlahnya banyak sehingga untuk memperolehnya tidak perlu pengorbanan. Misalnya sinar matahari, udara dan air.





**Gambar 4.15 Tampilan materi Sebelum Revisi**



**Gambar 4.16 Tampilan materi Sesudah Revisi**

#### **F. Uji Coba Lapangan Skala Besar**

Uji coba lapangan skala besar dilaksanakan pada tanggal 7 januari sampai dengan 15 Januari 2019 selama 2 kali pertemuan. Uji coba lapangan skala besar dilakukan di MTs Assyafi'iyah Gondang dengan jumlah 34 peserta didik. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*. Selain itu, pada pertemuan terakhir peserta didik diberi angket dan diberi soal *post test* untuk menilai keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang digunakan pada saat pembelajaran. Pada uji coba lapangan skala besar.

##### **1. Pertemuan Pertama Uji Coba Lapangan Skala Besar**

Pada pertemuan pertama, peserta didik diperkenalkan tentang media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang akan digunakan ketika pembelajaran. Peserta didik diberikan arahan tentang bagaimana cara

kerja media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* tersebut. Setelah itu, peserta didik diberikan pembelajaran mengenai pengertian kelangkaan dengan Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*. Selain itu, ketika pembelajaran berlangsung terdapat dua orang observer untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*. Hasil analisis tersebut untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang digunakan ketika pembelajaran. Dalam tabel disajikan penilaian dari tiap observer, skor total, dan persentase skor. Baris rata-rata pada akhir tabel menunjukkan rata-rata persentase aktifitas peserta didik untuk semua aspek yang dinilai ketika pembelajaran.

**Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa**

No	n	
	1	2
1	√	√
2	√	
3		
4	√	
5		√
6	√	
7		
8		
9		
10	√	
11		√
12	√	
13		
14		√
15		
16	√	
17		
18		
19		√
20		
21		
22		
23	√	
24		

25		
26		
27		√
28	√	
29		
30	√	
<b>Banyak siswa yang bertanya</b>	<b>10</b>	<b>6</b>
<b>AS<sub>n</sub></b>	<b>33,3%</b>	<b>20%</b>
<b>RAS</b>	<b>26,65%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Dapat digunakan dengan sedikit revisi</b>	

Dari Tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa persentase banyak siswa bertanya terkait media pembelajaran IPS adalah 33,3%, sedangkan terkait pemahaman materi 20%. Sehingga rata-rata persentase banyak siswa bertanya adalah 26,65%. Ini berarti berdasarkan kriteria yang telah dicantumkan pada BAB III media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

## 2. Pertemuan Kedua Uji Coba Lapangan Skala Besar

Pertemuan kedua, peserta didik diberikan pembelajaran mengenai kelangkaan dan kebutuhan manusia menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*. Ketika pembelajaran berlangsung terdapat dua orang observer untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate*. Tabel 4.9 menyajikan analisis hasil dari dua orang observer ketika pembelajaran berlangsung. Hasil analisis tersebut untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang digunakan ketika pembelajaran. Dalam tabel disajikan penilaian dari tiap observer, skor total, dan persentase skor. Diakhir tabel rata rata prosentase.

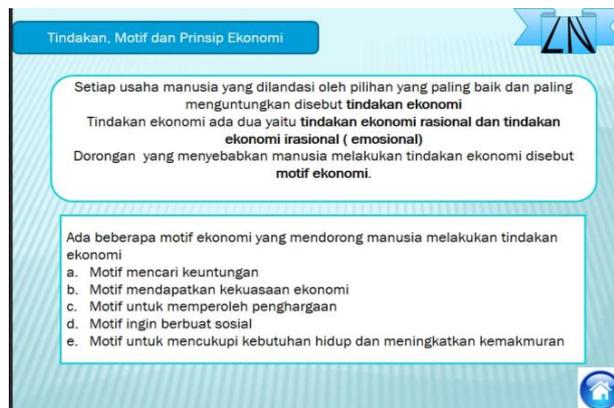
**Tabel 4.9 Analisis Observasi Aktifitas Peserta didik Pertemuan Kedua**

No	n	
	1	2
1	√	√
2	√	
3		
4	√	
5		√
6	√	
7		
8		
9		
10	√	
11		√
12	√	
13		
14		√
15		
16	√	
17		
18		
19		√
20		
21		
22		
23	√	
24		
25		
26		
27		√
28	√	
29		
30	√	
<b>Banyak siswa yang bertanya</b>	<b>10</b>	<b>6</b>
<b>ASn</b>	<b>33,3%</b>	<b>20%</b>
<b>RAS</b>	<b>26,65%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Dapat digunakan dengan sedikit revisi</b>	

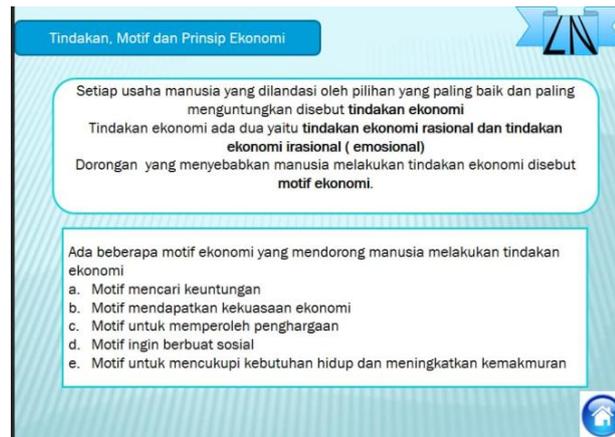
Dari Tabel 4.9 diatas menunjukkan bahwa persentase banyak siswa bertanya terkait media pembelajaran IPS adalah 33,3%, sedangkan terkait pemahaman materi 20%. Sehingga rata-rata persentase banyak siswa bertanya adalah 26,65%. Ini berarti berdasarkan kriteria yang telah dicantumkan pada BAB III media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

### G. Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah melaksanakan uji coba lapangan skala besar selesai, peneliti melakukan revisi kembali terhadap media pembelajaran. Revisi terakhir ini didasarkan pada hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* dalam proses pembelajaran. Peneliti tetap mempertimbangkan tanggapan, kritik dan saran dari peserta didik untuk lebih memperbaiki produk. Dari hasil respon peserta didik tersebut, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang tidak terlalu signifikan untuk memaksimalkan produk kedalam poin-poin dari angket respon peserta didik untuk menghasilkan produk media pembelajaran IPS yang bermutu dan berkualitas. Perbaikan yang dilakukan peneliti sebagai berikut.



Gambar 4.15 sebelum revisi penajaman terkait penjelasan materi



Gambar 4.16 sesudah revisi penajaman terkait penjelasan materi

## H. Pembahasan

### a. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah produk praktis digunakan. Produk dikatakan praktis jika memenuhi indikator 1) Hasil respons siswa menyatakan bahwa produk praktis untuk digunakan. 2) Validator menyatakan bahwa produk layak digunakan dengan banyak, sedikit atau tanpa revisi; 3) Tabulasi hasil evaluasi uji coba memenuhi kriteria baik atau sangat baik; dan 4) Hasil analisis lembar pengamatan siswa menyatakan bahwa produk dapat digunakan dengan banyak, sedikit atau tanpa revisi.

#### 1) Hasil respons siswa

Kepraktisan media dapat dilihat dari hasil angket respon siswa terhadap Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang dikembangkan.

**Tabel 4.10 Hasil Angket Respons Siswa**

No	Kriteria	Frekuensi Pilihan Jawaban				Skor Total	Presentase (%)
		SB	B	K	SK		
		4	3	2	1		
1	Kemudahan dalam	24	13	0	0	132	91,21 %

	memulai media						
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media.	16	21	0	0	127	85,81 %
3	Kualitas isi dalam media	9	28	0	0	119	80,4 %
4	Kemudahan dalam mengulang materi pembelajaran pada bagian yang diinginkan.	9	28	0	0	114	77,02 %
5	Tampilan dan isi dalam media menarik dan menumbuhkan rasa senang dalam belajar	8	29	0	0	117	79,05%
6	Tampilan dan isi dalam media tidak membuat bosan dalam belajar	11	26	0	0	118	79,23 %
7	Kualitas tampilan dan isi dalam media membuat siswa termotivasi belajar IPS	8	20	0	0	110	74,32 %
8	Kualitas tampilan dan isi dalam media membuat siswa berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang tela dipelajarin.	4	33	0	0	113	76,35 %
9	Kesesuaian media dengan materi dapat digunakan untuk belajar mandiri.	12	25	0	0	120	81,08 %
10	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	18	19	0	0	126	85,13 %
11	Ketepatan pemilihan soal pada media pembelajaran untuk memudahkan memahami materi.	9	28	0	0	119	80,4 %
12	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan.	10	27	0	0	118	79,73 %
13	Ketetapan penggunaan kalimat sehingga tidak membuat pengguna bingung.	11	26	0	0	115	77,7 %
14	Media membuat semangat belajar menjadi bertambah	10	27	0	0	115	77,7 %
15	Media membuat rasa keingintahuan semakin bertambah.	9	28	0	0	114	77,02 %
16	Media membuat belajar menjadi mudah.	7	30	0	0	116	78,37 %
<b>Rata-rata</b>							<b>80,06%</b>

Dari tabel 4.10 Secara keseluruhan dari angket siswa diperoleh rata-rata sebesar 80,06 %. Hal ini berarti terhadap Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis.

## 2) Validasi Konstruk

Menurut Djaali dan Pudja, untuk menentukan validasi konstruk suatu instrument harus dilakukan proses penelaahan teoritis dari suatu konsep dari variabel yang hendak diukur, mulai dari perumusan konstruk, penentuan dimensi dan indikator, sampai kepada penjabaran dan penulisan butir-butir item instrumen. Berikut ini tabel hasil validasi konstruk dari validator:

**Tabel 4.11 Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran**

No	Validator	Hasil
1	Validator 1 ahli media	Layak digunakan tanpa perbaikan
2	Validator 2 ahli media	Layak digunakan dengan perbaikan
3	Validator 1 ahli materi	Layak digunakan dengan perbaikan
4	Validator 2 ahli materi	Layak digunakan dengan perbaikan

Dari Tabel 4.11 validator 1 ahli media yaitu Nur Isroatul Khisna, M.Pd. menyatakan media layak digunakan tanpa perbaikan, validator 2 ahli media yaitu Mustakim, S.Pd. menyatakan media layak digunakan dengan perbaikan, Validator 1 ahli materi media yaitu Choiru Ummatin, M.Pd. menyatakan media layak digunakan dengan perbaikan, dan validator 2 ahli materi media yaitu Mustakim, S.Pd. menyatakan media layak digunakan dengan perbaikan, Maka secara keseluruhan produk layak digunakan dengan sedikit revisi.

## 3) Tabulasi hasil evaluasi uji coba

Tabel 4.12 Hasil Ketuntasan Nilai *Post-Test*

No	Nilai	KKM	Kriteria
1	85	75	Tuntas
2	100	75	Tuntas
3	90	75	Tuntas
4	73	75	Tidak Tuntas
5	95	75	Tuntas
6	95	75	Tuntas
7	90	75	Tuntas
8	95	75	Tuntas
9	85	75	Tuntas
10	90	75	Tuntas
11	95	75	Tuntas
12	100	75	Tuntas
13	95	75	Tuntas
14	100	75	Tuntas
15	95	75	Tuntas
16	85	75	Tuntas
17	80	75	Tuntas
18	78	75	Tuntas
19	80	75	Tuntas
20	85	75	Tuntas
21	78	75	Tuntas
22	70	75	Tidak Tuntas
23	85	75	Tuntas
24	76	75	Tuntas
25	85	75	Tuntas
26	78	75	Tuntas
27	78	75	Tuntas
28	80	75	Tuntas
29	90	75	Tuntas
30	80	75	Tuntas
<b>Banyak siswa yang Tuntas</b>			<b>28</b>
$PT = \frac{\text{Banyak Siswa Tuntas}}{\text{Ba nyak Siswa Total}} \times 100\%$			93,3%
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Baik</b>

Dari Tabel 4.12 diatas menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas adalah 93,3%. Sehingga hasil evaluasi tersebut memenuhi kriteria sangat baik.

### 3) Pengamatan aktivitas siswa

Indikator ini dianalisis dari data jumlah siswa yang bertanya selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran dilakukan. Pertanyaan (n)

digolongkan menjadi dua, yaitu pertanyaan terkait media pembelajaran ( $n_1$ ) dan pemahaman materi ( $n_2$ ). Berikut hasil pengamatan aktivitas siswa yang disajikan dalam Tabel 4.13

**Tabel 4.13 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa**

No	<i>n</i>	
	1	2
1	√	√
2	√	
3		
4	√	
5		√
6	√	
7		
8		
9		
10	√	
11		√
12	√	
13		
14		√
15		
16	√	
17		
18		
19		√
20		
21		
22		
23	√	
24		
25		
26		
27		√
28	√	
29		
30	√	
<b>Banyak siswa yang Bertanya</b>	<b>10</b>	<b>6</b>
<b>AS<sub>n</sub></b>	<b>33,3%</b>	<b>20%</b>
<b>RAS</b>	<b>26,65%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Dapat digunakan dengan sedikit revisi</b>	

Dari Tabel 4.13 diatas menunjukkan bahwa persentase banyak siswa bertanya terkait media pembelajaran IPS adalah 33,3%, sedangkan terkait pemahaman materi 20%. Sehingga rata-rata persentase banyak siswa bertanya adalah 26,65%. Ini berarti berdasarkan kriteria yang telah dicantumkan pada BAB III media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Berdasarkan ketiga indikator kepraktisan diatas, media pembelajaran memenuhi kriteria layak digunakan dengan revisi dari validator, nilai ketuntasan lebih dari 75% yang berarti media dikategorikan sangat baik serta pengamatan aktivitas pengguna yang menunjukkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga media pembelajaran menggunakan *macromedia captivate* dapat dikatakan praktis atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.

#### b. Hasil Uji Keefektifan

##### 1) Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian mempunyai varian yang sama. Data yang digunakan dalam uji homogenitas ini adalah nilai ulangan harian yang didapat dari guru IPS kelas VII A sebagai kelas kontrol dan VII B sebagai kelas eksperimen.

Berikut ini adalah nilai ulangan harian yang disajikan dalam Tabel 4.14

**Tabel 4.14 Nilai Ulangan Harian kelas VII A dan VII B**

No	Nilai	
	<i>x</i> <sub>1</sub> (Eksperimen)	<i>x</i> <sub>2</sub> (Kontrol)
1	90	65

2	70	60
3	75	60
4	70	60
5	72	60
6	70	80
7	70	70
8	75	60
9	80	65
10	90	75
11	72	60
12	75	75
13	95	75
14	85	65
15	72	70
16	75	65
17	90	90
18	80	90
19	70	80
20	70	75
21	90	75
22	90	70
23	75	60
24	92	70
25	72	60
26	90	75
27	85	65
28	90	60
29	60	75
30	70	60
31	85	85
32	80	65
33	85	80
34	70	60

Hasil uji homogenitas tersebut dapat disajikan pada Tabel 4.15 berikut:

**Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.103	1	66	.750

Pada tabel 4.15 hasil uji homogenitas menunjukkan pada kolom *Sig.* bernilai 0,750 Nilai ini menunjukkan bahwa  $Sig. > \alpha$ , yakni  $0,750 > 0,05$ . Hal ini berarti kedua kelas homogen atau data yang diperoleh dari kedua kelas tersebut mempunyai varian yang homogen.

## 2) Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan diuji berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka uji *t-test* dapat langsung dilakukan. Uji normalitas ini digunakan dengan mengambil data nilai ulangan harian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan secara manual dan dengan berbantuan program SPSS 16. Proses uji normalitas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Hasil perhitungan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol secara manual tersebut senada dengan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan program SPSS 16.0. Berikut ini tabel output uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Kolmogorov-Smirnov

**Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Eksperimen	Kontrol
N		34	34
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	78.82	69.41

	Std. Deviation	9.050	9.109
Most Extreme Differences	Absolute	.193	.186
	Positive	.193	.186
	Negative	-.156	-.151
Kolmogorov-Smirnov Z		1.126	1.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.158	.190

a. Test distribution is Normal.

Dari Tabel 4.16 di atas terlihat bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk kelas kontrol = 0,190 dan kelas eksperimen = 0,158. Karena nilai dari dua data tersebut lebih dari taraf signifikansi = 0,05 yaitu  $0,190 > 0,05$  untuk kelas kontrol dan  $0,158 > 0,05$  untuk kelas eksperimen, maka  $H_1$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas berdistribusi normal.

### 3) Uji t (Uji Hipotesa)

Setelah memastikan melalui uji normalitas dan uji homogenitas, dan ternyata kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka uji t dapat dilakukan. Hal ini untuk mengetahui adanya perbedaan peningkatan kemampuan siswa dalam menemukan konsep Kelangkaan dan kebutuhan manusia melalui peningkatan hasil belajar antar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Adapun data hasil *Post-test* disajikan pada Tabel 4.17 berikut:

No	X1 (Eksperimen)	X2 (Kontrol)
1	75	56
2	82	80
3	80	90
4	75	50
5	80	64
6	76	90
7	76	90



NIL AI	Equal variance s assumed	.068	.028	-3.832	58	.000	-13.200	3.445	-20.095	-6.305
	Equal variance s not assumed			-3.832	48.321	.000	-13.200	3.445	-20.125	-6.275

Dari Tabel 4.18 di atas terlihat bahwa *Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena nilai dari *Sig. (2-tailed)* kurang dari taraf signifikansi = 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### a. Proses Pembelajaran

Bagian penelitian pengembangan mengacu pada tahap penyelidikan dan eksperimen untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Pengembangan merancang dan menguji efektivitas produk baru atau perbaikan produk.<sup>1</sup> Pembelajaran berbantuan media pembelajaran dilakukan dikelas VII A dan VII B dengan tiga kali pertemuan dengan rincian dua kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu pertemuan untuk pengambilan nilai *post-test*. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti, produk pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* ini dapat dikatakan mampu memenuhi beberapa tujuan pembuatan media pembelajaran. Pada poin pertama yaitu media dapat melatih kemandirian belajar. Hal ini terlihat ketika siswa diminta untuk belajar mandiri siswa memahami materi dengan mengikuti petunjuk yang telah ada dalam media sehingga ketika guru membahas

<sup>1</sup> Nusa putra, *research & Development*, hal.81

materi tersebut interaksi antara siswa dan guru terjalin dengan baik. Poin kedua yaitu menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan. Hal ini terlihat ketika mereka mampu mengerjakan tugas secara mandiri baik dari sesi tanya jawab yang diberikan guru atau latihan-latihan yang telah ada dalam media pembelajaran. Poin ketiga yaitu memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Hal ini dikarenakan di dalam media pembelajaran sebagian besar membantu siswa membangun pemahaman mengenai suatu materi. Hal tersebut sama dengan Azhar Arsyad yang berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran salah satunya fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

#### b. Analisis Data

Penelitian pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan media, dan juga proses. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.<sup>2</sup> Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbantuan media pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Model media pembelajaran ini adalah penyajian materi dan diakhiri dengan evaluasi. Seperti yang telah disebutkan bahwa sasaran penggunaan media pembelajaran ini adalah siswa MTs kelas VII. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak *macromedia*

---

<sup>2</sup> Ending mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hal. 161

*captivate*. Produk akhir media pembelajaran ini dikemas dengan format SWF sebagai program utama yang disertai file-file pendukung. Untuk menjalankan media pembelajaran ini hanya dilakukan *double click* pada file media secara langsung media akan berjalan sendiri. Media pembelajaran ini didesain untuk fungsi ganda, yang pertama sebagai penunjang pembelajaran klasikal oleh guru, dan yang kedua untuk digunakan siswa secara mandiri. Arif S. Sadiman berpendapat bahwa media pembelajaran harus memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verballitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Dengan tujuan yang sama, yaitu agar siswa dapat berperan secara aktif dalam mempelajari materi yang terdapat dalam media pembelajaran serta membantu siswa memahami materi terkait kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Media yang dikembangkan tersebut telah melalui tahap validasi dan uji coba produk. Dari kegiatan validasi dan uji coba produk diperoleh beberapa data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut berkualitas baik yaitu memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta dapat membantu memahami materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada siswa. Data yang berupa data numerik dianalisis menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sedangkan data verbal deskriptif digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran.

Berikut disajikan hasil dari analisis data yang telah diperoleh:

a. Analisis Kevalidan

**Tabel 4.19 Hasil Analisis Kevalidan Media Pembelajaran**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator media	95,75%	Valid

2	Validator materi	93,65%	Valid
---	------------------	--------	-------

Berdasarkan Tabel 4.19 di atas, validator materi pembelajaran menilai bahwa media pembelajaran valid, sedangkan validator media pembelajaran menyatakan media pembelajaran valid.

#### b. Analisis Kepraktisan

##### 1) Hasil angket respon siswa

Berdasarkan penilaian angket respon siswa, media pembelajaran dinyatakan praktis. Dengan perolehan rata-rata 80,06 %

##### 2) Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian ketiga validator, media pembelajaran dinyatakan dapat digunakan dengan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran validator yang ditulis dalam instrumen validasi.

##### 3) Tabulasi Hasil Evaluasi Pengguna

Berdasarkan analisis hasil evaluasi diperoleh 93,3% pengguna mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai minimal 75. Selanjutnya dianalisis berdasarkan kriteria penilaian hasil evaluasi pengguna yang menghasilkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik.

##### 3) Pengamatan terhadap Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis data hasil pengamatan siswa selama dilakukan uji coba dinyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

#### c. Analisis Keefektifan

Berdasarkan analisis keefektifan, Hasil *t-test* terhadap hasil *Post-test* menunjukkan *Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena nilai dari *Sig. (2-tailed)* kurang dari taraf signifikansi =0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut disajikan perbedaan nilai serta selisih nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagaimana Tabel 4.20 berikut:

**Tabel 4.20 Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol**

Nilai Rata-Rata Post-test	
Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
71,93	84,13
<b>Selisih Nilai Rata-Rata</b>	<b>12,2</b>

Nilai rata-rata *post-test* kelas Eksperimen sebesar 84,13 atau lebih baik 12,2 dari kelas kontrol yang nilai rata-ratanya 71,93 setelah dilakukan perbandingan dan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan berupa media pembelajaran *macromedia captivate* merupakan produk pengembangan yang efektif, karena terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VII-B di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung tahun ajaran 2018/2019.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut, antara lain:

1. Berdasarkan hasil validasi ahli media, tampilan multimedia pembelajaran menarik dan sangat komunikatif karena melalui kombinasi warna yang sesuai, dan penyajian gambar, teks yang mudah dipahami;
2. *Macromedia Captivate* Pembelajaran ini tersusun dari teks, gambar, suara, musik, dan 70% karya pengembang sendiri, dan 30% berasal dari internet yang telah di modifikasi. Modifikasi dilakukan dengan cara mengganti teks berbahasa Inggris dengan menggunakan bahasa Indonesia, dan mengedit ulang teks yang tidak sesuai dengan konsep ahli materi sehingga akan mudah dipahami oleh siswa atau pengguna.

Selain itu media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* ini memiliki beberapa kekurangan antara lain:

1. Media ini membutuhkan waktu lama dalam proses pembuatan produknya.
2. Pengaturan waktu dalam produk terlalu rumit.