

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
“*STORY BOARD*” (MATERI KONFLIK DAN INTEGRASI
DALAM KEHIDUPAN SOSIAL) UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI MTS AL-HIDAYAH JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris IPS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Saiful Mu'anam
NIM. T20189073

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
“STORY BOARD” (MATERI KONFLIK DAN INTEGRASI
DALAM KEHIDUPAN SOSIAL) UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI MTS AL-HIDAYAH JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Telah diuji Kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris IPS

Oleh :

SAIFUL MU'ANAM
NIM. T20189073

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Depict Pristine Adi, M.Pd
NIP.1992110052019031006

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
“STORY BOARD” (MATERI KONFLIK DAN INTEGRASI
DALAM KEHIDUPAN SOSIAL) UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI MTS AL-HIDAYAH JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris IPS

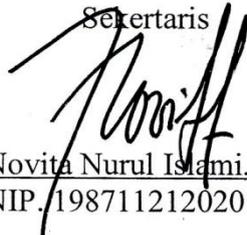
Hari : Senin
Tanggal: 5 Desember 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji


Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NUP. 20160366

Setertaris


Novita Nurul Islami, M.Pd
NIP. 198711212020121004

Anggota:

1. Dr. Moh Sutomo, M.Pd
2. Depict Pristine Adi, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD
JEMBER

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I

NIP. 196405111999032001

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia (orang lain)”¹

(Q.S Al-Baqarah : 195)



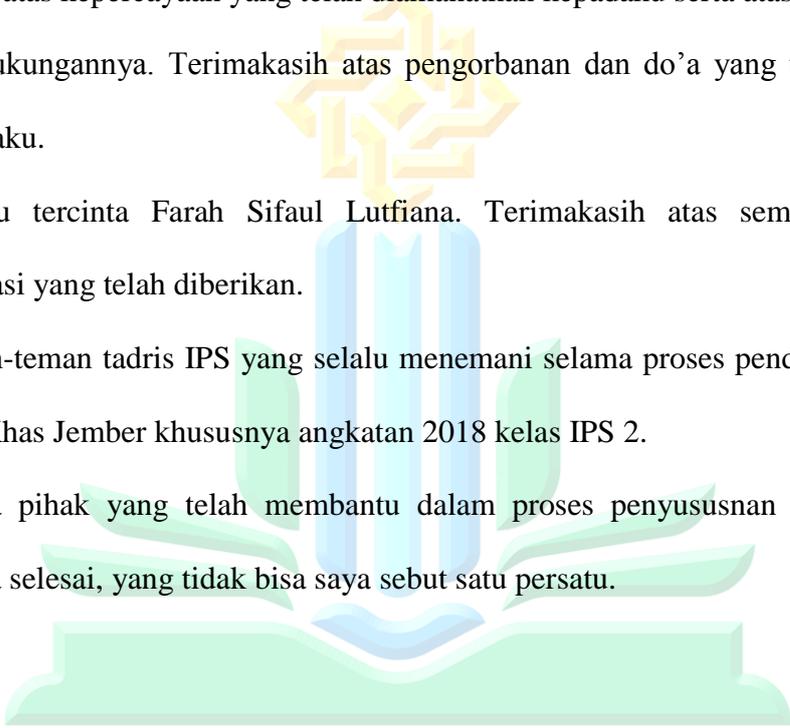
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ QS Al-Baqarah ayat 195

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah seiring rasa syukur dan ketulusan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Orang tua tercinta dan tersayang, Bapak Tarmidi dan Ibu Misnati, sebagai wujud atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepadaku serta atas kesabaran dan dukungannya. Terimakasih atas pengorbanan dan do'a yang tiada henti kepadaku.
2. Adikku tercinta Farah Sifaal Lutfiana. Terimakasih atas semangat dan motivasi yang telah diberikan.
3. Teman-teman tadaris IPS yang selalu menemani selama proses pendidikan di UIN Khas Jember khususnya angkatan 2018 kelas IPS 2.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai, yang tidak bisa saya sebut satu persatu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Saiful Mu'anam, 2022: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Story board Di Mts Al-Hidayah Jember Pada Materi Konflik Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Tahun Ajaran 2021/2022.*

Kata Kunci: Media pembelajaran, *story board*, Konflik Sosial Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial.

Media pembelajaran berbasis *story board* suatu konsep atau ide kreatif yang biasa digunakan untuk media pembelajaran. *Story board* sendiri berkonsep seperti sebuah papan cerita yang terdapat gambaran beserta alur cerita yang hampir menyerupai komik untuk di rangkai menjadi sebuah naskah cerita dan di gunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan :1) Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *story board* untuk mencapai dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial 2) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *story board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial 3) Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *story board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial

Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Develepment* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan soal latihan. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII MTs Al-Hidayah Jember. Instrument penelitian berupa angket validasi untuk mendapatkan kevalidan dan validator ahli Desain, ahli materi dan ahli bahasa. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui data kepraktisan. Untuk mengetahui data keefektifan melalui hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini sampai simpulan bahwa 1) pada tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *story board* oleh semua para validator ahli, yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun rincian masing-masing skor yang diperoleh dari para ahli adalah validator ahli desain diperoleh skor 72,00 %, validator ahli materi diperoleh skor 78,00%, validator ahli bahasa diperoleh skor sebesar 95,00%. Maka rata-rata presentase dari ketiga validator sebesar 81,00% dengan kriteria "sangat valid". 2) tingkat kepraktisan pada penelitian ini terpenuhi karena media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata 88,1% sehingga dapat disimpulkan sangat praktis. 3) untuk keefektifan dilihat dari hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 80,00% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII dikatakan efektif.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum wr.wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat islam kejalan yang benar yaitu *addinul islam*.

Skripsi penelitian ini, disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana (S.Pd) fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, jurusan pendidikan islam, program studi Tadris Ilmu Pengathuan Sosial (Tadris IPS) pada Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis *story board* (materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial) dalam pembelajaran ips di mts Al-Hidayah Jember tahun pelajaran 2021/2022”. Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini sangat membutuhkan bantuan,bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.H. Babun Suharto,S.E.,MM. Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Ibu Prof. Dr . Hj. Mukni’ah,M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.

3. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd selaku ketua jurusan yang telah memimpin jurusan sains di Faklutas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Musyarofah, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Tadris IPS yang telah menerima judul skripsi ini.
5. Bapak Depict Pristine Adi, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh rasa sabar dan sepuh hati memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Dr. Moh Sutomo, M.Pd., Bapak Dr. Khotibul Ummam, M.A., dan Ibu Dra. Hj. Anis Afifah yang telah menjadi validator ahli dalam proses validasi produk penelitian.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain do'a dan ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar lebih baik dalam penelitian selanjutnya. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 20 November 2022

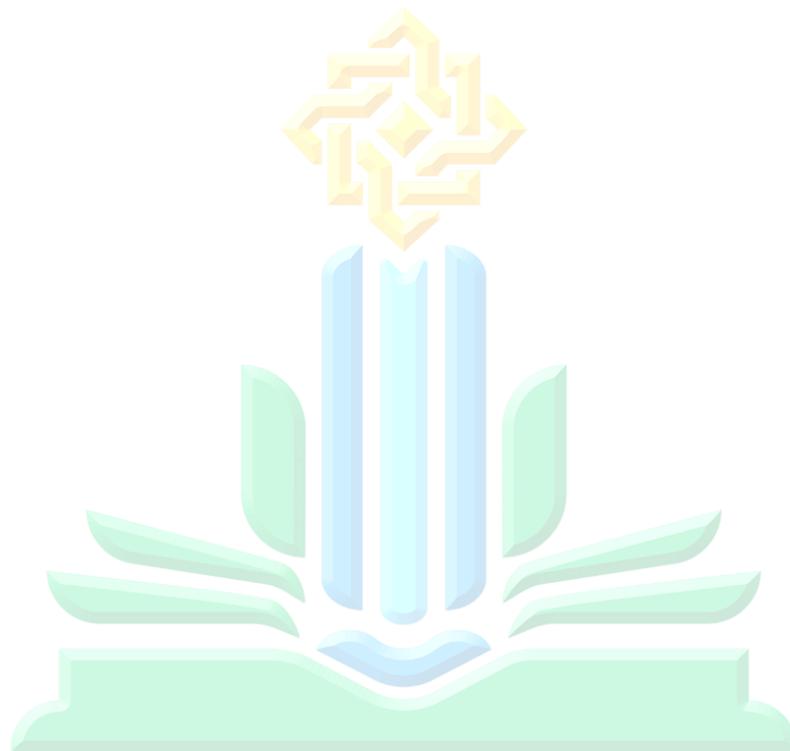
Penulis .

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	18

BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	46
B. Prosedur Peneleitian Dan Pengembangan.....	49
C. Uji coba produk.....	52
D. Desain uji coba	52
E. Subjek Validasi	52
F. Subjek Uji Coba	53
G. Jenis Data	53
1. Tingkat Kevalidan.....	54
2. Tingkat Kepraktisan.....	54
3. Tingkat Keefektifan	54
H. Instrument Pengumpulan Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	63
A. Penyajian Data Uji Coba.....	63
1. Analisis.....	63
2. Design	66
3. Development	70
4. Implemetation	80
5. Evaluation	83
B. Analisis Data.....	87
C. Revisi Produk.....	89
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	91
A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi.....	91

B. Saran Dan Pemanfaatan,Dimensasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94



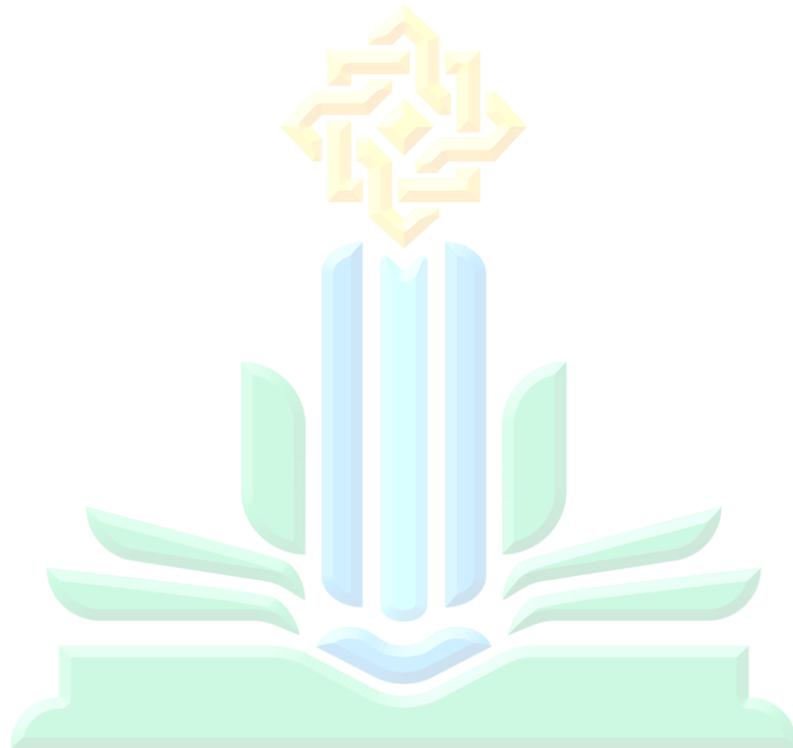
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Persamaan Dan Perbedaan.....	17
3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	55
3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain.....	56
3.3 Kisi Kisi Angket Vaidasi Ahli Bahasa.....	56
3.4 Kisi Kisi Angket Pembelajaran Oleh Peserta Didik.....	57
3.5 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Story board</i>	59
3.6 Kriteria keefektifan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Menggunakan <i>Story board</i>	60
3.7 Kriteria kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Story board</i>	61
3.8 Kriteria Tingkat Hasil Belajar Peserta Didik.....	62
4.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator.....	64
4.2 Hasil Validasi Ahli Desain.....	71
4.3 Kritik Dan Saran Oleh Validator Ahli Desain.....	72
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
4.5 Kritik Dan Saran Oleh Validasi Ahli Materi.....	75
4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	76
4.7 Kritik Dan Saran Oleh Validator Ahli Bahasa.....	77
4.8 Hasil Kesimpulan Validasi Dari Tim Ahli.....	77
4.9 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Desain.....	78
4.10 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Materi.....	80
4.11 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Bahasa.....	80
4.12 Jadwal Tahapan Implementasi.....	81
4.13 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	84
4.14 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.....	85
4.15 Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	86
4.16 Hasil Validasi Dari Para Ahli.....	88

DAFTAR GAMBAR

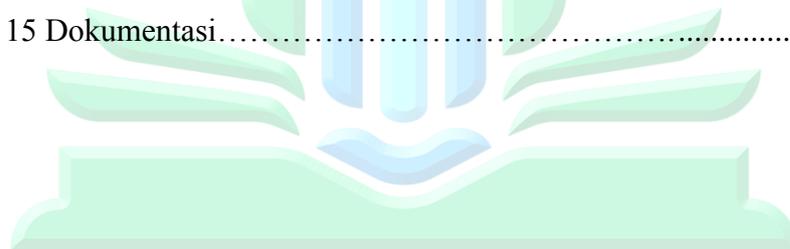
3.1 Komponen Pengembangan Model ADDIE.....	47
4.1 Bagian Awal Media Pembelajaran <i>Story Board</i>	67
4.2 Bagian Kedua Isi Media Pembelajaran <i>Story Board</i>	69
4.3 Keseluruhan Media Pembelajaran <i>Story Board</i>	70



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	97
Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	98
Lampiran 3 Lembar Validasi Desain.....	99
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	102
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	104
Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	107
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar	110
Lampiran 8 Silabus.....	115
Lampiran 9 RPP.....	121
Lampiran 10 Gambar Media Pembelajaran <i>Story board</i>	132
Lampiran 11 Pedoman Penskoran	133
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	134
Lampiran 13 Surat Selesai Penelitian.....	135
Lampiran 14 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	136
Lampiran 15 Dokumentasi.....	137



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam undang undang dasar nomer 20 tahun 2003 di jelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu juga pendidikan yang ada di Indonesia sendiri berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama dan kebudayaan nasional Indonesia serta tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.²

Indonesia tidak bisa lepas dari suatu pendidikan dan di Indonesia sendiri pendidikan suatu hal penting yang wajib di tempuh, hal ini berhubungan dengan tujuan bangsa Indonesia agar tidak tertinggal jauh terlebih di bidang pendidikan oleh negara-negara lainnya. Generasi penerus yang lebih baik dapat dicetak melalui pendidikan suatu negara. Hal ini tidak lepas dari peran seorang pendidik. Pendidik yang mampu membuat peserta didiknya lebih berhasil dari pada dirinya maka pendidik tersebut dapat dikatakan berhasil dalam mengajar. Namun keberhasilan seorang pendidik tidak lepas dari sarana dan prasarana yang ada di sekolah tempat mengajar.

² Undang undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 *tentang system pendidikan nasional* no 20 tahun 2003.

Proses pembelajaran di dalam kelas tidak akan terlaksana dengan baik jika tidak didukung oleh sarana dan prasarana di sekolah. Tugas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dapat terbantu dengan adanya sarana dan prasarana tersebut. Menurut Pambuditama tidak sedikit pendidik dan peserta didik yang belum bisa memperoleh fasilitas pendidikan yang memadai dan dapat menunjang proses pembelajaran. Seperti misalnya media pembelajaran.³ Dimana media sendiri merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Ada beberapa faktor yang membuat pendidikan di Indonesia di anggap sangat rendah, menurut Marpaung dalam Pambuditama ada beberapa faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan kita rendah antara lain: (1) pandangan yang keliru terhadap peran pendidik, pada umumnya pendidik banyak mendominasi jalannya proses pembelajaran di sekolah, (2) kurangnya pengakuan dan penghargaan terhadap perbedaan individu peserta didik, (3) pembelajaran yang kurang dapat menumbuhkan kesadaran akan makna belajar, sebab peserta didik dipaksa untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh pendidik dengan menerapkan berbagai hukum-an dan sebagainya tanpa mengenali situasi lingkungan sebagai dasar berkomunikasi dengan peserta didik, mengetahui sifat psikologis peserta didik, dan memanfaatkannya dalam

³ Elianti nurminah saragih, *Serentak Bergerak, Wujudkan Merdeka Belajar*, (CV. Budi utama: yogyakarta, 2021), 115

situasi belajar untuk membuat peserta didik senang dalam lingkungan belajarnya.⁴

Selain faktor yang di jelaskan, pendidik juga harus mampu menyampaikan pelajaran dengan baik dan semenarik mungkin agar peserta didik senang dalam mempelajari pelajaran, khususnya mata pelajaran IPS. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang nyaman sangat diperlukan media pembelajaran yang baik. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk sabar dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, materi pelajaran lebih mudah disampaikan oleh pendidik. Ada banyak media dalam suatu pembelajaran. Media sendiri merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Oleh karena media dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dan tentunya media tersebut dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang akan diajar. Salah satu media yang bisa kita gunakan adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan penggambaran gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk artistik digital yang berbasis visual dengan video dalam sebuah komposisi desain.⁵

Dalam sebuah pembelajaran IPS tidak lepas dari sebuah media pembelajaran, IPS dalam sebuah pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan suatu ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang

⁴ Elianti nurminah saragih, 118

⁵ Randi irvan nudin “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP*” (skripsi institute agama islam palangkaraya, 2020) hlm 4

baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah. Umumnya mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala masalah yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.⁶

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang tidak lepas dari suatu media, di MTs Al-Hidayah Jember sudah banyak menggunakan media dalam proses pembelajarannya, akan tetapi di MTs Al-Hidayah Jember belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis *story board*, di MTs Al-Hidayah hanya menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) selain itu juga proses pembelajaran menggunakan media yang umum saja seperti buku pembelajaran, proyektor serta sesekali proses pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah menggunakan metode kuis dalam pembelajarannya, Dengan adanya media pembelajaran berbasis *story board* nantinya dapat di padukan dengan metode kuis yang berbasis *story board*.⁷ Dengan adanya media pembelajaran berbasis *story board* diharapkan minat dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah jember semakin meningkat dikarenakan adanya media pembelajaran yang sangat menarik. Sebelum adanya media pembelajaran berbasis *story board* minat belajar dalam pembelajaran IPS sangatlah rendah, hal ini dapat

⁶ Yuli Siska, *Konsep Dasar Ips*, (Gharudawacana: Yogyakarta, 2016), 7

⁷ Wawancara dengan bu Anis pada tgl 08 Januari 2022 diruang kepala MTs Al-Hidayah pukul 08.30 WIB

dilihat dari hasil proses pembelajaran dimana nilai peserta didik sangat rendah. Hal ini dikarenakan penggunaan media yang sangat minim dan monoton dengan hanya menggunakan metode konvensional dan minim adanya media pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan suatu media pembelajaran menggunakan *story board* yang diharapkan dapat menambahkan minat belajar peserta didik di MTs Al-Hidayah karena media *story board* yang menggambarkan tentang peristiwa suatu interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan di MTs Al-Hidayah Jember. Penelitian ini akan diterapkan pada peserta didik kelas VIII MTs Al-Hidayah Jember.⁸

Dalam penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti, peneliti mengkaji dari penelitian sebelumnya yang menjadi bahan pertimbangan, karena masalah yang sama, yaitu media *story board* dapat menjadi suatu media yang membantu menambah minat belajar pada proses pembelajaran.. Peneliti mengkaji dari peneliti yang dilakukan oleh Siti Sofiya, dalam penelitian yang mempunyai permasalahan minat belajar pada peserta didik kelas IV di MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang menunjukkan peningkatan setelah peneliti menggunakan media pembelajaran *story board telling*. Sebelum menggunakan media *story board telling* ada lima siswa yang gagal dalam post test menulis narasi, akan tetapi setelah adanya media *story board telling* peserta didik menunjukkan hasil yang sangat signifikan yaitu ada 2 peserta didik yang memperoleh nilai cukup dan 14 peserta didik yang

⁸ Wawancara dengan bu Anis pada tgl 08 Januari 2022 diruang kepala MTs Al-Hidayah pukul 08.30 WIB

mendapatkan nilai baik serta 8 peserta didik yang mendapatkan nilai yang cukup baik dan 1 peserta didik mendapatkan nilai kurang. Dan pada kajian penelitian yang kedua yang dilakukan oleh Ardiansa, dengan hasil sebelum menggunakan media *story board* terhadap kemampuan menulis narasi pada peserta didik kelas IV SD di Baibo Kecamatan Masalle Kabupaten Enrekang memperoleh skor rata-rata yaitu sebesar 21% saja, akan tetapi dengan adanya media *stori board* kemampuan menulis narasi pada peserta didik meningkat drastic dengan mencapai nilai rata-rata sebesar 79%. Pada kajian yang ke tiga peneliti mengkaji dari penelitian yang dilakukan oleh kartini dengan hasil sebelum menggunakan media pembelajaran *Story board* dalam ketrampilan bercerita dengan hasil 37 peserta didik sebelum menggunakan media *story board* untuk ketrampilan bercerita 8 peserta didik gagal dengan hanya memperoleh nilai dibawah 75, dan 29 peserta didik lainnya hanya memperoleh nilai pas pada skor minimal yaitu 75. Setelah digunakannya media *story board* hasil dari bercerita peserta didik memperoleh nilai di atas skor minimal, artinya pada penggunaan media pembelajaran berbasis *story board* untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik berhasil karena mencapai nilai diatas rata-rata.

Dengan adanya problem penelitian diatas, maka peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *story board* dapat menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan minat belajar pada sebuah proses pembelajaran terhadap peserta didik.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *story board* untuk mencapai dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *srory board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *srory board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *story board* untuk mencapai dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *srory board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial

3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *story board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *story board* ini adalah:

1. Media pembelajaran *story board* yang di kembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS di MTs Al-Hidayah pada kelas VIII semester 2.
2. Media pembelajaran *story board* yang di kembangkan sesuai dengan SK dan KD pada suatu pokok bahasan yang akan diajarkan, materi interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan.
3. Ciri-ciri khusus dari media pembelajaran berbasis *story board* yaitu berbentuk papan cerita seperti komik untuk mendapatkan jalannya sebuah cerita dan memudahkan dalam proses pembelajaran.
4. Ciri-ciri umum dari *story board* adalah berbentuk gambar

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi saat mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di sekolah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat di gunakan sebagai bahan pertimbangan dalam usaha pemahaman materi pembelajaran IPS yang lebih menarik bagi peserta didik kelas VIII di MTs Al-Hidayah Jember.

3. Bagi peserta didik

Dapat memberikan motivasi belajar, sehingga dapat mempermudah pemahaman belajar, dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan.

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Dosen pembimbing mengetahui jenis media yang akan dikembangkan.
- b. Pendidik dan peneliti memiliki pemahaman yang sama tentang kualitas media pembelajaran yang berbasis *story board*.

2. Keterbatasan Pengembangan.

- a. Media pembelajaran ini hanya di nilai oleh dua orang pendidik pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Hidayah dengan materi pembelajaran interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan pada kelas VIII semester II (genap).
- b. Media yang di kembangkan hanya berbasis *story board* yang di dalamnya berisi materi berupa narasi dan visualisasi yang akan digabungkan
- c. Hasil dari penelitian ini di uji cobakan kepada peserta didik kelas VIII MTs Al-Hidayah Jember tahun ajaran 2021-2022, akan tetapi di

permanenkan atau tidaknya media tergantung kebijakan dari pihak sekolah

G. Definisi Operasional.

1. Media Pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang biasa digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran yang terjadi dalam suatu proses belajar disekolah demi membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

2. Ilmu pengetahuan sosial.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah suatu mata pelajaran yang memadukan konsep dasar ilmu sosial yang meliputi sosiologi, geografi, ekonomi, antropologi dan sejarah.

3. *Story board*.

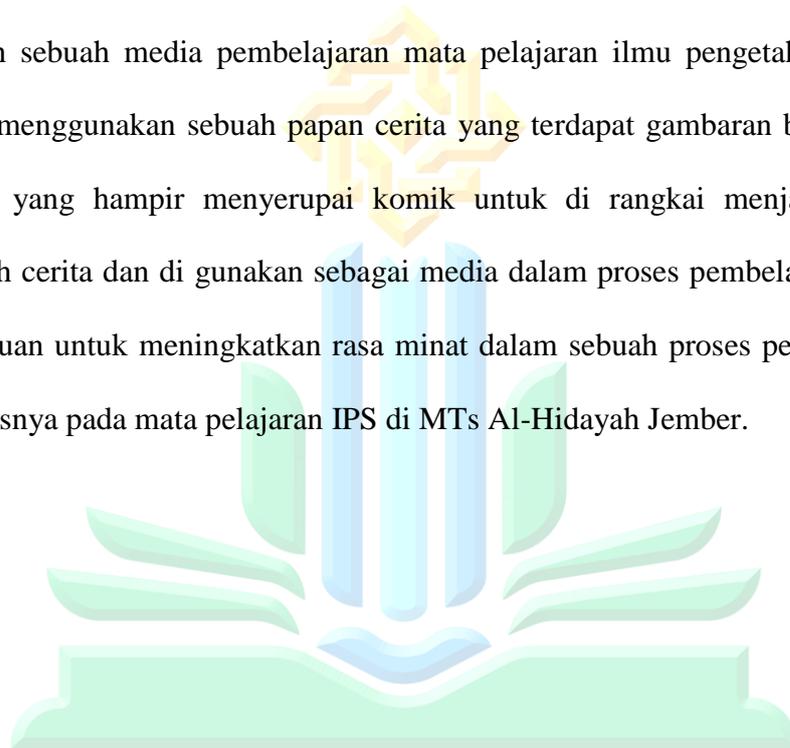
Story board adalah suatu konsep atau ide kreatif yang biasa digunakan untuk media pembelajaran. *Story board* sendiri berkonsep seperti sebuah papan cerita yang terdapat gambaran beserta alur cerita yang hampir menyerupai komik untuk dirangkai menjadi sebuah naskah cerita dan di gunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

4. Minat belajar.

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan

maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional.

Dari pengertian di atas dapat di asumsikan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis *story board* untuk meningkatkan minat belajar adalah sebuah media pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang menggunakan sebuah papan cerita yang terdapat gambaran beserta alur cerita yang hampir menyerupai komik untuk di rangkai menjadi sebuah naskah cerita dan di gunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan rasa minat dalam sebuah proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Hidayah Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu.

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat pada jurnal ilmiah, dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian terdahulu yang ada relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.⁹

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Siti Sofiya pada tahun 2014 dengan judul “pengaruh metode pembelajaran *story board telling* dan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi pada Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang”¹⁰

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil posttest menulis narasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada siswa kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang mendapat kategori nilai kurang. Ada 2 siswa yang mendapat nilai kategori cukup, 14 siswa yang mendapat nilai kategori baik, dan 8 siswa yang mendapat nilai kategori sangat baik. Pada kelas kontrol terdapat 1 siswa yang mendapat

⁹ Tim penyusun Pedoman karya ilmiah institut agama islam negeri Jember (iain Jember pers,2020) hlm 120

¹⁰Siti sofiyana. “*pengaruh metode pembelajaran story board telling dan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi pada Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang*”, (skripsi: institut agama islam negeri walisongo Semarang, 2019) hlm: 4

nilai kategori kurang, 10 siswa yang mendapat kategori cukup, 12 siswa yang mendapatkan nilai kategori baik dan 1 orang mendapatkan kategori nilai sangat baik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *one group pretest posttest design*. Dengan cara ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.¹¹

2. Penelitian yang ke dua di lakukan oleh M. Agus kastiawan, Yusak hadioyono, M. Rusydi ahmad dengan judul “pengembangan media levidio *story board* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama pada peserta didik kelas XI SMK”.

Hasil dari penelitian ini adalah Pengembangan media yang penulis lakukan masih sebatas animasi yang memiliki keterbatasan dalam menganimasikan gerak karakter-karakter yang ada pada video animasi maka setelah penulis kaji, media levidio *Story board* ini memungkinkan untuk dikombinasikan aplikasi macromedia flash sehingga karakter-karakter maupun benda-benda yang tergambar dalam video pembelajaran dapat bergerak dinamis mendekati gerak asli. Perlu penulisan lebih lanjut lagi untuk mengombinasikan add-in dengan aplikasi-aplikasi pembuat video animasi agar media yang dihasilkan lebih baik dari media yang penulis kembangkan.

¹¹ Ibid,hal: 65

Jenis penelitian penulisan yang digunakan dalam penulisan pengembangan model pembelajaran ini adalah pendekatan penulisan pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggung jawabkan. Dengan produk kita tidak bermaksud hanya pada buku teks, instruksional film, dan software computer tetapi juga metode seperti metode mengajar dan program pendidikan.¹²

3. Penelitian yang ke tiga di lakukan oleh Rani Winarni, Endah Resnandari, Puji Astuti dengan judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran *story board* terhadap kreativitas belajar sisiwa pada mata pelajaran seni budaya”

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *one group pretest posttest design*. Dengan cara ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data dimana Hipotesis Nol (H₀) yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Story board* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Janapria Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. dinyatakan ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *story board* terhadap kreativitas belajar siswa kelas vii SMP negeri 1 janapria kabupaten lombok tengah tahun pelajaran 2019/2020” dinyatakan diterima sehingga “ada pengaruh

¹² M. Agus Kastiyawan. “*pengembangan media levidio story board dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama pada peserta didik kelas XI SMK*” (JURNAL, Pengembangan Media *Levidio Story board*,2019) VOL : 3 NO:1, Hlm: 27

penggunaan media pembelajaran *story board* terhadap kreativitas belajar siswa.¹³

4. Penelitian yang keempat dilakukan oleh Ardiannsa dengan judul “pengaruh model pembelajaran *story board* terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD negeri 150 Baibo Kecamatan Masalle Kabupaten Enrekang”.¹⁴

Jenis penelitian ini adalah Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif atau eksperimen dengan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *story board* terhadap kemampuan menulis narasi “(Experimental Research) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif atau eksperimen.

Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *story board* berpengaruh terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri 150 baibo kecamatan masalle kabupaten enrekang. Kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri 150 Baibo Kecamatan Masalle Kabupaten Enrekang setelah menggunakan model *story board* berpengaruh. Jadi kemampuan menulis narasi dengan model *story board* 79 % dikategorikan tuntas dengan nilai rata- rata siswa 80.41

¹³ Rani Winarni , Endah Resnandari , Puji Astuti. “ *pengaruh penggunaan media pembelajaran story board terhadap kreativitas belajar sisiwa pada mata pelajaran seni budaya*” (jurnal teknologi pendidikan,2019.) VOL: 4 NO:2,Hlm: 73

¹⁴ Ardiansa, “ *pengaruh model pembelajaran story board terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD negeri 150 baibo kecamatan masalle kabupaten enrekang*” (skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar,2022)hlm: 29

dan 21 % tidak tuntas. Hasil secara inferensial, memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan model *story board* terhadap hasil kemampuan menulis narasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t. dari hasil analisis diperoleh $t_{Hitung} = 10,482$ dan $t_{Tabel} = 2,069$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,482 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan model *story board* dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri 150 Baibo Kecamatan Masalle Kabupaten Enrekang.

5. Penelitian yang ke lima dilakukan oleh Kartini dengan judul “keefektifan teknik *story board* dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII A MTs Muhammadiyah Limbung”¹⁵.

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah Penelitian yang dimaksudkan pada penelitian ini yakni hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen atau percobaan (Pra Experimental) yang dibagi menjadi dua kelompok.

Hasil dari penelitian ini adalah hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan teknik *story board* dalam pembelajaran bercerita menunjukkan bahwa dari 37 siswa keseluruhan hanya 8 siswa yang mencapai ketuntasan individu (mendapat skor prestasi minimal 75) dan 29 siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Hal ini membuktikan bahwa lebih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan maksimal

¹⁵ Kartini, “keefektifan teknik *story board* dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII A MTs Muhammadiyah Limbung” (jurnal:konfiks,2018)vol:5 no:2 hlm: 61

(KKM) yang telah ditetapkan, dengan kata lain hasil belajarsiswa sebelum diterapkan teknik *story board* umumnya masih tergolong sangat rendah.¹⁶

Tabel 2.1
Tabulasi penelitian terdahulu

No	Penulis	Judul	persamaan	Perbedaan
1.	Siti sofiyana	pengaruh metode pembelajaran <i>story board telling</i> dan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi pada Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang.	Media yang di gunakan sama sama menggunakan <i>story board</i> .	Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif.
2.	Agus kustiawan, Yusak Hardiyono, Rusydi Ahmad	pengembangan media levidio <i>story board</i> dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama pada peserta didik kelas XI SMK	pendekatan penulisan pengembangan (Research and Develovment) Data yang dikumpulkan berupa data verbal tulis dan verbal lisan. Dan media yang di gunakan sama sama menggunakan <i>story board</i>	Mata pelajaran yang menjadi penelitian kelas XI di jenjang SMK.
3.	Rani Winarni , Endah Resnandari , Puji Astuti.	pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>story board</i> terhadap kreativitas	penggunaan media pembelajaran sama sama menggunakan <i>story board</i> .	metode penelitain menggunakan metode kuantitatif

¹⁶ Ibid, 69

		belajar sisiwa pada mata pelajaran seni budaya		
4.	Ardiansa	pengaruh model pembelajaran <i>story board</i> terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD negeri 150 baibo kecamatan masalle kabupaten enrekang	media yang di gunakan menggunakan <i>story board</i> dalam proses pembelajarannya	metode penelitian yang di gunakan menggunakan metode penelitian kuantitatif.
5.	kartini	keefektifan teknik <i>story board</i> dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII A Mts muhammadiyah limbung	media sama sama menggunakan <i>story board</i> dalam proses pembelajarannya.	metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)

B. Kajian Teori.

1. Media Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (AECT). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat

menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.¹⁷

Selain pengertian di atas, beberapa ahli mengartikan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Menurut Ibrahim dalam Evi Fatimatur Rusydiyah, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁸
- b. Briggs dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan suatu komunikasi dengan pembelajar hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.¹⁹
- c. Sedangkan Yusuf Hadi Miarso dalam amka mengartikan media pembelajaran sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.²⁰

Dari pengertian media pembelajaran seperti di atas dapat di asumsikan bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah

¹⁷ M.ramli “*media dan tekhnologi pembelajaran*” (antasari press,banjarmasin 2012) 1

¹⁸ Evi fatimatur rusydiyah. “*media pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*”. (UIN sunan ampel pers, Surabaya) hlm 6

¹⁹ Azhar arsyad, “*media pembelajaran*” (PT. Raja gravindo persada, Jakarta,2016) hlm: 6

²⁰ Amka. “*Media pembelajaran inklusi*”. (Nizamia Learning Center,sidoarjo, 2018) hlm 16

proses komunikasi, dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan). Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (encoding). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Menurut Azhar Arsyad dalam Sukiman, media pembelajaran mempunyai ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan indra.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

- f. Media pembelajaran dapat di gunakan secara massal (misalnya: film, slide, video, OHP) Atau perorangan (misalnya: modul , komputer, radio tape/kaset, video recorder) ²¹

Dari pengertian media pembelajaran seperti di atas dapat di asumsikan bahwa proses pendidikan dan pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi, dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan). Pesan adalah isi didikan atau isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

- a. Ciri-ciri media pembelajaran.

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

²¹Sukiman, *pengembangan media pembelajaran*, (PT.pustaka insan Madani: Yogyakarta, 2012) hlm:29

1) Ciri Fiksatif (*Fixative 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, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit, demikian pula proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.²²

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media.

Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lenz dalam Rudi Sumiharsono, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi

²² Sapriyah, *media pembelajaran dalam proses belajar mengajar* (Jurnal prosiding seminar nasional pendidikan, vol 2 no:1,2019)hlm 472

kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.²³

2. Media pembelajaran IPS berbasis *story board* untuk meningkatkan minat belajar..

a. Pengertian *story board*.

story board adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. *Story board*

²³ Rudi sumiharsono, hisbiyatul Hasanah. "media pembelajaran" .(CV.pustaka abadi,Jember 2018)hlm 20

menggabungkan alat bantu narasi (*scenario*) dan visual pada selembar kertas sehingga naskah (*scenario*) dan visual menjadi terkoordinasi. Dalam kata lain *story board* dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana. *Story board* berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya, ini merupakan pedoman rancangan dari apa yang akan kita bangun (animasi, Film, Game, dll). Pada awalnya *story board* merupakan kumpulan dari kertas gambar yang berisi rangkaian-rangkaian kejadian dalam sebuah produksi film, termasuk film animasi. Hal ini akan menjadi kerangka dasar bagi sutradara atau pembuat naskah tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan. Begitu pula halnya dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Biasanya pembuatan multimedia interaktif melibatkan beberapa orang dalam sebuah tim, setidaknya melibatkan dua orang pakar, seorang pakar yang mengerti konten materi cerita dan seorang lagi seorang ahli gambar kemudian digabung menjadi materi cerita yang bergambar (semacam komik). Jadi diharapkan dengan sebuah format *story board* yang dibangun bisa dibaca dengan mudah baik oleh sang pembuat ataupun oleh orang-orang yang terlibat dalam pembuatan produk tersebut dan mengerti urutan kejadian yang dimaksudkan oleh *story board* tersebut. Secara

lebih rinci *story board* dalam pembuatan produk multimedia bertujuan untuk:²⁴

- 1) Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan cameramen.
- 2) Memungkinkan seorang pembuat film untuk memprevisualisasikan ide idenya.
- 3) Sebagai Alat untuk mengkomunikasi ide keseluruhan film
- 4) Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita

Selain pengertian ada Komponen – komponen *Story board* Pada umumnya penulisan *story board* dan *storyline* sering menjadi satu kesatuan yang saling mendukung terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan didalamnya terdapat bagian bagian sebagai berikut:²⁵

- 1) Bentuk adegan/potongan-potongan gambar sketsa.
- 2) Bentuk (alur cerita) untuk memperjelas gambar sketsa.
- 3) Bentuk dramatisasi (adegan yang berisi tentang adegan karakter tertentu)

Untuk itu terdapat kaidah yang harus ada dalam pembuatan *story board*. Format dan susunananya bisa disesuaikan oleh masing – masing *story boarder*. Komponen – komponen penyusun *story board* yang harus ada pada template adalah berikut: ²⁶

- 1) Bagian judul: berisi tentang judul, episode, scene, dan halaman
- 2) Bagian sub judul: sub materi ataupun tentang tema konsep.

²⁴ Wahyu purnomo, *Animasi 2d untuk SMK/MAK XII*, (PPPPTK BOE, MALANG, 2013) hlm 48

²⁵ Ibid hlm 48

²⁶ ibid hlm 49

3) Bagian Visual: Berisi tentang Gambaran adegan dengan menyisipkan visual atau foto, grafis, dll. Anda juga dapat mencakup teks yang akan ditampilkan di layar, atau Anda dapat membuat bagian lain untuk teks.

4) Bagian Properties: berisi tentang penjelasan artistic, property.

b. proses pembuatan *story board*.

Story board adalah suatu ide dari aplikasi yang akan dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang dihasilkan. *Story board* secara gambling memberikan tata letak visual dari adegan seperti yang terlihat. Seorang pembuat *story board* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui gambaran yang sesuai dengan pengertian dan tampilan yang bagus, komposisi, yang berurutan. Sebelum membuat *story board* disarankan untuk membuat cakupan *story board* terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema.

Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditentukan, misalnya *story bord* akan digunakan untuk iklan, media pembelajaran ataupun video dan film. Untuk mempermudah membuat *story board*, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksana. Outline dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk

mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan dapat berjalan.²⁷

Penggunaan *story board* jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya. Format apapun yang akan dipilih untuk *story board* informasi berikut harus di cantumkan, yaitu seperti berikut:

- 1) Gambaran board, halaman.
- 2) Warna, penempatan dan ukuran gambar.
- 3) Teks asli.
- 4) Warna pada papan board.
- 5) Narasi.

Langkah langkah dalam pembuatan *story board* sebagai berikut:

- 1) Catat yang menjadi pont point penting.
- 2) *Story board* harus dilengkapi dengan uraian semua langkah dan keterangan yang diperlukan untuk menyasikan tujuan dibuatnya papan cerita.

- 3) Membuat visual untuk semua gambar.
- 4) Visual menampilkan gambaran cerita.
- 5) *Story board* bisa dicetak dengan menggunakan kertas ataupun sejenisnya.²⁸

²⁷ Ibid hlm 50

²⁸ Ibid hlm 51

3. Minat belajar.

a. Pengertian minat belajar.

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku .

b. Ciri-ciri minat belajar.

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock dalam Susanto menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya

- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar.

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut syah membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a) Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot (*tonus*) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

b) Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah indikator minat belajar yaitu rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas

belajar, memberikan perhatian. Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai

indikator 12 minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan Berhubungan

dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan

konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

4. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²⁹

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya. *Sosial Science Education Council* (SSEC) dan *National Council for Sosial Studies* (NCSS), menyebut IPS sebagai "*sosial science education*" Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Pembelajaran IPS menggunakan ketrampilan dan alat-alat studi sosial, misalnya mencari bukti dengan berfikir ilmiah, ketrampilan mempelajari data masyarakat, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, mengklasifikasikan dan menafsirkan data-data sosial serta merumuskan kesimpulan.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala

²⁹ (UUSPN No. 20 Tahun 2003).

ketimpangan yang terjadi, dan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Sapriya menjelaskan tujuan mata pelajaran IPS di SMP/MTs adalah sebagai berikut: Konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan, Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis rasa ingin tahu inkuiri memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal nasional dan global.³⁰

Pembelajaran IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pendidikan ini tidak dapat disangkal telah membawa beberapa hasil, walaupun belum optimal. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dalam arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan. Kelemahan tersebut sudah tentu terkait atau dilator belakang oleh banyak hal, terutama proses pendidikan atau pembelajarannya, kurikulum, para pengelola dan pelaksanaannya serta faktor-faktor yang berpengaruh lainnya. Pembelajaran IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di

³⁰ Yuli siska, *konsep dasar IPS untuk SD/MI*, (Garudawachana, Yogyakarta, 2016) hlm 8-9

Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pendidikan ini tidak dapat disangkal telah membawa beberapa hasil, walaupun belum optimal. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dalam arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan. Kelemahan tersebut sudah tentu terkait atau dilator belakanginya oleh banyak hal, terutama proses pendidikan atau pembelajarannya, kurikulum, para pengelola dan pelaksanaannya serta faktor-faktor yang berpengaruh lainnya.³¹

Adapun hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Tidak lepas dari kehidupan manusia, ternyata kehidupan itu banyak aspeknya. Antara lain aspek hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, dan sebagainya.

b. Karakteristik ilmu pengetahuan sosial.

Ada beberapa karakteristik mata pelajaran IPS, sebagai mata pelajaran yang diberlakukan pada beberapa tingkatan sekolah yang antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengamatan proses pembelajaran IPS bersifat komprehensif.
- 2) Memprioritaskan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inkuiri.

³¹ Abdul karim, "pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, (pati,:2015) hlm:4

- 3) Mengaitkan teori ilmu dengan fakta maupun sebaliknya.
- 4) Perancangan program pembelajaran melalui meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan riil dimasyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan, dan memproyeksikan kepada kehidupan di masa depan.
- 5) Pembelajaran IPS penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 6) Berusaha untuk memutuskan peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.
- 7) IPS dihadapkan secara konsep serta kehidupan sosial yang sangat labil.
- 8) Pembelajaran tidak mengutamakan pengetahuan semata.
- 9) Pengembangan program pembelajaran ilmu pengetahuan sosial senantiasa karakteristik (sifat dasar), melakukan prinsip-prinsip dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Dilihat dari karakteristik pembelajaran IPS tersebut, terlihat bahwa IPS menjadi komprehensif yaitu pembelajaran yang dirancang melalui proses pembelajaran inkuiri dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya serta kehidupan nyata di lingkungan masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan, kegiatan pembelajaran megutamakan peran aktif

peserta didik. Oleh karenanya IPS adalah pembelajaran yang bersifat pengetahuan, keterampilan dan membentuk yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.³²

c. Hakikat IPS.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada hakikatnya bukan merupakan suatu bidang atau disiplin keilmuan, tetapi suatu bidang kajian tentang masalah sosial atau gejala sosial yang ada dimasyarakat. Kerangka kajiannya adalah ilmu sosial, tetapi dalam rangka kerjanya lebih menekankan kepada hal yang lebih praktis dalam menganalisis masalah sosial. Oleh karena itu, pengetahuan sosial tidak terlalu bersifat akademis teoritis, tetapi juga merupakan pengetahuan praktis yang dapat diajarkan dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

d. Tujuan Pendidikan IPS.

Berkaitan dengan tujuan kurikulum 2004 maka pendidikan IPS bertujuan sebagai berikut:³³

- 1) Menumbuhkan kemampuan inkuiri, berpikir kritis dan kreatif, memecahkan masalah, serta keterampilan sosial.
- 2) Mengajarkan konsep-konsep ilmu sosial seperti: sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- 3) Membentuk komitmen serta kesadaran terhadap nilai-nilai sosial.

³² Moh. Sutomo, *pengembangan kurikulum IPS*, (Surabaya:pustaka Radja,2019) hlm:4

³³ Sutomo, 6

Adapun tujuan utama dari *sosial studies* (IPS) yaitu ketika di lingkungan warga masyarakat yang beraneka budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling berketergantungan IPS dapat membantu generasi muda mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keputusan yang rasional.³⁴

5. Materi Konflik dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial.

Penelitian ini menggunakan KD 3.2 yang merupakan topik konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial yang diturunkan menjadi beberapa indikator pencapaian kompetensi yang dijadikan pedoman untuk penyusunan produk. Berikut penjelasan tentang materi konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial, yaitu yang pertama tentang konflik sosial sebagai berikut:

a. Pengertian konflik sosial.

Menurut Robert MZ Lawang, konflik adalah perjuangan untuk memperoleh hal-hal yang langka dengan tujuan tidak hanya memperoleh keuntungan, tetapi juga untuk menundukkan pesaingnya.

Sedangkan menurut Kartono, konflik merupakan proses sosial yang bersifat antagonistik dan terkadang tidak bisa diserasikan karena dua belah pihak yang berkonflik memiliki tujuan, sikap, dan struktur nilai yang berbeda.³⁵

³⁴ Sutomo, 6.

³⁵ Mukminin.Dkk, *Ilmu pengetahuan sosial*, (Jakarta:kementrian pendidikan dan kebudayaan,2017),120

b. Faktor penyebab konflik sosial.

1) Perbedaan individu.

Manusia merupakan individu yang sangat unik. Bukan hanya ras, suku, agama yang berbeda, tetapi manusia lahir seperti halnya perbedaan pendirian dan perasaan akan sesuatu dalam lingkungan masyarakat dapat menyebabkan suatu konflik.

2) Perbedaan latar belakang kebudayaan.

Orang dibesarkan dalam lingkungan kebudayaan yang berbeda-beda. Perbedaan-perbedaan inilah yang dapat mendatangkan konflik sosial, sebab kriteria tentang sopan-tidak sopan, pantas-tidak pantas atau bahkan berguna atau tidak bergunanya sesuatu baik itu benda fisik maupun nonfisik bisa berbeda-beda.

3) Perbedaan kepentingan.

Bentrokan kepentingan dapat terjadi dibidang ekonomi, politik dan sebagainya. Hal ini karena setiap individu memiliki kebutuhan dan kepentingan yang berbeda dalam melihat atau mengerjakan sesuatu. Manusia memiliki perasaan, pendirian maupun latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda. Dalam waktu yang bersamaan, masing-masing orang atau kelompok memiliki kepentingan yang berbeda-beda. Konflik akibat perbedaan kepentingan ini dapat pula menyangkut bidang politik, ekonomi, sosial dan budaya.

4) Perubahan-perubahan nilai yang cepat.

Perubahan adalah sesuatu yang lazim dan wajar terjadi, tetapi jika berlangsung cepat atau bahkan mendadak, perubahan itu akan menyebabkan konflik sosial. Suatu konflik mempunyai kecenderungan atau kemungkinan untuk mengadakan penyesuaian kembali norma-norma dan hubungan-hubungan sosial dalam kelompok bersangkutan dengan kebutuhan individu maupun bagian-bagian kelompok tersebut.

c. Akibat akibat konflik sosial

Berikut akibat adanya konflik sosial:³⁶

- 1) Meningkatnya solidaritas sesama anggota kelompok
- 2) Retaknya hubungan antar individu atau kelompok
- 3) Terjadinya perubahan kepribadian para individu
- 4) Rusaknya harta benda dan bahkan hilangnya nyawa manusia
- 5) Terjadinya akomodasi, dominasi, bahkan penaklukan salah satu pihak yang terlibat dalam pertikaian.

d. Cara menangani konflik.

Terdapat 5 (lima) cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan konflik individu maupun kelompok. Berikut penjelasannya:

³⁶ Mukinin dkk,123

1) Menghindar.

Kadang orang merasa tidak ada manfaatnya melanjutkan konflik dengan orang atau kelompok lain. Hal ini mungkin disebabkan keyakinan bahwa dia tidak akan menang menghadapi konflik. Dengan demikian, orang tersebut mengorbankan tujuan pribadi ataupun hubungannya dengan orang lain. Orang tersebut berusaha menjauhi masalah yang menimbulkan konflik ataupun orang yang bertentangan dengannya.

2) Memaksakan kehendak.

Terdapat individu atau kelompok yang memandang bahwa pendapatnya atau idenya yang paling benar. Oleh karena itu, dengan segala cara, konflik harus berakhir dengan kemenangan di pihaknya. Dia atau mereka berusaha menguasai lawan-lawannya dan memaksa lawan menerima penyelesaian yang diinginkan. Ia menganggap bahwa konflik harus diselesaikan dengan cara satu pihak harus menang.

3) Menyesuaikan kepada keinginan orang lain.

Terdapat individu yang ingin diterima dan disukai orang lain. Ia merasa bahwa konflik harus dihindari demi keserasian atau harmoni dan ia yakin bahwa konflik tidak dapat dibicarakan jika merusak hubungan baik. Ia khawatir apabila konflik berlanjut, seseorang akan terluka dan hal itu akan menghancurkan hubungan pribadi dengan orang tersebut.

4) Tawar menawar.

Dalam proses tawar menawar, individu akan mengorbankan sebagian tujuannya dan meminta lawan konflik mengorbankan sebagian tujuannya juga.

5) Kolaborasi.

Kolaborasi memandang konflik sebagai masalah yang harus diselesaikan. Atas dasar itu, dicarilah cara-cara untuk mencari cara mengurangi ketegangan kedua belah pihak. Ia berusaha memulai sesuatu pembicaraan yang dapat mengenali konflik sebagai suatu masalah dan mencari pemecahan yang memuaskan keduanya.

Masuk pada materi yang kedua yaitu tentang integrasi sosial sebagai berikut

1) Integrasi Sosial.

Integrasi sosial adalah proses penyesuaian unsur-unsur yang berbeda dalam masyarakat sehingga menjadi satu kesatuan. Unsur-

unsur yang berbeda tersebut dapat meliputi ras, etnis, agama, bahasa, kebiasaan, system nilai dan sebagainya. Menurut Baton, integrasi merupakan suatu pola hubungan yang mengauai adanya perbedaan ras dalam masyarakat, tetapi tidak memberikan fungsi penting pada perbedaan ras tersebut. William F. ogburn dan Mayer

Nimkoff memberi syarat terjadinya integrasi sosial, yaitu:³⁷

³⁷ Mukminin.dkk, *ilmu pengetahuan sosial*, hlm 124

- a) Anggota masyarakat merasa bahwa mereka berhasil saling mengisi kebutuhan-kebutuhan mereka.
 - b) Masyarakat berhasil menciptakan kesepakatan bersama mengenai nilai dan norma.
 - c) Nilai dan norma sosial itu berlaku cukup lama dan dijalankan secara konsisten.
- 2) Faktor-Faktor Integrasi Sosial.

Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi cepat atau lambatnya integrasi sosial:³⁸

- a) Homogenitas kelompok.

Salah satu faktor yang bisa mendorong terjadinya integrasi sosial adalah tingkat kemajemukan. Semakin majemuk dan heterogen suatu masyarakat, maka proses integrasi akan semakin sulit tercapai. Mungkin juga akan memakan waktu yang lebih lama. Sedangkan masyarakat yang

homogen akan lebih mudah mencapai integrasi sosial, karena mereka lebih mudah menciptakan integritas dalam waktu yang cukup singkat.

- b) Besar kecilnya kelompok masyarakat.

Semakin besar suatu kelompok maka menimbulkan banyak perbedaan. Dalam kelompok yang relatif kecil,

³⁸ Nurhayati, *ilmu pengetahuan sosial (IPS)*, (Jalarta:PT.Gramedia widiasarana Indonesia,2021), 137

hubungan pribadinya cenderung lebih akrab dan informal. Sehingga menimbulkan kemudahan dalam suatu kesepakatan.

c) Mobilitas Geografis (Perpindahan Fisik)

Mobilitas geografis adalah suatu perubahan atau perpindahan penduduk di sebuah wilayah. Anggota masyarakat baru di sebuah wilayah akan mencoba menyesuaikan diri dengan norma dan nilai yang sudah berlaku di wilayah tersebut.

d) Efektivitas dan Efisiensi Komunikasi.

Integrasi sosial bisa dipengaruhi oleh efektivitas komunikasi antara anggota satu dengan anggota yang lainnya yang ada di dalam masyarakat. Jika antar anggota sudah memiliki sistem komunikasi yang efektif, maka integrasi sosial akan mudah dicapai. Namun jika suatu masyarakat tidak memiliki sistem komunikasi yang efektif, maka mereka akan lebih sulit mencapai integrasi sosial.

3) Bentuk-Bentuk Integrasi Sosial.

Bentuk integrasi sosial dibagi menjadi 3, yaitu:³⁹

a) Integrasi Normati.

Bentuk integrasi yang satu ini dapat diartikan sebagai integrasi yang terjadi karena adanya norma dan nilai yang berlaku di masyarakat tersebut. Norma adalah suatu hal yang

³⁹ Kun Maryati & Juju Suryawati, *Sosiologi Untuk SMA Dan MA Kelas XI*, (Jakarta:PT.Blora Aksara Pratama), 69
https://books.google.co.id/books/about/SOSIOLOGI_JILID_2.html?hl=id&id=Aoy79OLZ03oC&redir_esc=y

bisa mempersatukan masyarakat, meski mereka memiliki latar belakang yang berbeda. Misalnya, warga negara Indonesia dipersatukan dengan sebuah prinsip yang kita sebut sebagai “Bhineka Tunggal Ika”.

b) Integrasi Fungsional.

Bentuk integrasi yang kedua adalah integrasi fungsional. Integrasi ini muncul karena adanya fungsi-fungsi tertentu yang ada di dalam masyarakat. Kemudian, integrasi tersebut dapat terjadi jika kita mengedepankan fungsi tersebut yang berasal dari masing-masing anggota masyarakat. Misalnya, Indonesia terdiri dari bermacam-macam ras dan suku.

c) Integrasi Koersif.

Integrasi Koersif merupakan bentuk integrasi yang tercipta karena adanya kekuasaan yang dimiliki penguasa. Itu artinya, penguasa akan menerapkan cara-cara kekerasan atau

disebut juga koersif. Misalnya, para pendemo berhenti rusuh ketika polisi menyemprotkan gas air mata kepada kerumunan pendemo. Itulah salah satu contoh bentuk integrasi koersif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian Dan Pengembangan.

Penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE, ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) adalah model pengembangan dari desain sistem instruksional. ADDIE telah berkembang beberapa kali selama bertahun-tahun menjadi interaktif, dinamis, dan ramah bagi pengguna (pengembang).⁴⁰

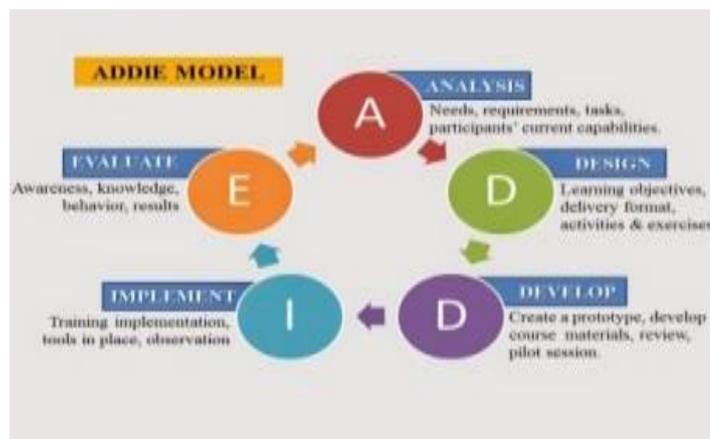
Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya.⁴¹

⁴⁰ Amir hamzah, *Metode penelitian dan pengembangan*, (Literasi Nusantara:Malang,2019),1

⁴¹ Amir hamzah,3

Prosedur pengembangan model ADDIE meliputi analisis, desain, development, implementasi, evaluasi. Kelima komponen tersebut dapat diilustrasikan dalam gambar sebagai berikut:⁴²

Gambar 3.1
prosedur pengembangan model ADDIE



Tahap pertama adalah analisis (*Analyze*) Tahap analisis merupakan suatu proses needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*task analyze*), maka analisis dilakukan oleh para pengembangan media dan disainer pembelajaran yang sangat lumrah dalam menggunakan storyboard dalam pekerjaannya. Dilanjutkan dengan Disain (*Design*) Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangun diatas kertas terlebih dahulu. Berbagai pertimbangan pada tahap analisis dimaknai sehingga sebuah rekayasa terhadap format *story board* terwujud dengan pertimbangan atas karakteristiknya. Tahap disain dilakukan dengan

⁴² Muhammad yaumi, *media dan tekhnologi pembelajaran*, (prenamedia group:Jakarta,2018),90
<https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&lpg=pp1&hl=id&pg=pp1#v=onepag&q&f=false>

mempertimbangkan hasil dari tahap analisis, sehingga desain yang dihasilkan akan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Tahap selanjutnya adalah Pengembangan (*Development*). Merupakan proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang terkait dikembangkan pada bentuk yang lebih konkrit. Seiring itu tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat digunakan. Implementasi dilakukan di tempat lapangan pekerjaan yang familiar menggunakan *story board*, hal ini bertujuan memastikan produk storyboard yang dihasilkan, sesuai dengan keperluan lapangan pekerjaan.⁴³ Tahap terakhir adalah Evaluasi (*Evaluation*). evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan perbaikan. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang dibuat.

Karakteristik dari penelitian dan pengembangan model ADDIE di dunia pendidikan adalah adanya dokumentasi sebuah proses perkembangan model, pendekatan, modul, dan media pembelajaran. Pembuatan dokumentasi

⁴³Kunto Imbar, Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran, Jurnal Pembelajaran Inovatif: 2021), Vol 04, no 01, hal 110

dibuat secara sistematis dan dilaporkan berdasarkan kaidah penulisan yang mencerminkan sebuah orisinalitas.

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.

Model ADDIE merupakan suatu paduan yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran berupa kombinasi materi, Metode, teknologi, dan media pembelajaran. Model pengembangan ADDIE memiliki langkah-langkah pada berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini membagi fase menjadi tiga segmen yaitu: analisis pebelajar, analisis pembelajaran (termasuk maksud dan tujuan pembelajaran), dan analisis media pengiriman online. Kegiatan pada tahap analisis untuk menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pembangunan selanjutnya yaitu: (1) menentukan karakteristik pembelajar; (2) menganalisis kebutuhan pebelajar dalam pembelajaran; (3) membuat peta konsep berdasarkan penelitian awal. Dilanjutkan dengan merancang *flow chart* memberikan arah yang jelas untuk produksi produk; (4) menentukan jenis media yang

akan dikembangkan; (5) menganalisis kendala yang ditemukan; (6) merancang *assessment* untuk menguji kompetensi pebelajar. Akurasi dalam menyelesaikan tugas, lembar kerja, kuis, dll; (7) menganalisis perbedaan antara kelas web dan regular; dan (8) mempertimbangkan pedagogis online. Verbal, visual, taktis, auditori, dll.

2. *Design* (Rancangan)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ini dikembangkan *e-learning* mata pelajaran TIK yang berbasis web. Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna sistem dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna pada sistem. Pengguna sistem adalah administrator,

guru, dan siswa. Karena media yang dikembangkan berbasis blog, akan membuka kesempatan bagi pengguna umum untuk ikut mengakses. Administrator adalah pengguna yang paling tinggi hak untuk mengakses media. Administrator bisa membuat kategori, mengorganisasi isi, mengorganisasi mata pelajaran, mengorganisasi guru mata pelajaran, memilih dan mengubah tampilan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-instal atau di-setting sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan media secara langsung. Uji coba media dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, dan guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif

dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir. Layak dari segi isi, desain dan bahasa.

C. Uji Coba Produk.

Dalam penelitian ini, bagian yang sangat penting untuk mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak dalam mencapai sasaran dan tujuan serta kesesuaian dengan pengguna untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran maka perlu adanya kegiatan uji coba produk.

D. Desain Uji Coba.

Penelitian dan pengembangan ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan individu. Kegiatan awal yang dilakukan oleh pengembang yaitu observasi lapangan, membuat media pembelajaran berbasis *story board* dalam pembelajaran IPS dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa ahli seperti ahli bahasa, media dan ahli materi.

E. Subjek Validasi.

1. Subjek validasi terdiri dari para ahli yaitu:

a. Ahli Desain.

Ahli desain dalam pengembangan produk ini yaitu salah satu dosen media pembelajaran Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang bernama Dr.Moh Sutomo, M.Pd.

b. Ahli Bahasa.

Ahli bahasa dalam pengembangan produk ini yaitu salah satu dosen media pembelajaran Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang bernama Dr.Khotibul Umam, M.A.

c. Ahli Materi.

Ahli materi dalam pengembangan produk ini yaitu salah satu dosen media pembelajaran Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang bernama Dra.Hj Anis Afifah.

F. Subjek Uji Coba.

Produk media pembelajaran berbasis *story board* yang sudah di validasi dan di revisi maka selanjutnya akan di uji cobakan ke lapangan.

Sampel yang akan menjadi uji coba yaitu media pembelajaran berbasis *story board* dalam pembelajaran IPS yang akan di ujikan kepada peserta didik kelas VIII MTs Al-Hidayah Jember.

G. Jenis Data.

Jenis data yang akan di peroleh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut digunakan untuk mengukur kevalidan,kepraktisan dan keefektifan.

1. Kevalidan.

Data untuk mengukur kevalidan diperoleh dari penilaian para ahli, yaitu ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi.

2. Kepraktisan.

Untuk mengukur kepraktisan data diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *story board* pada materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.

3. Keefektifan.

Untuk mengukur keefektifan data diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada soal yang diberikan kepada peserta didik setelah mengamati media pembelajaran berbasis *story board* materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.

H. Instrument Pengumpulan Data.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa :

1. Wawancara.

Kegiatan wawancara dapat dimanfaatkan sebagai alat pengumpul data dan informasi. Wawancara merupakan suatu kegiatan agar mendapatkan informasi secara mendalam dalam bentuk tanya jawab. Kegiatan wawancara juga dapat dilakukan secara struktur dan tidak struktur, tatap muka atau melalui via telepon. Dan data dari hasil wawancara dapat digunakan sebagai saran untuk penyusunan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *story board*.

2. Lembar angket.

Lembar angket di gunakan untuk mengumpulkan data hasil dari validasi dari ahli bahasa, ahli desain, ahli materi dan respon peserta didik.

a. Angket validasi ahli materi.

Table 3.1 kisi kisi angket ahli materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah buti
1.	Kualitas materi	-Ketepatan isi materi (Relevansi silabus)	1
		- Relevansi materi dengan Tujuan pembelajaran	1
		-Ketepatan kompetensi	1
		- Kebenaran materi	1
		- Format penulisan	1
		-Kelengkapan materi	1
		- Keruntutan materi	1
		- Tingkat kesulitan	1
		- Kedalaman materi	1
		-Kemudahan aplikasi	1
		- Relevansi tugas dengan tujuan	1
2.	Kemanfaatan materi	- Bantuan dalam pembelajaran	1
		- Mempermudah proses pembelajaran	1
		- Memberikan fokus perhatian	1
Jumlah skor			14

Adopsi: skripsi Nicolas indrato 2014

b. Angket validasi ahli media.

ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek:(1) kemanfaatan,

(2) desain layar, (3) pengoperasian program dan (4) navigasi.

Table 3.2 kisi kisi angket validasi ahli desain

No	Aspek	Indikator	Butir jumlah
1.	Kemanfaatan	-Bantuan dalam pembelajaran	1
		-Mempermudah proses pembelajaran	1
		-Memberikan fokus perhatian	1
2.	Desain layar	- Ukuran tulisan	1
		- Bentuk tulisan	1
		- Format penulisan	1
		-Komposisi warna gambar animasi	1
		-Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)	1
		- Pemilihan slide	
		- Pemakaian animasi	1
3.	Pengoprasian program	-Kemudahan penggunaan	1
		- Sistematika	1
4.	Navigasi	- Penggunaan navigasi	1
Jumlah skor			15

Adopsi : skripsi Nicolas indrato:2014

- c. Angket validasi media pembelajaran oleh peserta didik.

Angket validasi media pembelajaran oleh peserta didik digunakan sebagai lembar validasi media pembelajaran oleh peserta didik untuk mengukur kebakuan dan ketetapan materi produk yang

akan di kembangkan. Berikut kisi kisi angket media pembelajaran oleh peserta didik:

Table 3.3 kisi kisi angket media pembelajaran oleh peserta didik.

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1.	Strategi Penyampaian Materi	-Ketepatan isi materi (Relevansi silabus)	1
		-Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran.	1
		-Kelengkapan materi	1
		-Tingkat kesulitan.	1
2.	Kemanfaatan	-Bantuan dalam	1

	materi	pembelajaran. -Mempermudah proses pembelajaran. -Memberikan fokus perhatian.	1 1
3.	Desain layar.	- Ukuran tulisan - Bentuk tulisan - Format penulisan -Komposisi warna gambar animasi -Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background) - Pemilihan slide - Pemakaian animasi	1 1 1 1 1 1 1
Jumlah skor			13

Adopsi : skripsi Nicolas indrato: 2014

d. Angket validasi ahli bahasa.

Angket ahli bahasa di gunakan untuk kelayakan media pembelajaran berbasis *story board* Berikut kisi-kisi ahli bahasa

Table 3.4
Angket validasi ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
	aspek kelayakan bahasa	Lugas	1
		Komunikatif	2
		dialogis dan interaktif	3
		kesesuaian dengan peserta didik	4,5
Jumlah			5

3. Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Teknik analisis deskriptif kualitatif.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai macam data kualitatif yaitu berupa saran,

tanggapan, masukan dari para ahli, pendidik dan peserta didik dalam bentuk tulisan uraian yang terdapat di dalam angket. Data tersebut nantinya digunakan sebagai acuan merevisi produk yang di kembangkan.

b. Tekhnik analisis data kuantitatif.

Untuk mengolah suatu data maka menggunakan suatu tekhnik analisis deskriptif kuantitatif yang di peroleh dari suatu angket dalam bentuk skor. Angket yang di analisis sebagai berikut :

1) Analisis kevalidan.

Instrumen validasi ahli terdiri dari ahli desain, ahli bahasa, ahli materi menggunakan angket yang berisi pertanyaan yang di rancang oleh peneliti. Dengan menggunakan rumus yang di adopsi dari sa'dun adalah sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V- ah = validasi ahli

Tse = total skor yang di capai

Tsh =total skor yang di harapkan

Ketetapan dalam menganalisis data yang telah di hitung menggunakan rumus yang telah di tetapkan kemudian di ubah menjadi data kualitatif. pedoman mengambil keputusan dari analisis data menggunakan skala kualitatif untuk menentukan apakah media pembelajaran yang telah di kembangkan direvisi

atau tidak direvisi. Kriteria kevalidan kepraktisan dan kemenarikan di sajikan dalam table berikut:⁴⁴

Tabel 3.5
Kriteria Tingkat Kevalidan Produk *story board*.

Kriteria validitas	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
00%-20%	Tidak valid

2) Analisis keefektifan.

Analisis keefektifan di lihat dari angket respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik di lakukan dengan menghitung rata-rata hasil belajar ips pada materi interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *story board* yang telah di kembangkan.

a) Analisis angket respon peserta didik.

Untuk melihat suatu keefektifan media pembelajaran berbasis *story board* di ukur menggunakan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *story board*.

Dalam penilaian respon peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

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

⁴⁴ S.akbar, *instrument perangkat pembelajaran*, (PT.Remaja roSDakarya :bandung,2013) hlm :83.

Keterangan:

P = presentase klasikal

T = Total nilai yang diperoleh

n = total nilai maksimum

Nilai presentase yang di peroleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria efektifitas media pembelajaran berbasis *story board* yang di tujukkan pada tabel berikut:

Table 3.6
Kriteria Kefektifan Media Pembelajaran Menggunakan Story board.

Presentase %	Kategori
81%-100%	Sangat efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup efektif
21%-40%	Kurang efektif
0%-20%	Tidak efektif

b) Analisis kepraktisan.

Untuk menganalisis tingkat kepraktisan produk dapat diperoleh menggunakan angket respon peserta didik. Rumus tingkat kepraktisan menurut Sa'dun dan presentase setiap respon dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{Total nilai}} \times 100$$

Penentuan pada analisis data yang telah dihitung menggunakan rumus yang telah ditetapkan kemudian diubah menjadi data kualitatif. Panduan dalam pengambilan keputusan dari analisis data yaitu dengan menggunakan skala kualitatif untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis *story*

board untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik yang telah dikembangkan perlu direvisi atau tidak. Kriteria kepraktisan disajikan dalam tabel 3.8:

Tabel 3.7
Kriteria kepraktisan Media Pembelajaran
Menggunakan *Story board*.

Presentase %	Kategori
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

Sumber :diadaptasi dari anggrienda lorenza,2021

c) Analisis hasil belajar peserta didik.

Data yang di peroleh dari hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *story board*. Perhitungan hasil belajar menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{total skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor maksimum}}$$

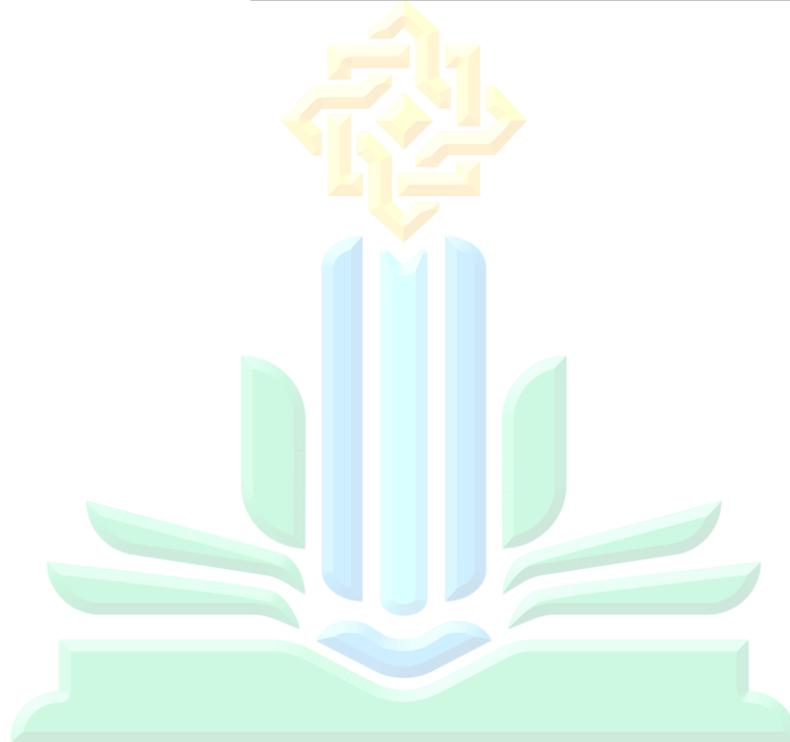
Untuk menghitung presentase, maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Nilai persen} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Presentase tersebut kemudian di kelompokkan kedalam kategori tingkat belajar peserta didik pada tabel 3.7 sebagai berikut :

Tabel 3.8
kriteria tingkat hasil belajar peserta didik

Presentase %	Kategori
81%-100%	sangat tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Cukup
21%-40%	Rendah
0%-20%	rendah sekali



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *story board* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Hidayah Jember. Produk *story board* yang telah dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh para ahli.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu *research and devoleopment* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari beberapa komponen yaitu *analyze* (analisis) *desaign* (desain) *devolepment* (pengembangan) *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Adapaun hasil dari tahapan-tahapan pengembangannya *story board* sebagai berikut:

1. *Analyze*. (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (Analisis). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

a. Hasil analisis kurikulum.

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di MTs Al-Hidayah Jember. Seperti yang diketahui pada tahap

sebelumnya MTs Al-Hidayah Jember menggunakan kurikulum 2013 revisi 2016, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada Kurikulum 2013 Revisi 2016.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan indikator.

Kompetensi Dasar (KD)	INDIKATOR
3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	3.2.1. Menelaah contoh konflik yang terjadi di Indonesia. 3.2.2. Menganalisis akibat – akibat konflik sosial. 3.2.3. Menemukan cara menangani konflik sosial yang terjadi di masyarakat.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	4.2.1 Menyajikan paparan hasil diskusi kelompok tentang akibat konflik dan cara menangani konflik sosial yang terjadi dimasyarakat.

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

- 1) Menjelaskan pengertian, faktor penyebab terjadinya konflik, dan akibat-akibat konflik sosial.
- 2) Menemukan cara menyelesaikan konflik yang terjadi dalam masyarakat

- 3) Mendeskripsikan pengertian, bentuk-bentuk, syarat terjadinya proses integrasi sosial
- 4) Mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi cepat lambatnya, sarana, dan faktor-faktor pendorong proses integrasi sosial

bertujuan sejauh mana pembelajaran IPS di kelas VIII Di MTs Al-Hidayah Jember dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara dengan guru IPS dan observasi di salah satu kelas VIII. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 08 Januari 2022 dengan narasumber ibu Anis berdasarkan wawancara yang diperoleh narasumber, diperoleh informasi bahwa MTs Al-Hidayah Jember mulai menggunakan metode smart student.⁴⁵

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa peserta didik di kelas VIII, kesulitan belajar yang dialami oleh mereka berbeda-beda ketika pembelajaran tatap muka. Kayla lebih suka terhadap pembelajaran yang menggunakan PPT. Qayzal lebih suka terhadap pembelajaran yang menarik sehingga dapat semangat belajar, ketika semangat dalam proses pembelajaran maka dapat dengan mudah memahami materi yang di ajarkan. Dan latifatus salamah menyatakan lebih faham materi ketika di jelaskan oleh pendidik.

b. Hasil Analisis Peserta Didik.

bertujuan sejauh mana pembelajaran IPS di kelas VIII Di MTs Al-Hidayah Jember dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti

⁴⁵ (Observasi di MTs Al-Hidayah Jember 8 Januari 2022)

melaksanakan wawancara dengan guru IPS dan observasi di salah satu kelas VIII. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 08 Januari 2022 dengan narasumber Ibu Anis Berdasarkan wawancara yang diperoleh narasumber, diperoleh informasi bahwa MTs Al-Hidayah Jember mulai menggunakan metode *smart student*.⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa peserta didik di kelas VIII, kesulitan belajar yang dialami oleh mereka berbeda-beda ketika pembelajaran tatap muka. Kayla lebih suka terhadap pembelajaran yang menggunakan PPT. Qayzal lebih suka terhadap pembelajaran yang menarik sehingga dapat semangat belajar, ketika semangat dalam proses pembelajaran maka dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Dan Latifatus Salamah menyatakan lebih faham materi ketika dijelaskan oleh pendidik.⁴⁷

Hasil dari tahapan ini yaitu pada pembelajaran tatap muka terbatas (PTM terbatas) yang dilakukan di kelas perlu adanya inovasi baru terhadap bahan ajar yang digunakan agar lebih bervariasi dan interaktif. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik lebih tertarik, lebih semangat dan mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

2. *Desain (Desain)*

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada 3 langkah pada tahap

⁴⁶ (Observasi Di MTs Al-Hidayah Jember 8 Januari 2022)

⁴⁷ (anam, di wawancarai oleh penulis, Jember, 8 Januari 2022).

perancangan ini, diantaranya yaitu penyusunan kerangka media, pemilihan referensi media, penyusunan desain media pembelajaran.

a. Penyusunan Kerangka Media

Penyusunan kerangka modul didasari oleh silabus IPS kelas VIII. Pada media yang akan dikembangkan media terdiri dari dua bagian utama yaitu awal dan isi.

1) Bagian Awal.

Pada bagian awal media pembelajaran *story board* yaitu berisi tema atau peta konsep pembelajaran dari *story board* yang menjelaskan suatu tema monsep tentang konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial. Didalam tema konsep pada media pembelajaran *story board* tersebut juga menjelaskan alur dari terjadinya suatu konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial. Dimunculkannya tema konsep pada bagian awal *story board* bertujuan untuk menjelaskan tema pada media pembelajaran *story board*.

Gambar 4.1
Bagian Awal *Story board*.



2) Bagian kedua.

Pada bagian kedua pada media pembelajaran terdiri dari isi materi pada materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial, yang mana pada bagian board kedua menjelaskan tentang pengertian konflik sosial. Dan pada bagian board yang ketiga menjelaskan tentang faktor-faktor penyebab terjadinya konflik sosial, dengan adanya board ke tiga yang menjelaskan tentang faktor-faktor terjadinya konflik sosial, maka di munculkanlah board yang ke empat berisi tentang akibat adanya konflik sosial, hal ini bertujuan agar peserta didik memahami akibat-akibat terjadinya konflik sosial. Lalu board yang ke lima berisi materi yaitu cara menangani konflik sosial, dan pada bagian board yang ke enam berisi tentang pengertian dari integrasi dalam kehidupan sosial, setelah pengertian integrasi sosial, board yang ke tujuh berisi tentang syarat-syarat dari integrasi sosial, dan pada bagian akhir board menjelaskan bentuk integrasi sosial dan faktor-faktor dari integrasi sosial.

Dari keterangan bagian ke dua pada media pembelajaran *story board* di atas diharapkan dapat memudahkan dan menjadi daya tarik belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *story board*.

1 dosen ahli media yaitu Dr. Moh. Sutomo, M.Pd dan dosen ahli bahasa yaitu Dr Khotibul Umam, M.A dan 1 orang guru Ahli Materi Ilmu Pengtahuan Sosial MTs Al-Hidayah Jember yaitu Dra.Hj.Anis Afifah.

a. Hasil Validasi.

1) Hasil Validasi Ahli Desain.

Validasi ahli desain dilakukan oleh dosen Dr.Moh. Sutomo, M.Pd pada tanggal 17 juni 2022 dengan memberikan penilaian, kritik dan saran untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk.

Berikut adalah hasil penilaian dari dosen ahli desain:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Desain

NO	INDIKATOR	NILAI
1.	Gambar dalam <i>story board</i> menarik.	4
2.	Gambar dalam <i>story board</i> mudah di pahami.	4
3.	Jenis gambar yang di gunakan sesuai denga tujuan pembelajaran dan target menggunakan <i>story board</i> .	4
4.	Kalimat yang di gunakan dalam <i>story board</i> mudah di pahami.	3
5.	Kesesuaian ukuran tulisan dalam <i>story board</i> susah sesuai setiap bagiannya.	3
6.	Kesesuaian ukuran gambar dalam <i>story board</i> telah seimbang dan di tata sebaik mungkin.	3
7.	Tata letak tulisan disetiap board seimbang.	3
8.	Gambar yang telah digunakan dalam <i>story board</i> sesuai dengan tema <i>story board</i> .	4
9.	Gambar yang digunakan dalam <i>story board</i> menarik.	4
10.	Kontras warna yang digunakan dalam <i>story board</i> telah sesuai.	4
Jumlah		36

Cara mengetahui tingkat validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$= 0,72 \times 100\%$$

$$= 72\%$$

Hasil dari perhitungan rumus oleh ahli desain diperoleh presentase 72%. Sehingga media pembelajaran berbasis *story board* dapat di katakana memiliki kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* dapat di uji cobakan kepada peserta didik, namun dengan melalui revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dari ahli desain. Adapun kritik dan saran yang di berikan oleh ahli desain yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3
Kritik Dan Saran Oleh Validator Ahli Desain.

No	Kritik Dan Saran	Gambar <i>Story board</i>
1.	Harap ada penomoran pada setiap board.	

<p>2.</p>	<p>Tema dan peta konsep <i>story board</i> tidak di munculkan</p>	
<p>3.</p>	<p>Kalimat di <i>story board</i> jangnan capital dan tidak boleh di garis bawah.</p>	
<p>4.</p>	<p>Papan pada setiap board agar di rapihkan agar tidak berantakan.</p>	

2) Hasil Validasi Ahli Materi.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Guru IPS di MTs Al-Hidayah Jember bernama Dra.Hj.Anis Afifah. Pada tanggal 28 juli 2022 dengan memberikan penilaian, kritik dan saran terhadap produk.

Adapun hasil dari validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi.

NO	INDIKATOR	NILAI
1.	Kesesuaian materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial Dalam <i>story board</i> dengan silabus kurikulum 2013..	4
2.	Kesesuaian materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial dalam <i>story board</i> dengan KI,KD dan indikator .	5
3.	Keteraturan penyusunan materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial yang di sajikan dalam <i>story board</i> .	4
4.	Kemudahan memahami konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial yang di sajikan dalam <i>story board</i> .	3
5.	Pokok bahasan yang di sajikan didalam <i>story board</i> pada materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial sebagai sumber belajar sudah memadai.	4
6.	Kemudahan dalam memahami gambar yang di sajikan pada <i>story board</i> materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial.	4
7.	Gambar pada <i>story board</i> dapat memvisualisasikan konsep Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.	4
8.	Sistematika penyajian materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial pada <i>story board</i> sudah baik.	4
9.	Tingkat kedalaman materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial sesuai dengan siswa SMP/MTs.	3
10.	Kesesuaian bahasa yang di gunakan dalam <i>story board</i> .	4
Jumlah		39

Cara mengetahui tingkat validitas dapat dihitung dengan

menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 V\text{-ah} &= \frac{39}{50} \times 100\% \\
 &= 0,78 \times 100\% \\
 &= 78\%
 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan validasi oleh materi diperoleh presentase 78%. Sehingga media pembelajaran berbasis *story board* dapat dikatakan memiliki kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* dapat di uji cobakan kepada peserta didik, namun dengan melalui sedikit revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dari ahli materi. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5
Kritik Dan Saran Oleh Validasi Ahli Materi.

No	Kritik dan saran	Gambar <i>story board</i> .
1.	Tema konsep belum di munculkan pada bagian awal <i>story board</i> .	

3) Hasil Validasi Ahli Bahasa.

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Khotibul Umam, M.A yang dilakukan pada tanggal 16 juni 2022 dengan memberikan nilai,kritik dan saran terhadap produk. Berikut hasil dari validasi ahli materi sebagai berikut:

Table 4.6
Hasil Validasi Ahli Bahasa.

NO	ASPEK	NILAI
1.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	5
2.	Keterbacaan teks.	4
3.	Keefektifan kalimat dan ketepatan ejaan.	5
4.	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon dan istilah.	5
JUMLAH		19

Cara mengetahui tingkat validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 V\text{-ah} &= \frac{19}{20} \times 100\% \\
 &= 0,95 \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan validasi oleh ahli bahasa diperoleh presentase 92%. Sehingga media pembelajaran berbasis *story board* dapat dikatakan memiliki kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* dapat diuji cobakan kepada peserta didik, namun dengan melalui sedikit revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dari ahli bahasa.

Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.7
Kritik dan Saran Oleh Validator Ahli Bahasa.

NO	Kritik dan saran	Gambar <i>story board</i>
1.	Bentuk dan ukuran font di sesuaikan	
2.	Penggunaan kalimat tidak dengan huruf kapital.	

Perolehan nilai media pembelajaran berbasis *story board* yang di berikan oleh para ahli dapat di simpulkan dalam table 4.7

sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Kesimpulan Validasi Dari Tim Ahli.

No	Nama Validator	Tingkat kevalidan	Kriteria
1.	Dr.Moh. Sutomo, M.Pd	72%	Valid.
2.	Dra.Hj. Anis Afifah.	78%	Valid.
3.	Dr.khotibul umam, M.A	95%	Sangat Valid
Rata-rata kevalidan : 81% dengan kriteria sangat valid.			

Story board yang telah di uji oleh Dosen validator ahli desain mendapatkan presentase sebesar 72% dengan kriteria valid.

Dari ahli materi mendapatkan presentase sebanyak 78% dengan kriteria valid. Dan dari ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata kevalidan mendapatkan presentase sebesar 81% dengan kriteria sangat valid. Maka, media pembelajaran berbasis *story board* yang di kembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik namun dengan melalui sedikit revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dari para ahli.

Berikut hasil revisi dengan sesuai saran dari para ahli:

a) Hasil revisi ahli desain.

Kegiatan revisi dilakukan oleh peneliti berdsarakan hasil saran oleh ahli desain pada tabel 4.1. adapaun hasil revisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Media.

No	Kritik Dan Saran	Gambar <i>Story board</i>
1.	Harap ada penomoran pada setiap board.	

2.	Tema dan peta konsep <i>story board</i> di munculkan	
3.	Kalimat di <i>story board</i> jangan capital dan tidak boleh di garis bawah.	
4.	Papan pada setiap board agar di rapihkan agar tidak berantakan.	

b) Hasil Revisi Ahli Materi.

Pada kegiatan revisi dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil saran oleh ahli materi pada tabel 4.4. Adapun hasil revisi dapat dilihat pada tabel berikut:

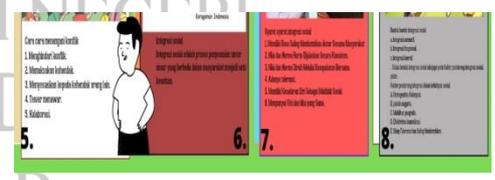
Tabel 4.10
Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Materi.

NO	Kritik dan saran	Gambar <i>story board</i>
1.	Memunculkan tema konsep pada bagian awal <i>story board</i> .	

c) Hasil Revisi Ahli Bahasa.

Pada kegiatan revisi dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil saran oleh ahli materi pada tabel 4.5. Adapun hasil revisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Revisi Dan Saran Validator Ahli Bahasa.

NO	Kritik dan saran	Gambar <i>story board</i>
1.	Bentuk dan ukuran font di sesuaikan	
2.	Penggunaan kalimat tidak dengan huruf kapital.	

4. Implementation (Penerapan)

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap implementation atau penerapan. Setelah dinyatakan layak oleh validator, media pembelajaran diujicobakan di kelas. Pada pelaksanaan tahap ini

diikuti oleh 30 siswa dan dilaksanakan 2 kali pertemuan di kelas selama 4 jam pelajaran (4 x 20 menit). Berikut adalah jadwal pelaksanaan tahap *implementation* :

a. Subjek uji coba.

TABEL 4.12
Jadwal Tahap *Implementation*.

No	Tgl	Kegiatan	Alokasi waktu
1.	1/08/2022	Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>story board</i> dikelas VIII A diuji cobakan kepada kelompok kecil berjumlah 8 peserta didik.	2 x 20 Menit
2.	2/08/2022	Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>story board</i> dikelas VIII B diuji cobakan kepada kelompok besar sejumlah 30 peserta didik.	2 x 20 Menit

Pada tahap ini peneliti menerapkan semua kegiatan baik pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke empat.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan apesesi, memotivasi siswa, dan membentri tahu tujuan pembelajaran. Pada apersepsi, siswa sharing bersama konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial baik dan faktor penyebab konflik dan faktor internal serta eksternal integrasi dalam kehidupan sosial.

Kegiatan selanjutnya peneliti menjelaskan Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial dengan pra media atau menjelaskan dengan tanpa media di dua kelas yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B dengan waktu yang berselang satu hari pada tanggal 25 dan tanggal 26 juli 2022. Kegiatan

pembelajaran dengan metode konvensional ini untuk dijadikan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *story board*.

Kegiatan selanjutnya peneliti menjelaskan konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *story board* yang dilaksanakan pada tanggal 1 dan 2 Agustus 2022. Dan pada tahap ini dilaksanakan dengan dua uji coba, yaitu kelompok kecil dan juga kelompok besar. Kelompok kecil di ambil dari beberapa siswa dan kelompok besar diambil dari satu kelas.

Berikut pemaparan hasil penerapan modul pembelajaran yang dikembangkan :

a. pertemuan pertama.

menjelaskan konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial dengan pra media atau menjelaskan dengan tanpa media di dua kelas yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B dengan waktu yang berselang satu

hari pada tanggal 25 dan tanggal 26 Juli 2022. Kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional ini untuk dijadikan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *story board*.

b. Pertemuan kedua.

Menjelaskan Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *story board*. Yang dilaksanakan pada tanggal 3 dan 4 Agustus 2022. Dan pada tahap ini

dilaksanakan dengan dua uji coba, yaitu kelompok kecil dan juga kelompok besar. Kelompok kecil di ambil dari beberapa siswa dan kelompok besar di ambil dari satu kelas.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Setelah tahap *implementation* dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penialain media pembelajaran. Pada tahapan ini, penilaian edia pembelajaran berbasis *story board* yang dilihat adalah aspek kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Aspek kepraktisan dapat dilihat dari pengisian angket respon siswa. Sedangkan aspek keefektifan dilihat dari hasil nilai soal yang di berikan sesudah menggunakan media . Pelaksanaan pengisian angket respon peseta didik dilaksanakan pada tanggal 3 dan 4 Agustus 2022. Berikut pemaparan hasil tahap *evaluation* adalah sebagai berikut :

a. Angket Respon Peserta Didik.

1. Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *srory board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial

Pengambilan data dari angket respon peserta didik digunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran berbasis *story board* ditinjau dari aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, dan grafik. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respon siswa.

Tabel 4.13
Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.

No	Pernyataan	Skala penilaian					Jumlah skor.
		1	2	3	4	5	
1.	saya merasa desain <i>story board</i> sangat menarik.	0	0	0	2	5	33
2.	Saya merasa media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dapat menjadi inofasi dalam pembelajaran IPS	0	0	1	0	6	33
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>story board</i> sangat mudah di fahami.	0	0	0	2	6	38
4.	Kalimat dalam <i>story board</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indoesia)	0	0	0	1	7	39
5.	Saya merasa kualitas gambar pada <i>story board</i> sudah tepat.	0	0	0	1	7	39
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah sesuai dengan materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.	0	0	0	1	7	39
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>story board</i> sudah tepat.	0	0	0	1	6	34
8.	Saya merasa warna yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah tepat.	0	0	0	2	4	28
9.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.	0	0	0	3	5	37
10.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.	0	0	0	1	5	29

Hasil respon peserta didik uji coba kelompok kecil dapat dipaparkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai presentase} &= \frac{349}{400} \times 100\% \\
 &= 0,8725 \times 100\% \\
 &= 87,5\%.
 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan diatas berjumlah 87,5% yang masuk kedalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut maka

produk tidak perlu direvisi. Sehingga dapat di uji cobakan kepada kelompok besar.

Tabel 4.14
Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.

No	Pernyataan	Skala penilaian					Jumlah skor.
		1	2	3	4	5	
1.	saya merasa desain <i>story board</i> sangat menarik.	0	0	0	9	20	136
2.	Saya merasa media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dapat menjadi inofasi dalam pembelajaran IPS	0	0	3	6	17	118
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>story board</i> sangat mudah di fahami.	0	0	2	5	20	126
4.	Kalimat dalam <i>story board</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indoesia)	0	0	0	10	21	145
5.	Saya merasa kualitas gambar pada <i>story board</i> sudah tepat.	0	1	1	8	18	127
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah sesuai dengan materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.	0	0	0	4	27	151
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>story board</i> sudah tepat.	0	0	2	7	22	144
8.	Saya merasa warna yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah tepat.	0	0	1	15	15	138
9.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.	0	0	4	11	16	136
10.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.	0	0	1	8	22	145

Hasil respon peserta didik uji coba kelompok besar dapat di

paparkan sebagai berikut:

$$\text{Nilai presentase} = \frac{1366}{1550} \times 100\%$$

$$= 0,881 \times 100\%$$

$$= 88.1\%$$

Hasil dari perhitungan diatas berjumlah 88,1% yang masuk kedalam kategori sangat praktis sehingga tidak perlu direvisi.

b. Hasil Belajar Peserta Didik.

1. tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *story board* dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.

Hasil belajar di peroleh dari penilaian pekerjaan peserta didik terhadap soal yang ada pada lembar soal hasil dari pegamatan media pembelajaran berbasis *story board*.

Tabel 4.15
Data Hasil Belajar Peserta Didik.

No	Nama siswa	Total skor	KBM	Total Nilai Yang Diharapkan	Keterangan
1.	Ahmad Rianto.	80	75	100	Tuntas
2.	Ali Matus Sodriah.	70	75	100	Belum tuntas
3	Alvin febriansyah.	75	75	100	Tuntas
4	Annuriah lailatul maskuro	100	75	100	Tuntas
5	Aprilita nazua aisyah	85	75	100	Tuntas
6	Fifidatul ramadhani	65	75	100	Belum tuntas
7	Jimmy richardo al farrel	95	75	100	Tuntas
8	Keysha az-zahra	90	75	100	Tuntas
9	Laily ramadhani	95	75	100	Tuntas
10	Latiefatus salamah	85	75	100	Tuntas
11	m.nazriatul ilham	65	75	100	Belum tuntas
12	m.roshan devkhan	85	75	100	Tuntas
13	Miftahul nuril husnah	60	75	100	Belum tuntas
14	Moch.riski nanda ramadhan	70	75	100	Belum
15	Moh.dimas agustian.	75	75	100	Tuntas
16	Moh.radika pratama.	65	75	100	Belum tuntas
17	Moh.wahyu raditya wiratama.	85	75	100	Tuntas
18	Muhammad alifi satria hamsyah	85	75	100	Tuntas
19	Muhammad desta sugiarto	90	75	100	Tuntas
20	Muhammad jibril ardan arbauzaman	80	75	100	Tuntas
21	Munirotul hasanah	90	75	100	Tuntas
22	Nadila imaniyar putri.	65	75	100	Belum tuntas
23	Namira aulia maisyaroh.	70	75	100	Belum tuntas
24	Putri aprilia.	85	75	100	Tuntas
25	Quyzal islami rasyah andricha.	80	75	100	Tuntas

26	Reni Sabrina.	95	75	100	Tuntas
27	Risqi fatika.	85	75	100	Tuntas
28	Syafia istiqomah.	85	75	100	Tuntas
29	Vibriyanti solehah.	75	75	100	Tuntas
30	Yaumar arienda fika oktabillah	80	75	100	Tuntas
Jumlah		2.410		3.000	

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa total nilai yang di peroleh peserta didik adalah 2.410. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{2.410}{3.000} \times 100\% \\
 &= 0,80 \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

berdasarkan hasil yang diperoleh menggunakan rumus di atas memperoleh jumlah 80,00%. sehingga produk media pembelajaran berbasis *story board* yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki kriteria efektif. Berdasarkan hal tersebut maka produk media pembelajaran berbasis *story board* yang dikembangkan baik dari aspek keefektifannya sehingga produk juga tidak perlu direvisi.

B. Analisis Data.

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Berbaisis *Story board*.

Hasil validasi media pembelajaran berbasis *story board* diperoleh berdasarkan rata-rata dari tiga validator, yaitu Dr. Moh sutomo, M.Pd sebagai ahli desain media, Dra. Hj. Anis Afifah sebagai validator ahli materi, dan Dr. Khotibul Umam, M.A sebagai validator ahli bahasa. Perolehan skor dari validator kemudian dijumlahkan dan dibagi sejumlah

banyaknya validator. Berikut data validasi dari tim ahli disajikan pada tabel 4.15.

Tabel 4.16
Hasil Validasi Dari Para Ahli.

No	Nama Validator	Tingkat Kevalidan	Kriteria
1.	Dr.Moh. Sutomo, M.Pd	72,00%	Valid.
2.	Dra.Hj. Anis Afifah.	78,00%	Valid.
3.	Dr.khotibul umam, M.A	95,00%	Sangat Valid
Jumlah		245,00%	
Rata-rata		81,00%	Sangat Valid

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa jumlah presentase dari ketiga validator adalah sebesar 245,00% dengan rata-rata sebesar 81,00% dengan demikian, media pembelajaran berbasis *story board* dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* pada materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

2. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Story board*.

Hasil analisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *story board* diperoleh berdasarkan penilaian angket respon peserta didik. Hasil rekapitulasi angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.13 dapat diketahui mendapatkan total sebesar 1366. Sedangkan hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan presentase klasikal kepraktisan yaitu sebesar 88,1%. Sehingga produk media pembelajaran berbasis *story board* yang dikemabangkan dapat dikatakan memiliki kriteria sangat praktis.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* pada materi konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media suatu pembelajaran.

3. Analisis keefektifan media pembelajaran berbasis *story board*.

Hasil analisis kepraktisan dapat dilihat dari presentase klasikal ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan belajar peserta didik berasal dari pekerjaan peserta didik pada soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik pada materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial. Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa total nilai yang diperoleh adalah 2.410 dengan presentase 80,00%. Sehingga produk media pembelajaran berbasis *story board* pada materi konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII dapat dikatakan memiliki kriteria efektif.

Berdasarkan hasil ketiga analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* pada materi konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi syarat.

C. Revisi Produk.

Dapat diketahui bahwa dari hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran berbasis *story board* pada materi konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII tidak perlu direvisi. Berdasarkan data hasil analisis kevalidan menunjukkan presentase 81,00% sehingga memenuhi kriteria sangat valid. Untuk analisis hasil

kepraktisan oleh peserta didik diperoleh presentase klasikal yaitu 88,1% dengan masuk kriteria sangat praktis. Pada hasil analisis keefektifan menunjukkan presentase klasikal keefektifan sebesar 80,00% sehingga dapat dikatakan memenuhi kriteria efektif. Dengan demikian produk media pembelajaran berbasis *story board* pada materi konflik sosial dan integrasi dalam keidupan sosial kelas VIII memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *story board* dengan materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, maka kajian yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan.

Kriteria kevalidan media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII terpenuhi dikarenakan penilaian dari semua para validator ahli, yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun rincian masing-masing skor yang diperoleh dari para ahli adalah validator ahli desain diperoleh skor 72,00 %, validator ahli materi diperoleh skor 78,00%, validator ahli bahasa diperoleh skor sebesar 95,00%. Maka rata-rata presentase dari ketiga validator sebesar 81,00% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII layak diuji cobakan.

2. Kepraktisan.

Kriteria kepraktisan pada penelitian ini terpenuhi karena media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII yang dikembangkan mendapatkan nilai

rata-rata 88,1%. Dari pernyataan tersebut maka media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII dapat dikatakan “sangat praktis” untuk digunakan.

3. Keefektifan.

Kriteria keefektifan pada penelitian ini terpenuhi karena media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,00%. Dari pernyataan tersebut maka media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII dapat dikatakan “efektif.”

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan Produk.

Saran pemanfaatan produk pada media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII sebagai berikut:

- a. Diharapkan dapat mengerjakan soal yang sesuai dengan materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial yang telah dibuat.
- b. Pendidik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *story board* sesuai dengan karakter dan kemampuan peserta didik.

2. Saran Diseminasi Produk.

Media pembelajaran berbasis *story board* pada materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial kelas VIII mengalami keterbatasan diantaranya:

- a. Bahan ajar memuat materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.
- b. Waktu penelitian yang dilakukan sangat singkat, sehingga pelaksanaan uji coba ke peserta didik sangat sebentar.
- c. Karena hanya memuat materi Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial, disarankan media pembelajaran berbasis *story board* memuat materi yang lebih banyak lagi dan dengan variasi yang lebih banyak.

3. Saran Pengemabangan Produk Lebih Lanjut.

Saran pengemabangan media pembelajaran berbasis *story board* sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis *story board* dapat dikembangkan lebih lanjut lagi dengan desain yang lebih menarik.
- b. Sebagai kelanjutan dari keterbatasan peneliti karena masih jauh dari kata sempurna, diharapkan kedepannya media pembelajaran berbasis *story board* agar menjadi lebih baik lagi dengan sumber dan variasi yang lebih layak sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT.Remaja RoSDakarya
- Ardiansa . 2022. *pengaruh model pembelajaran storyboard terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD negeri 150 baibo kecamatan masalle kabupaten enrekang*.skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arsyad,azhar. 2016 “*media pembelajaran*” .Jakarta: PT. Raja gravindo persada.
- hamzah,amir,2019. *Metode penelitian dan pengembangan*, (Literasi Nusantara:Malang)
- Imbar, kunto. 2021 . *Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif . Vol 04. no 01.
- Karim,abdul .2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pati.
- Kartini.2018. *keefektifan teknik storyboard dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII A Mts muhammadiyah limbung*.jurnal:konfiks, vol:5no:2.
- Kastiyawan, M. Agus. 2017. Hudiyono, Yusak., Ahmad, M. Rusydi. “*Pengembangan Media Levidio Story board Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama Pada Peserta Didik Kelas XI SMK*”. Jurnal Pengembangan Media Levidio Storyboard. Vol 3. No 1 .
- Mukminin.Dkk, 2017 *Ilmu pengetahuan sosial*, (Jakarta:kementrian pendidikan dan kebudayaan,)
- Maryati kun, Suryawati juju ,*Sosiologi Untuk SMA Dan MA Kels XI*, (Jakarta:PT.Blora Aksara Pratama)
- https://books.google.co.id/books/about/SOSIOLOGI_JILID_2.html?hl=id&id=Aoy79OLZ03oC&redir_esc=y
- Nudin,Irvan Randi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII Di Jenjang SMP*”. Skripsi, Institute Agama Islam Palangkaraya.
- Nurhayati, 2021. *ilmu pengetahuan sosial (IPS)*, (Jalarta:PT.Gramedia widiasarana Indonesia)
- Permana,Audi. 2020 .*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Momentum*

Dan Impuls Kelas X Di SMA/MA. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar.

Purnomo, wahyu. 2013. *Animasi 2d untuk SMK/MAK XII*, (Malang. PPPPTK BOE)

Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Tekhnologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Rusydiyah, fatimatur evi "*media pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*". Surabaya. (UIN sunan ampel pers, Surabaya)

Sapriyah." *media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*". Jurnal prosiding seminar nasional pendidikan, vol 2, no 1 (2019)

Saragih, Elianti nurminah. 2021. *Serentak Bergerak, Wujudkan Merdeka Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi utama

Siska, Yuli. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Gharudawacana

Siska, Yuli. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI* . Yogyakarta : Garudawachana.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Sutomo, moh. 2019. *pengembangan kurikulum IPS*, (Surabaya: pustaka Radja)

Siwanti, Damayanti endah. 2019. "*animasi 2D dan 3D*". Malang . CV. kuantum buku sejahtera.

Sumiharsono, Rudi., Hasanah, hisbiyatul. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember : CV Pustaka Abadi

Tim Penyusun. 2020 *Pedoman Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember*. Jember: IAIN Jember Pers

Undang undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 *tentang system pendidikan nasional* no 20 tahun 2003.

Winarni rani, resnandari endah, astuti puji. "*pengaruh penggunaan media pembelajaran storyboard terhadap kreativitas belajar sisiwa pada mata pelajaran seni budaya*". (jurnal tekhnologi pendidikan, vol :4 no:2)

yaumi, Muhammad *media dan tekhnologi pembelajaran*, (prenamedia group: Jakarta, 2018), 90

<https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&lpg=pp1&hl=id&pg=pp1#v=onepag&q&f=false>



Lampiran-Lampiran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saiful Mu'anam.
NIM : T20189073.
Prodi/Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (Tadris IPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dibuat atau dilakukan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 20 November 2022
Saya yang menyatakan



Saiful Mu'anam
NIM : T20189073

Lampiran 2 Matriks Penelitian.

JUDUL	Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Story Board</i> Dalam Pembelajaran IPS Di Mts Al-Hidayah Jember (Materi Konflik Sosial Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial) Tahun Pelajaran 2021/2022	<ol style="list-style-type: none"> Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan. Untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah untuk kelas VIII dalam materi interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan. 	<ol style="list-style-type: none"> Media pembelajaran . Berbasis <i>story board</i>. Materi konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial. 	<ol style="list-style-type: none"> Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis <i>story board</i> pada materi konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial meliputi : <ol style="list-style-type: none"> Kelayakan isi materi. Kelayakan desain. Kelayakan tata bahasa. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>story board</i> melalui angket respon peserta didik. Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>story board</i> melalui hasil belajar peserta didik. 	<ol style="list-style-type: none"> Angket. <ol style="list-style-type: none"> Angket validasi ahli materi. Angket validasi ahli desain. Angket validasi ahli bahasa. Angket respon peserta didik Wawancara. 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: Penelitian dan pengemabangan. (R&D) Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tempat penelitian: MTs AL-Hidayah jember. Model pengumpulan data: Angket dan wawancara. Analisis data: $V\text{-au} = \frac{TS_e}{TSh} \times 100\%$

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan media pembelajaran berbasis story board
 Dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah jember
 Tahun ajaran 2021-2022

Identitas responden

Nama : *Dr. Muli. Sufono, M.Pd.*

Ahli bidang : *Teoriologi pembelajaran*

Petunjuk pengisian lembar validasi ahli media:

- Jawablah dengan memberi symbol (√) centang pada nomer jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :
 5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = kurang baik
 2 = tidak baik
 1 = sangat tidak baik
- Mohon memberikan saran perbaikan dan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang di sediakan :

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar dalam story board menarik. Saran perbaikan: <i>Beri nomor pada Story Board.</i>				✓	
2.	gambar dalam story board mudah di pahami. saran perbaikan:				✓	

3.	<p>jenis gambar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan target menggunakan story board.</p> <p>saran perbaikan:</p> <p>Tujuan/Tema Sekolahnya & membuat Awal Story board</p>			✓		
4.	<p>kalimat yang digunakan dalam story board mudah dipahami.</p> <p>saran perbaikan:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			✓		
5.	<p>kesesuaian ukuran tulisan dalam story board sudah sesuai disetiap bagiannya.</p> <p>saran perbaikan:</p> <p>Kalimat di board story board jangan Kapital pada awal</p>			✓		
6.	<p>kesesuaian ukuran gambar dalam story board telah seimbang dan di tata sebaik mungkin.</p> <p>saran perbaikan:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			✓		
7.	<p>tata letak tulisan di setiap board seimbang.</p> <p>saran perbaikan:</p> <p>Ukuran No. 5</p>			✓		
8.	<p>gambar yang digunakan dalam story board sesuai dengan tema story board.</p> <p>saran perbaikan:</p>			✓		

	Peta konsep/ Tema/ Tujuan belum menentu				✓	
9.	gambar yang digunakan didalam story board menarik. saran perbaikan:					✓
10.	kontras warna yang digunakan dalam story board telah sesuai saran perbaikan:					✓

(sumber : skripsi Fitri Sholihah, 2021)

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran IPS berbasis story board di
nyatakan :

(Validator dapat memberi symbol (✓) pada kolom yang di sediakan)

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak untuk uji coba frngsn di revisi sesuai saran

Jember ²⁵..... 2022
Validator

Dr. Moch. Saifuddin, M. Pd

IQ

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli bahasa.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Pengembangan media pembelajaran berbasis story board

Dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah jember

Tahun ajaran 2021-2023

Identitas responden

Nama : Dr. Khotibul Umam, M.A

Ahli bidang : Bahasa

Petunjuk pengisian lembar validasi ahli bahasa:

1. Jawablah dengan memberi symbol (√) centang pada nomer jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :

- 5 = sangat baik
- 4 = baik
- 3 = kurang baik
- 2 = tidak baik
- 1 = sangat tidak baik

2. Mohon memberikan saran perbaikan dan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang di sediakan :

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1.	bahasa yang di gunakan komunikatif Saran perbaikan: <i>sisih eulung</i>				✓	
2.	keterbacaan teks saran perbaikan <i>Berkas dan ukuran font disesuaikan</i>				✓	

					
3.	keefektifan kalimat dan ketepatan ejaan. saran perbaikan: penulisan keefektifan keakuratan keabsahan keabsahan fungsinya.				✓	
4.	konsistensi penggunaan symbol atau ikon dan istilah. saran perbaikan: perlu dipertimbangkan... pemahaman keabsahan				✓	

(sumber : skripsi luki aisyah,2019)

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran IPS berbasis story board di nyatakan :

(Validator dapat memberi symbol (✓) pada kolom yang di sediakan)

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak untuk uji coba frngsn di revisi sesuai saran

Jember 27-10 2022

Validator

[Signature]
(Dr. Choetibul Umam)

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Story Board

Dalam Pembelajaran IPS (Materi Mengenal Negara Negara ASEAN)

Di MTs Al-Hidayah jember Tahun ajaran 2021-2022

Identitas responden

Nama :

Ahli bidang :

Petunjuk pengisian lembar validasi ahli media:

- Jawablah dengan memberi symbol (\checkmark) centang pada nomer jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :
5 = sangat baik
4 = baik
3 = kurang baik
2 = tidak baik
1 = sangat tidak baik
- Mohon memberikan saran perbaikan dan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang di sediakan :

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1.	kesesuaian materi mengenal Negara Negara ASEAN dalam story board dengan silabus kurikulum 2013. Saran perbaikan:				\checkmark	
2.	kesesuaian materi mengenal Negara Negara ASEAN dalam story board dengan KI,KD dan indicator.					\checkmark

	saran perbaikan:					
3.	keteraturan penyusunan materi mengenal Negara Negara ASEAN yang di sajikan dalam story board. saran perbaikan:				✓	
4.	kemudahan memahami materi mengenal Negara-negara ASEAN yang di sajikan dalam story board. saran perbaikan:			✓		
5.	pokok bahasan yang di sajikan didalam story board pada materi mengenal Negara Negara ASEAN sebagai sumber belajar sudah memadai. saran perbaikan:				✓	
6.	kemudahan dalam memahami gambar yang disajikan pada story board materi mengenal Negara Negara ASEAN. saran perbaikan:				✓	
7.	Gambar pada story board dapat memvisualisasikan konsep mengenal Negara Negara ASEAN.				✓	

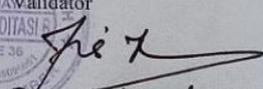
	saran perbaikan:					
8.	Sistematika penyajian materi mengenal Negara Negara ASEAN pada story board sudah baik. saran perbaikan:				✓	
9.	tingkat kedalaman penjabaran materi mengenal Negara Negara ASEAN sesuai dengan siswa SMP/MTs. saran perbaikan:			✓		
10.	kesesuaian bahasa yang di gunakan dalam story board. saran perbaikan:				✓	

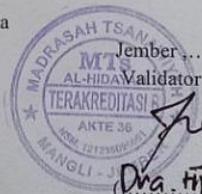
(sumber : skripsi fitri sholihah,2021)

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran IPS berbasis story board di nyatakan :

(Validator dapat memberi symbol (✓) pada kolom yang di sediakan)

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak untuk uji coba frngsn di revisi sesuai sara

Jember 2022
 Validator

 Dra. Hj. Anis Atifah



Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *STORY BOARD*
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MTS AL- HIDAYAH JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Identitas Responden:

Nama : *Aluzal Islami Rasya A*

Kelas/absen: *8A, 15*

1. Jawablah dengan memberi symbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :

5 = sangat baik

4 = baik ✓

3 = kurang baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

2. Mohon memberikan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang telah di sediakan.

No	pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	saya merasa desain story board sangat menarik.	✓		✓		
2.	Saya merasa media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dapat menjadi inofasi dalam pembelajaran IPS	✓			✓	
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>story board</i> sangat mudah di fahami.	✓		✓		
4.	Kalimat dalam <i>story board</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indoesia)			✓		
5.	Saya merasa kualitas gambar pada <i>story board</i> sudah tepat.				✓	
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah sesuai dengan materi Konflik Sosial Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial.				✓	
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>story board</i> sudah tepat.				✓	
8.	Saya merasa warna yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah tepat.			✓		
9.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.			✓		
10.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.					✓

AGKET RESPON PESERTA DIDIK
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *STORY BOARD*
 DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MTS AL- HIDAYAH JEMBER
 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Identitas Responden:

Nama : M. Poshan Derkhan

Kelas/absen: 8A (absen 7)

1. Jawablah dengan memberi symbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = kurang baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

2. Mohon memberikan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang telah di sediakan.

No	pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	saya merasa desain story board sangat menarik.			-	✓	
2.	Saya merasa media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dapat menjadi inofasi dalam pembelajaran IPS					✓
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>story board</i> sangat mudah di fahami.				✓	
4.	Kalimat dalam <i>story board</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indoesia)			✗	✓	
5.	Saya merasa kualitas gambar pada <i>story board</i> sudah tepat.			✓		
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah sesuai dengan materi Konflik Sosial Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial.					✓
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>story board</i> sudah tepat.				✓	
8.	Saya merasa warna yang di gunakan dalam story board sudah tepat.				✓	
9.	Saya merasa media story board sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.				✓	
10.	Saya merasa media story board sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.					✓

No	Nama	Skor Nilai										Jumlah	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Annuriah Lailatul M.	4	3	5	4	5	5	5	4	4	4	43	86%
2	Alfin Febriansyah	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	43	86%
3	Marsya Nabila Ufaka S.	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	43	86%
4	Cahaya Indah Permatasari.	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	43	86%
5	Kayla Dwi Afriliya	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	43	86%
6	Silfi Elvitasari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
7	Reni Sabrina	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	43	86%
8	M. Rifki Dwi F.	3	4	5	5	3	5	4	4	4	4	41	82%
Jumlah											349	698%	
Rata-rata											45	88%	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *STORY BOARD*
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MTS AL- HIDAYAH JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Identitas Responden:

Nama : *Penny SABRINA*

Kelas/absen: *8B*

1. Jawablah dengan memberi symbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :

5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = kurang baik
 2 = tidak baik
 1 = sangat tidak baik

2. Mohon memberikan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang telah di sediakan.

No	pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	saya merasa desain story board sangat menarik.				✓	
2.	Saya merasa media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPS					✓
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>story board</i> sangat mudah di fahami.			✓		
4.	Kalimat dalam <i>story board</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indoesia)				✓	
5.	Saya merasa kualitas gambar pada <i>story board</i> sudah tepat.					✓
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah sesuai dengan materi Konflik Sosial Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial.				✓	
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>story board</i> sudah tepat.					✓
8.	Saya merasa warna yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah tepat.				✓	
9.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.					✓
10.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.				✓	

AGKET RESPON PESERTA DIDIK
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *STORY BOARD*
 DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MTS AL- HIDAYAH JEMBER
 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Identitas Responden:

Nama : Cahaya Indah Permatasari.

Kelas/absen: VIII^A / 18

1. Jawablah dengan memberi symbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = kurang baik

2 = tidak baik

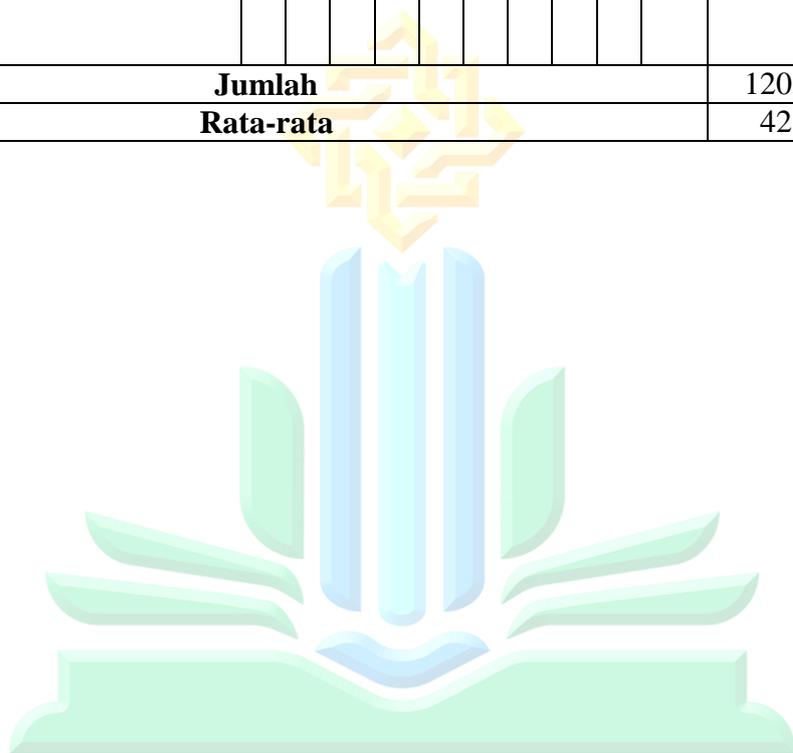
1 = sangat tidak baik

2. Mohon memberikan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang telah di sediakan.

No	Pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	saya merasa desain story board sangat menarik.				✓	
2.	Saya merasa media pembelajaran berbasis <i>story board</i> dapat menjadi inofasi dalam pembelajaran IPS					✓
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>story board</i> sangat mudah di fahami.					✓
4.	Kalimat dalam <i>story board</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indoesia)				✓	
5.	Saya merasa kualitas gambar pada <i>story board</i> sudah tepat.					✓
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah sesuai dengan materi Konflik Sosial Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial.					✓
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>story board</i> sudah tepat.					✓
8.	Saya merasa warna yang di gunakan dalam <i>story board</i> sudah tepat.					✓
9.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.					✓
10.	Saya merasa media <i>story board</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.					✓

No	Nama	Skor nilai										Jumlah	presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ahmad Rianto.	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	43	86%
2	Ali Matus Sodriah.	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41	82%
3	Alvin Febriansyah.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
4	Annuriah Lailatul Maskuro	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	82%
5	Aprilita Nazua Aisyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
6	Fifidatul Ramadhani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
7	Jimmy Richardo Al Farrel	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
8	Keysha Az-Zahra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
9	Laily Ramadhani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
10	Latiefatus Salamah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
11	M.Nazriatul Ilham	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
12	M.Roshan Devkhan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
13	Miftahul Nuril Husnah	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
14	Moch.Riski Nanda Ramadhan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	40	80%

28	Syafia Istiqomah.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
29	Vibriyanti Solehah.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
30	Yaumar Arienda Fika Oktabillah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
Jumlah												1205	2410%
Rata-rata												42	80%



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 silabus

Satuan Pendidikan : MTs Al-Hidayah jember
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VIII / 1 (Ganjil)
 Tahun Pelajaran : 2021/2022

Kompetensi (KI)

KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI-4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranahkonkret (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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi,	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi geografis Negara-negara ASEAN (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta 	3.1.1 Menyebutkan negara-negara yang termasuk dalam Negara ASEAN	<ul style="list-style-type: none"> Religius Mandiri Gotong royong Kejujuran Kerja keras Percaya diri Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati peta kondisi geografi di Negara-negara ASEAN Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Negara-negara ASEAN Membandingkan data 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes lesan ,tertulis dan penugasan <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk Kerja/Praktik Menilai proses pembelajaran 	56 JP	<ul style="list-style-type: none"> Internet (jika tersedia) Peta ASEAN PetaIndonesia Buku Teks Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII yang masih relevan
		3.1.2 Memahami letak dan luas negara-negara ASEAN					
		3.1.3 Memahami kondisi iklim dan geologis negara-negara ASEAN					
		3.1.4 Memahami rupa					

<p>ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rupa bumi • Sumber Daya Manusia • jumlah, sebaran, dan komposisi ; • pertumbuhan; • kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan • keragaman etnik (aspek-aspek budaya • Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut) • Interaksi antar ruang (distribusi potensi wilayah 	<p>bumi, tata asir dan kondisi tanah negara-negara ASEAN</p>		<p>kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan data kependudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie. • Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang • Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang • mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang 	<p>(mengamati kegiatan peserta didik dalam proses eksplorasi: data, diskusi, menganalisis data, dan pembuatan laporan/presentasi)</p> <p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Media cetak/elektronik • Media story board.
		3.1.5		Memahami flora dan fauna negara-negara ASEAN		
		3.1.6		Memahami konsep sumber daya alam		
		3.1.7		Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam yang ada di sekitar		
		3.1.8		Menyebutkan berbagai jenis sumber daya alam yang ada di negara-negara ASEAN		
		3.1.9		Menjelaskan penyebaran sumber daya alam di darat dan di laut		
		3.1.10		Memahami konsep Sumber Daya Manusia		
		3.1.11		Menjelaskan jumlah, sebaran, dan komposisi sumber daya manusia di Indonesia dan ASEAN		
		3.1.12		Menjelaskan pertumbuhan		

	Negara-negara ASEAN) • Dampak interaksi antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk)	sumber daya manusia di Indonesia dan ASEAN				
		3.1.1 3 Menjelaskan konsep kualitas sumber daya manusia (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan)				
		3.1.1 4 Memahami berbagai etnik yang ada di Indonesia dan negara-negara di ASEAN				
		3.1.1 5 Menjelaskan kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang di ASEAN;				
		3.1.1 6 Menjelaskan distribusi potensi wilayah Negara-negara ASEAN				
		3.1.1 7 Memahami dampak positif dan negatif dari perdagangan antar negara-negara ASEAN				
		3.1.1 Memahami				

		8	dampak positif dan negatif dari mobilitas penduduk di ASEAN					
Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik.		4.1.1	Membuat peta negara ASEAN					
		4.1.2	Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Negara-negara ASEAN					
		4.1.3	Menyusun galery gambar berbagai etnik yang ada di Indonesia dan negara-negara ASEAN					
		4.1.4	Membuat karya tulis mengenai salah satu bentuk interaksi antarruang di ASEAN					
		4.1.5	Membuat karya tulis dengan topik "Dampak Positif dan Negatif Perdagangan Antar Negara-Negara ASEAN"					
Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang	<ul style="list-style-type: none"> Pengaruh interaksi sosial (mobilitas sosial) 	3.2.1	Memahami interaksi sosial sebagai salah satu faktor yang	<ul style="list-style-type: none"> Religius Mandiri Gotong royong 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh mobilitas 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes lesan, tertulis dan 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> Internet (jika tersedia) Peta

yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	<ul style="list-style-type: none"> terhadap kehidupan sosial budaya. Pluralitas (agama, budaya, suku bangsa, pekerjaan) masyarakat Indonesia. Konflik dan integrasi. 	mempengaruhi kondisi kehidupan sosial budaya.	<ul style="list-style-type: none"> Kejujuran Kerjasama Percaya diri Kerjasama 	sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya. Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya 	penugasan Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> Unjuk Kerja/Praktik Menilai proses pembelajaran (mengamati kegiatan peserta didik dalam proses eksplorasi: data, diskusi, menganalisis data, dan pembuatan laporan/presentasi) Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Observasi 	ASEAN <ul style="list-style-type: none"> Peta Indonesia Buku Teks Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII yang masih relevan Ensiklopedia Geografi Media cetak/elektronik Koran dan Majalah
		3.2.2 Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya				
		3.2.3 Mengidentifikasi penyebaran mobilitas sosial				
		3.2.4 Memahami konsep pluralitas				
		3.2.5 Memaparkan beberapa contoh perbedaan agama, budaya, suku bangsa dan pekerjaan yang dapat bersumber dari media atau kehidupan di sekitar				
		3.2.6 Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia				
		3.2.7 Menyebutkan beberapa konflik sosial yang pernah terjadi di Indonesia				
		3.2.8 Memaparkan faktor-faktor yang dapat mengakibatkan				

		terjadinya konflik				
		3.2. Mengemukakan strategi mengatasi permasalahan konflik sosial				
		3.2.1 Mengemukakan upaya-upaya mencegah terjadinya konflik sosial				
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.		4.2.1 Menyajikan karya tulis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya				
		4.2.2 Menyajikan karya tulis tentang pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia				
		4.2.3 Menyajikan karya tulis terkait permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya				

Lampiran 9 RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Satuan

Pendidikan : MTs Al-Hidayah Jember
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ Semester : VIII/1
Materi Pokok : Konflik sosial dan Integrasi sosial
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, peduli (toleransi,, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”.

B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.2	Kompetensi Pengetahuan Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budayaserta pengembangan kehidupan kebangsaan.	3.2.5 Memecahkan pengaruh interaksi sosialterhadap konflik sosial. 3.2.6 Menegaskan pengaruh interaksi sosialterhadap integrasi sosial.
4.2	Kompetensi Keterampilan Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupansosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	4.2.3 Menyajikan hasil paparan tentang pengaruhinteraksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penelaahan contoh kasus peserta didik mampu menganalisis faktor penyebab terjadinya konflik sosial
2. Melalui penelaahan contoh kasus peserta didik mampu memberikan jalan keluar bagi contoh kasus yang berkaitan dengan konflik sosial.

D. Materi Pembelajaran Konflik sosial

E. Metode/Model Pembelajaran

- Metode : Diskusi kelompok
Model : Problem Base Learning (PBL)
Pendekatan : scientific

F. Media Pembelajaran

- LCD Proyektor, Lap Top, White Board, Spidol
- Artikel/Gambar tentang konflik, LKPD

G. Sumber belajar

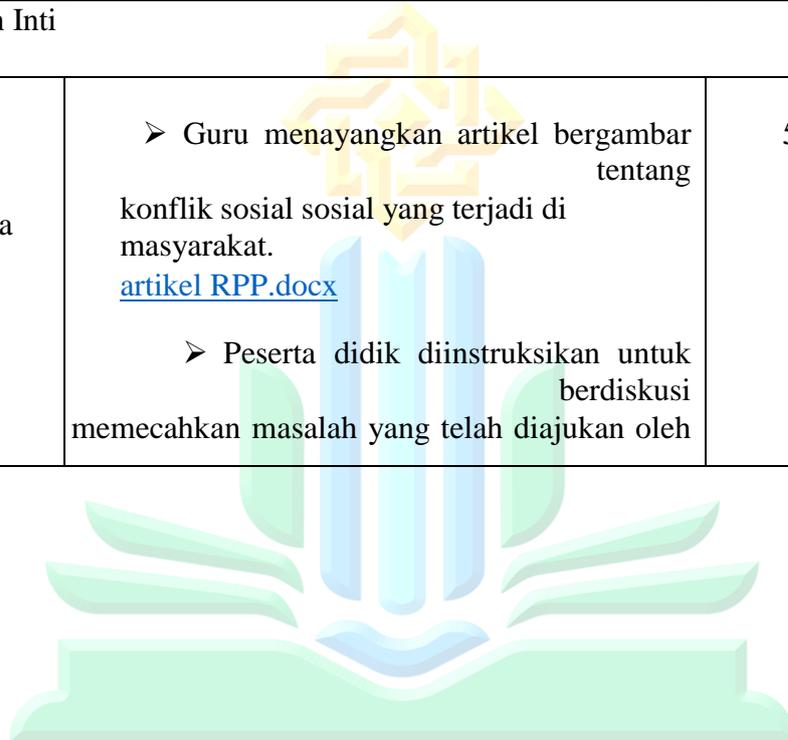
- Buku IPS Siswa Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2016
- Buku referensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke....

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none">➤ Mengucapkan salam,➤ Berdoa dan➤ Mengecek kehadiran siswa	1

Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. ➤ Mengingat kembali materi prasyarat dengan mengajukan pertanyaan. 	1
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran. ➤ Pemberian acuan pembelajaran hari itu 	1
B. Kegiatan Inti		
<p>Sintak Model Pembelajaran 1</p> <p>Orientasi peserta didik pada masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menayangkan artikel bergambar tentang konflik sosial yang terjadi di masyarakat. artikel RPP.docx ➤ Peserta didik diinstruksikan untuk berdiskusi memecahkan masalah yang telah diajukan oleh 	5



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	<p>guru dengan dasar logika yang tidak terlepas dari teori-teori interaksi sosial yang telah dipelajari sebelumnya.</p> 	
<p>Sintak Model Pembelajaran 2</p> <p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap peserta didik (dalam kelompok) mendapatkan tugas untuk menyelesaikan masalah. ➤ Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing. 	
<p>Sintak Model Pembelajaran</p> <p>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan. 	

<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Peserta didik berdiskusi dan mengumpulkan berbagai informasi yang relevan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. □ Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan. □ Perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. 	
---	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok lain menanggapi presentasi tersebut. berupa pertanyaan, usul atau masukan dan membuat catatan kecil untuk dibandingkan dengan hasil pemahamannya. 	
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. <input type="checkbox"/> Guru melakukan identifikasi dan mencatat ke aktifan peserta didik. <input type="checkbox"/> Guru bersama peserta menyimpulkan solusi dari contoh kasus di atas. 	
<p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi. 2. Guru memberikan penguatan 3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya. 		2'

I. Penilaian

Penilaian Pengetahuan : test tulis, asesmen

sikap : observasi/ jurnal

Penilaian keterampilan : unjuk kerja

Mengetahui
Kepala MTs Al-Hidayah Jember.

Jember, November 2022
Mata Pelajaran,

Dra.Hj Anis Afifah
NIP.

Saiful Mu'anam
NIM:T20189073

No	Kemampuan yang diuji	Materi	Indikator	Level Kompetensi	No Soal
1	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis konflik sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Melalui media pembelajaran berbasis <i>story board</i> siswa mampu mengidentifikasi jenis konflik sosial.	C1	1
2	Peserta didik mampu menganalisis factor terjadinya konflik sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Melalui media <i>story board</i> siswa mampu menganalisis factor terjadinya konflik sosial.	C3	2
3	Peserta didik mampu mengidentifikasi syarat integrasi sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa Dapat mengidentifikasi syarat integrasi sosial.	C1	3
4	Peserta didik mampu memahami jenis konflik yang bernuansa agama.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Melalui hasil pengamatan gambar <i>story board</i> Siswa dapat memahami konflik bernuansa agama.	C1	4
5	Peserta didik mampu mengidentifikasi cara menangani konflik.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Melalui paparan <i>story board</i> siswa dapat mengidentifikasi cara menangani konflik sosial.	C3	5
6	Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur unsur sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa dapat mengidentifikasi unsur unsur sosial.	C2	6
7	Peserta didik mampu mengidentifikasi factor pendorong integrasi sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	siswa dapat menjelaskan apa factor pendorong integrasi sosial.	C4	7
8	Peserta didik mampu mengidentifikasi fase fase integrasi sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa mampu mengidentifikasi fase fase integrasi sosial.	C3	8
9	Peserta didik mampu menganalisis hal hal yang memengaruhi terjadinya integrasi sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa Mampu Menganalisis hal hal yang memengaruhi terjadinya integrasi sosial.	C3	

10	Peserta didik mampu menganalisis integrasi sosial dalam masyarakat majmuk.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa mampu menganalisis integrasi sosial dalam masyarakat majmuk.	C3	10
11	Peserta didik mampu mengidentifikasi integrasi fungsional.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa mampu mengidentifikasi integrasi fungsional.	C3	11
12	Peserta didik mampu mengidentifikasi syarat syarat terjadinya integrasi sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa mampu mengidentifikasi syarat syarat terjadinya integrasi sosial.	C2	12
13	Peserta didik mampu menganalisis pengertian integrasi sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa mampu menganalisis pengertian integrasi sosial.	C2	13
14	Peserta didik mampu menganalisis factor konflik sosial.	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa mampu menganalisis factor konflik sosial..	C2	14
15	Peserta didik mampu memahami integasi normative	Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial.	Siswa mampu memahami memahami integasi normative	C2	15

I. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN TEPAT!

1. Konflik antara calon ketua OSIS berakhir setelah hasil pemilihan ditetapkan. Mereka sepakat bahwa siapapun yg menang harus dihormati. Konflik tersebut merupakan jenis konflik....

- a. Antar kelompok
- b. Destruktif
- c. Vertikal
- d. Horizontal

2. Konflik yang terjadi pada tawuran pelajar atau mahasiswa muncul karena...

- a. Degradasi moral
- b. Solidaritas sosial

- c. Kecemburuan sosial
- d. Subkultur menyimpang

3. Integrasi sosial yang tercipta dalam masyarakat dapat terlihat dari...

- a. Timbul kesamaan kehendak
- b. Adanya pola berfikir seragam
- c. Terwujudnya ketertiban
- d. Nilai sosial

4. Berikut ini yang termasuk konflik bernuansa agama yaitu....

- a. Tanjung periok
- b. Konflik papua
- c. Konflik poso
- d. Konflik sambit

5. Cara penyelesaian konflik yang dilakukan dengan melakukan tawar-menawar dinamakan...

- a. Konsiliasi
- b. Bargaining
- c. Mediasi
- d. Kompromi

6. Jika masing-masing unsur sosial yang saling berbeda sudah bisa saling menyesuaikan dari sehingga terbentuklah harmoni sosial maka proses demikian disebut

- a. Integrasi sosial
- b. Konsolidasi
- c. Integrasi
- d. Kompromi sosial

7. Integrasi sosial tetap terpelihara dengan baik dalam masyarakat apabila didukung oleh adanya kesamaan

-
- a. Pola pikir anggota masyarakat
- b. Asal usul anggota masyarakat

- c. Kehendak di antara anggota masyarakat
- d. Mata pencaharian dan nasib

8. Fase pertama dalam suatu proses integrasi sosial adalah
- a. Fase konsolidasi
 - b. Fase koordinasi
 - c. Fase asimilasi
 - d. Fase akomodasi

9. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Anggota masyarakat merasa berhasil saling mengisi kebutuhan satu sama lain.
- 2) Adanya konsensus terhadap norma-norma.
- 3) Norma-norma cukup konsisten.
- 4) Norma-norma bertentangan satu sama lain.
- 5) Anggota-anggota kelompok tidak sepaham lagi tentang tujuan kelompok.

Hal-hal yang memengaruhi integrasi sosial adalah nomor

- a. 1, 2, dan 3
- b. 2, 3, dan 4
- c. 2, 4, dan 5
- d. 1, 3, dan 5

10. Integrasi nasional dapat diwujudkan dalam kehidupan masyarakat majemuk, apabila ...

- a. Masyarakat mempunyai hak dan kewajiban yang sama
- b. Cara berpikiran anggota masyarakat yang relatif sama
- c. Pola dan gaya hidup masyarakat seragam
- d. Keseimbangan dalam bermasyarakat dipelihara

II. ISILAH TITIK TITIK DI BAWAH II DENGAN BENAR!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan Integrasi Fungsional !
2. Apakah syarat-syarat terjadinya integrasi sosial ?
3. Jelaskan yang dimaksud dengan integrasi sosial!
4. Faktor apa saja yang mengakibatkan konflik sosial, sebutkan?
5. Jelaskan yang dimaksud dengan Integrasi Normatif!

KUNCI JAWABAN.

A. Pilihan ganda.

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. B | 7. A |
| 3. C | 8.D |
| 4. C | 9. A |
| 5. D | 10. D |

B. Essay.

1. Integrasi fungsional terbentuk karena ada fungsi-fungsi tertentu dalam masyarakat dengan mengedepankan fungsi dari masing-masing pihak yang ada dalam sebuah masyarakat.
2. a. Harus ada kesadaran dalam masyarakat bahwa kebutuhan dari setiap individu dapat terpenuhi dalam kelompok yang terintegrasi.
b. Harus adanya kesepakatan / konsensus diantara masyarakat untuk memutuskan nilai dan norma mana yang akan dijadikan pegangan dalam melakukan hubungan sosial
c. Nilai dan norma hasil kesepakatan tersebut harus bertahan dalam waktu yang cukup lama sehingga tidak terus-terusan mengalami perubahan yang menyulitkan proses adaptasi ulang.
3. Suatu proses penyesuaian unsur unsur yang berbeda dalam masyarakat menjadi satu kesatuan.
4. A. Perbedaan individu.
B. Perbedaan latar belakang
C. perbedaan kepentingan
D. Perubahan nilai yang begitu cepat
5. Integrasi normatif merupakan bentuk integrasi yang terjadi akibat adanya norma-norma yang berlaku di masyarakat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 10 GAMBAR STORY BOARD

Story Board

"konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial"

```

    graph TD
      A[Diferensiasi dan Stratifikasi Sosial] --> B[Integrasi Sosial]
      A --> C[Konflik Sosial]
      B --> D[Mutual]
      B --> E[Asimilasi]
      C --> F[Perbedaan Administratif]
      C --> G[Perbedaan Kebudayaan]
      C --> H[Perbedaan Kepentingan]
      C --> I[Perubahan Sosial]
      D --> J[Akhirnya]
      E --> J
      F --> J
      G --> J
      H --> J
      I --> J
      
```

Konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial

Konflik sosial dan integrasi dalam kehidupan sosial terjadi karena adanya diferensi dan stratifikasi sosial sehingga menyebabkan konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial.

1.

Konflik sosial adalah konflik dalam perjuangan untuk memperoleh hal-hal yang langka, seperti nilai, status, kekuasaan, dan sebagainya dengan tujuan tidak hanya memperoleh keuntungan, tetapi juga untuk memajukan progrednya. Konflik terjadi karena benturan kepentingan dan kepentingan antara satu kelompok dan kelompok lain dalam rangka memperoleh sumber-sumber kemasyarakatan (ekonomi, politik, sosial, dan budaya) yang relatif terbatas.

3.

Faktor penyebab terjadinya Konflik

- perbedaan individu.
- perbedaan latar belakang.
- perbedaan kepentingan.
- perubahan nilai yang begitu cepat.

4.

Adibat Adanya Konflik Sosial

- meningkatkan solidaritas
- pertaknya antara individu dan kelompok
- terjadi perubahan antara individu dan kelompok
- rusaknya harta benda dan hilangnya nyawa
- terjadinya akomodasi, dominasi dan penaklukan salah satu pihak yang terlibat pertikaian

5.

Cara cara menangani konflik

1. Menghindari konflik.
2. Memastikan kehindak.
3. Menyesuaikan kepada kehendak orang lain.
4. Tawar menawar.
5. Kolaborasi.

6.

Integrasi sosial

Integrasi sosial adalah proses penyusunan unsur-unsur yang berbeda dalam masyarakat menjadi satu kesatuan.

7.

Syarat syarat integrasi sosial

1. Memiliki Rasa Saling Membahakan Antar Sasama Masyarakat
2. Nilai dan Norma Harus Dijelaskan Secara Konsisten.
3. Nilai dan Norma Diraih Melalui Kesepakatan Bersama.
4. Adanya toleransi.
5. Memiliki Kesadaran Diri Sebagai Masyarakat Sosial
6. Mempunyai Visi dan Misi yang Sama.

8.

Beberapa bentuk integrasi sosial

- a. Integrasi asimilatif.
- b. Integrasi fusiional.
- c. Integrasi kultural.

Selain bentuk integrasi sosial ada juga yaitu faktor pendukung integrasi sosial yaitu:

- A. Homogenitas kelompok.
- B. Jumlah anggota.
- C. Mobilitas geografis.
- D. Efektifitas komunikasi.
- E. Saling Toleransi dan Saling Membahakan.

Faktor pendukung integrasi dalam kehidupan sosial

Lampiran 11 pedoman penskoran.

PEDOMAN PENSKORAN SOAL.

Nomor soal	Jenis soal	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang di nilai	Skor
1.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menjawab jenis konflik sosial	5
2.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">siswa dapat menjawab factor terjadinya konflik sosial.	5
3.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat mengidentifikasi syarat integrasi sosial.	5
4.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menjawab jenis konflik yang bernuansa agama.	5
5.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siwa dapat mengetahui cara nenangani konflik.	5
6.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menjawab unsur unsur sosial.	5
7.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat mengidentifikasi factor pendorong integrasi sosial.	5
8.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat mengidentifikasi fase fase integrasi sosial.	5
9.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menyebutkan hal hal yang memengaruhi terjadinya integrasi sosial.	5
10.	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat mengidentifkasi integrasi sisial dalam masyarakat majmuk.	5
11.	Essay	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menjelaskan integrasi fungsional.	5
12.	Essay	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menyebutkan syarat syarat terjadinya integrasi sosial.	5
13.	Essay	<ul style="list-style-type: none">siswa dapat menjelaskan pengertian integrasi sosial.	5
14.	Essay	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menyebutkan factor konflik sosial.	5
15.	Essay	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat menjelaskan integasi normative	5

Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor: B-5506/In.20/3.a/PP.009/11/2022
Sifat : Biasa
Perihal: Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MTs Al-Hidayah
Jember Jl. bandeng Mangli Jember

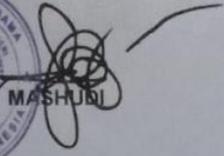
Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20189073
Nama : SAIFUL MU'ANAM
Semester : Semester sembilan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pembangunan media pembelajaran berbasis story board dalam pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah Jember tahun pembelajaran 2021/2022" selama 30 (tigapuluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dra. Hj. Abis Afifah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Februari 2022
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 13 surat selesai penelitian.



YAYASAN KELUARGA PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH TSANAWIYAH AL HIDAYAH
NSM : 121235090061 NPSN : 20581497
Jalan Udang Windu nomor 65 Mangli – Jember 68136
Telepon (0331) 4430538 E-mail : mts.alhidayahmangli@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 036/Mtss.13.32.061/7/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dra. Hj. Anis Afifah
NIP : -
Jabatan : Kepala MTs Al Hidayah

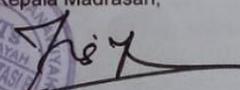
Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SAIFUL MU'ANAM
NIM : T20189073
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : "Pengembangan media pembelajaran berbasis story board dalam pembelajaran IPS di MTs Al Hidayah Kember tahun pelajaran 2021-2022".

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian Skripsi di MTs. Al Hidayah Mangli – Jember dengan Dra. Hj. Anis Afifah sebagai validator.

Demikian Surat Keterangan kami buat agar dipergunakan sebagai mestinya, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

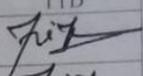
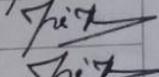
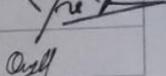
Jember, 26 Juli 2022
Kepala Madrasah,


Dra. Hj. Anis Afifah

IQ

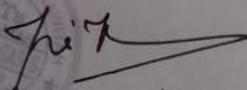
Lampiran 14 jurnal kegiatan.

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MTS AL-HIDAYAH JEMBER
Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Tanggal	Jenis kegiatan	Nama informan	TTD
1.	5 Januari 21	Observasi awal	Dra Hj. Anis Afifa	
2.	6/01-2022	Pelaksanaan Surat Perintah	Dra. Hj. Anis Afifa	
3.	26/01-2022	wawancara awal	Dra. Hj. Anis Afifa	
4.	19/06-2022	penyebaran angket I	Siswa kelas 8B	
5.	28/07	penyebaran angket II	Siswa kelas 8A	
6.				

Mengetahui.

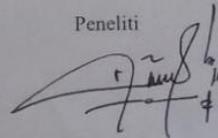
Kepala sekolah MTs Al-Hidayah Jember


Dra. Hj. Anis Afifah

(NIP.)

Jember, 28. Juli2022

Peneliti



(Saiful Mu'anam)

Lampiran 15 dokumentasi.



J E M B E R

RIWAYAT HIDUP



Nama :Saiful Mu'anam
NIM :T20189073
Tmplat/Tanggal Lahir :Tulang Bawang, 25 Oktober 1999
Alamat :Jl.Rajawali Kelurahan Bandar Jaya Barat RT:003 RW:002
Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung
Email :Saifulmuanam89@gmail.com
Fakultas :Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Prodi :Tadris IPS

Riwayat Pendidikan

- 1) TK Melati 2005-2006
- 2) MI Al-Amien Banyuwangi 2006-2012
- 3) MTs An-Nuur 2013-2015
- 4) MAN 1 Lampung Tengah 2016-2018
- 5) UIN KHAS Jember 2018-2022

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R