

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D PAGEFLIP
PROFESIONAL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP PLUS
DARUSSHOLAHTAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh

Dewi Catur Puji Rahayu
NIM : T20179042

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D PAGEFLIP
PROFESIONAL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP PLUS
DARUSSHOLAH TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Dewi Catur Puji Rahayu

NIM:T20179042

Di setujui pembimbing



Abdurrahman Ahmad,M.Pd.

NUP: 20160378

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D
PAGEFLIP PROFESIONAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMP PLUS DARUSSHOLAH TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI


telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Jumat
Tanggal : 23 April 2021

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Musyarofah, M.Pd.
NIP. 19820802 2011012004



Muhammad Eka Rahman, M.SEI
NIDN. 2006118701

Anggota:

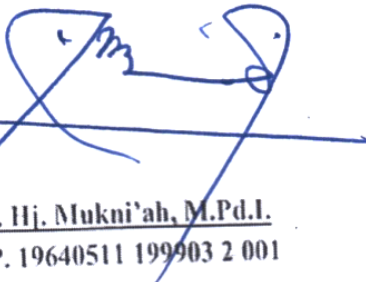
1. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.
2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd.

()
()

Menyetujui

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya : “Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena.”¹



¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Departemen Agama RI), 597

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil ‘alamin segala puji bagi Allah SWT dan beribu terimakasih senantiasa aku panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam rangka menyelesaikan tugas akhir ini. Ku persembahkan skripsi ini yang telah dikerjakan dan diselesaikan dengan penuh kesungguhan untuk orang-orang tercinta:

1. Bapak Supeno dan Ibu Rohaten yang telah membesarkan dan mencintai saya dengan tulus dan penuh perjuangan. Terimakasih atas segala doa dan usaha terbaik yang kalian berikan sehingga saya bias mencapai cita-cita yang saya impikan ini. Semoga Allah SWT mengabulkan segala doa dan segala keinginan mu.
2. Para guru dan Dosen yang selalu memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya, senantiasa sabar membimbing saya, terimakasih atas didikan dan kasih sayangnya yang diberikan selama menimba ilmu. Semoga Allah membalas keikhlasan kalian dan semoga menjadi keberkahan hidup dunia akhirat
3. Kepada teman-teman seperjuangan Tadris IPS angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Muhammad Baidowi, Kirana AsyaRiadi, mbk Hana, Zahra Billahi.R, Siti Febrianti, Farin Nur Azizah, Afifah Oktavia, Kisah Fajrin, yang senantiasa ada dalam keadaan suka maupun duka serta yang selalu membantu, menghibur dan memberikan kenangan yang tidak akan pernah saya lupakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan waktu, kesehatan, dan kekuatan sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Plus Darusholah Tahun Pelajaran 2020/2021” dapat terselesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih, semoga Allah selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya. *Jazakumullah*, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., M.M. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah mengayomi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah membimbing mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Musyarofah, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah melancarkan proses persetujuan dalam skripsi.
4. Bapak Abdurrahman Ahmad, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. Selaku dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
6. Bapak Eka Rahman, M.SEI. Selaku dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Ibu Dian Sartika WenyS.Pd. Selaku guru produktif di SMP Plus Darusholah yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Dosen Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah memberikan banyak Ilmu sehingga bias menyelesaikan skripsi dengan baik.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 5 Maret 2021

Dewi Catur Puji Rahayu
T20179042

ABSTRAK

Dewi Catur Puji Rahayu, 2021: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pageflip profesional Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Plus Darussholah Tahun Pelajaran 2020/2021*

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, 3D *Pageflip profesional*.

Keterbatasan guru untuk menggunakan media pembelajaran dan penggunaan media yang kurang efektif dalam pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi permasalahan bagi peserta didik. Hal ini membuat minat belajar siswa berkurang dan hasil belajar yang sulit untuk ditingkatkan. Media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* kemudian dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran lebih inovatif dan memacu semangat belajar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah desain media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas VII tahun pelajaran 2020/2021 ?, 2) Bagaimanakah efektivitas penggunaan produk media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas VII tahun pelajaran 2020/2021 ?

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui desain media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas 7 tahun pelajaran 2020/2021. (2) penggunaan produk media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas 7 tahun pelajaran 2020/2021 efektif digunakan.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan di SMP Plus Darussholah. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes, dan angket .

Penelitian ini memperoleh kesimpulan: 1) media pembelajaran 3D *pageflip profesional* telah tervalidasi oleh ahli dan guru IPS sehingga layak untuk digunakan, dengan hasil rerata ahli media sebesar 4,6. Hasil rerata ahli materi sebesar 5. Hasil rerata guru IPS sebesar 4,8. 2) media pembelajaran 3D *pageflip profesional* efektif meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi kegiatan ekonomi, dengan memperoleh hasil kelompok kecil 95,3 % dan kelompok besar 85,3 %.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan penelitian.....	4
D. Spesifikasi produk yang diharapkan	5
E. Pentingnya penelitian danPengembangan	5
F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan	7
G. Definisi istilah atau definisi operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian terdahulu.....	10
B. Kajian teori.....	14

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model penelitian dan pengembangan.....	26
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	27
C. Uji coba produk	
1. Desain uji coba.....	32
2. Subjec uji coba.....	33
3. Jenis data.....	34
4. Instrumen pengumpulan data.....	34
5. Teknis analisis data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 44

A. Deskripsi prototype produk.....	44
1. Tahap <i>define</i>	44
2. Tahap <i>design</i>	48
3. Tahap <i>development</i>	54
B. Analisi data.....	65
C. Revisi produk.....	77

BAB V KAJIAN DAN SARAN 79

A. Kajian produk yang telah direvisi.....	79
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	81

DAFTAR PUSTAKA 83

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

NO.	URAIAN	HAL
1.1	Tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan	13
2.1	Tabel kisi-kisi instrumen ahli materi.....	36
2.2	Tabel kisi-kisi instrumen ahli media	37
2.3	Tabel kisi-kisi instrumen guru IPS	38
2.4	Tabel kisi-kisi instrumen peserta didik	38
3.1	Tabel presentasi kelayakan.....	39
4.1	Tabel KI dan KD	46
4.2	Tabel hasil validasi ahli materi.....	55
4.3	Tabel hasil validasi ahli media	56
4.4	Tabel komentar dan saran ahli media	58
5.1	Tabel hasil validasi guru IPS	59
5.2	Tabel komentar dan saran guru IPS	60
6.1	Tabel data hasil nilai pretest dan posttest kelompok kecil	62
6.2	Tabel data hasil nilai pretest dan posttest kelompok besar	64
7.1	Tabel hasil angket respon siswa	65
7.2	Tabel kriteria kelayakan	67
7.3	Tabel criteria kelayakan	68
7.4	Tabel criteria kelayakan	69

8.1	Tabel hasil nilai pretest dan posttest kelompok kecil.....	71
8.2	Tabel criteria kefektivian uji coba.....	73
9.1	Tabel data hasil nilai pretest dan posttest kelompok besar	74
9.2	Tabel criteria kefektivian uji coba.....	77
10.1	Tabel revisi produk guru IPS	78
10.2	Tabel revisi produk ahli media.....	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik baik potensi fisik, potensi cipta, rasa, maupun karsanya, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya sebagai individu dan masyarakat. Dasar pendidikan adalah cita-cita kemanusiaan universal. Pendidikan mempunyai peran yang sangat urgen untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan suatu bangsa, dan menjadi cermin kepribadian masyarakat. Sebagaimana dalam Pasal 37 Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa fungsi Pendidikan Nasional adalah

“Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Pendidikan pada era modern tidak terlepas dari teknologi, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajarannya. Pola pembelajaran saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan

¹Sekretariat Negara RI, Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

adanya pembaharuan pengembangan dalam bidang inovasi pembelajaran. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas. Namun permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah adanya penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan kreatif, keterbatasan sarana prasarana yang tersedia di sekolah, dan juga keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang dilakukan untuk penyampaian informasi dari guru kepada siswa.² Oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu sistem pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ilmu sosial lainnya. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas dinamika permasalahan sosial memerlukan dukungan media yang dapat mengungkap aspek- aspek tersebut. Akan tetapi pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, masih terdapat guru yang tidak mengaplikasikan penggunaan media yang bervariasi, guru hanya terpaku pada penjelasan dari materi pembelajara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Plus Darus Sholah terdapat problematika terkait pembelajaran IPS, seperti penggunaan media oleh guru yang monoton hanya mengandalkan buku dan LKS saja sehingga hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Tidak hanya menggunakan buku dan LKS, guru kerap kali menggunakan media berupa PPT,

² Hasil wawancara 2 Januari 2021

hanya saja PPT yang disajikan tidak terlalu dapat menarik perhatian siswa, dikarenakan desain PPT terlalu sederhana, hanya berupa tulisan saja.³

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara oleh Ibu Dian Sartika Weny, S.Pd selaku guru IPS di SMP Plus Darussholah, beliau menjelaskan bahwa, selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku maupun LKS, serta sangat jarang memanfaatkan fasilitas di kelas seperti computer dan proyektor, beliau juga menjelaskan bahwa siswa sangat sering tertidur di kelas, terkadang siswa lebih pasif dalam pembelajaran.⁴ Teknik pembelajaran yang monoton, menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa bosan. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di kelas 7E SMP Plus Darussholah tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga mengakibatkan menurunnya motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar yang menurun. Hal tersebut diperkuat dengan hasil UTS siswa pada pembelajaran IPS, yang cenderung mendapatkan nilai cukup dan dibawah KKM yang telah ditetapkan. Akibatnya hal tersebut menimbulkan kesenjangan antara teori dan realita pembelajaran di kelas, maka dari itu diperlukan upaya penyelesaian terhadap masalah tersebut. Solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yakni penggunaan media yang tepat dan bervariasi. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang tepat yaitu aplikasi *3D Pageflip Profesional*, *3D Pageflip Profesional* merupakan suatu software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar, media pembelajaran digital dengan efek 3D. *3D Pageflip Profesional* memiliki keunggulan tersendiri yaitu dapat dikombinasikan

³ Hasil observasi 25 Desember 2020

⁴ Hasil observasi 25 Desember 2020.

antara teks, audio, gambar, video, dan link internet. Sehingga fitur yang disediakan dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Plus Darussholah Jember tahun pelajaran 2020/2021.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas VII tahun pelajaran 2020/2021 ?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan produk media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas VII tahun pelajaran 2020/2021 ?

C. Tujuan

Tujuan penelitian pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darussholah tahun pelajaran 2020/2021 sebagai berikut:

1. Mengetahui desain media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas 7 tahun pelajaran 2020/2021.
2. Penggunaan produk media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada pembelajaran IPS kelas 7 tahun pelajaran 2020/2021 efektif digunakan.

D. Spesifikasi Produk

Produk hasil pengembangan ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada materi kegiatan ekonomi di SMP Plus Darussholah. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu :

1. Media dilengkapi dengan tombol navigasi yang memudahkan siswa menggunakannya dalam proses pembelajaran.
2. Cover akan di desain dengan gambar dan full color agar menarik perhatian siswa.
3. Materi dalam media pembelajaran difokuskan pada materi yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 tema aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, pada sub materi kegiatan ekonomi kelas VII
4. Media berisi kombinasi antara teks, audio, gambar, video dan animasi.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan guna evaluasi untuk siswa terhadap materi yg telah dipelajari.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.

Bagian ini mengungkapkan pendapat mengapa perlu ada perubahan kondisi nyata ke kondisi ideal. Dengan kata lain, pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan mengapa masalah yang ada perlu dan mendesak untuk dipecahkan.⁵ Dalam bagian ini diharapkan juga terungkap kaitan antara urgensi pemecahan masalah dengan konteks permasalahan yang lebih luas.⁶

1. Bagi peneliti

⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2019), 67.

⁶ Tim Penyusun., 67.

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajar yang menarik dan sesuai dengan kriteria media serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

2. Bagi siswa

Media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa dan membantu dalam mempermudah pembelajaran IPS baik melalui bimbingan ataupun mandiri.

3. Bagi guru

- a. Menjadi media pembelajaran penunjang bagi siswa SMP kelas VII dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi.
- b. Memberikan kesadaran bagi para guru dan pemangku kepentingan dibidang pendidikan bahwa inovasi dan adopsi terhadap perkembangan keilmuan dibidang pendidikan dan pembelajaran sangat penting.

4. Bagi sekolah

Media pembelajaran berbasis 3D *pageflip professional* pada materi kegiatan ekonomi yang sesuai dengan kurikulum 2013 dapat menjadi media dan dokumen yang berkualitas yang dapat digunakan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi masyarakat pada masa hindu-budha.

5. Bagi IAIN Jember

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru yang positif dan dapat menambah literatur mengenai pengembangan media.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Bagian ini membahas mengenai asumsi dan keterbatasan pengembangan, adapun uraian keduanya sebagai berikut:

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada materi IPS yakni sebagai berikut:

- a. Tujuan utama dari pembelajaran IPS untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, selain itu pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengenal, menerima, menyerap dan memahami konsep pengetahuan. diharapkan dapat memperoleh hasil pembelajaran dengan maksimal. Hal tersebut dapat dicapai dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran 3D *pageflip profesional*.
- b. Dalam penggunaan media pembelajaran ini siswa mampu mengetahui bagaimana kegiatan ekonomi.
- c. Dengan media pembelajaran 3D *pageflip profesional* yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih tertarik untuk membaca dan lebih termotivasi dalam belajar.

- d. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran 3D *pageflip profesional* yaitu media hanya untuk kelas VII saja dengan materi kegiatan ekonomi.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Bagaian ini mengemukakan definisi istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang diinginkan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan atau pun dari sisi produk yang dihasilkan.⁷

1. Media pembelajaran

Media Pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁸ Sebagai sarana atau alat penunjang proses pembelajaran, agar siswa dapat menerima materi dengan efektif dan efisien.

2. 3D *pageflip profesional*.

3D *Pageflip Profesional* adalah suatu software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar, media digital dengan efek 3D. software ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk PDF, OpenOffice, Microsoft Office, gambar menjadi e-book 3D flash yang menajubkan dengan berbagai format.

⁷ Tim Penulis., 68.

⁸ Muhammad Rizky Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe FlashCS6 Berbasis Android Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XII PS SMA," *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 (Februari, 2018):283.

3. Ilmu pengetahuan Sosial.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu Social dan ilmu lainnya, kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat per sekolah.⁹



⁹Moch.Sutomo,*Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*(Jember:Institut Agama Islam Negeri(IAIN) Jember,2017),1.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan. Melalui langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orsinilitas dan Posisi penelitian yang hendak dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan akan dideskripsikan dalam bentuk table sebagai berikut:

- a. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika dengan judul “Rancangan Website Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika Menggunakan 3D *Page Flip Profesional*” Modul digital fisika yang digunakan merupakan modul digital hasil penelitian pengembangan berbasis 3D *Page Flip Profesional*. Website pembelajaran yang dirancang memerlukan instalasi *Adobe Flash* pada browsernya agar dapat diakses pengguna, website pembelajaran telah dapat menampilkan video, animasi, instrument tes yang terintegrasi di dalam modul berbasis 3d *Page Flip Profesional*, setelah dilakukan modifikasi beberapa bagian modul, semua komponen modul fisika

berbasis 3D *Page Flip Professional* dapat berfungsi dengan baik setelah ditampilkan berbasis website pembelajaran.¹⁰

- b. Jurnal *Dinamika Vokasional Teknik Mesindengan* judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d *Pageflip Professional* Mata Kuliah Gambar Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Modul Elektronik Berbasis *3D Pageflip Professional* pada mata kuliah Gambar Teknik, produk yang dihasilkan berupa modul elektronik berbasis 3D *Pageflip Professional* pada mata kuliah Gambar Teknik yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Kualitas produk modul elektronik berbasis *3D Pageflip Professional* pada mata kuliah Gambar Teknik ini sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi tentang kelayakan modul elektronik ini, ditinjau dari aspek tampilan sebesar 85 rata-rata 4,3 dengan kriteria sangat baik, aspek pembelajaran sebesar 51 rata-rata 3,91 dengan kriteria baik, dan aspek materi sebesar 54 rata-rata 3,86 dengan kriteria baik. Sedangkan hasil penilaian peserta didik uji lapangan pada aspek tampilan sebesar 956 rata-rata 4,36 kriteria “sangat baik”, pada aspek pembelajaran sebesar 684 rata-rata 4,28 dengan kriteria “sangat baik”, dan pada aspek isi sebesar 847 rata-rata 4,23 kriteria “sangat baik”. Modul elektronik berbasis 3D *Pageflip*

¹⁰ Fauzi Bakri, Betty Zelda Siahaan, A. Handjko Permana, “Rancangan Website Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika menggunakan 3D Page Flip Profesional”, *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 02 (Januari, 2016):118.

Professional pada mata kuliah Gambar Teknik ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pengembang sangat mengharapkan modul ini bisa digunakan dosen dalam proses pembelajaran mata kuliah Gambar Teknik untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

- c. Jurnal wahana pendidikan fisika dengan judul “Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus 1” pada penelitian terkait tampilan modul menggunakan software *3D PageFlip Professional 1.7.6* dan kontennya dibantu dengan beberapa software, seperti AVS Video Editor, iSpring Suite 6, Macromedia Flash Professional 8, dan Microsoft Office. Modul digital divalidasi oleh 4 dosen ahli materi dan 3 dosen ahli media, serta diuji coba oleh 4 pendidik dan 82 peserta didik. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan persentase capaian sebesar 92,94% dari ahli materi, 84,73% dari ahli media, 90,75% dari pendidik fisika SMA, dan 84,87% dari peserta didik SMA. Dari segi karakteristik modul didapatkan hasil penilaian dari para ahli untuk *self instructional* 90,26%, *self contained* 91,82%, *stand alone* 91,15%, adaptif 92,71%, dan *user friendly* 91,67% dengan rata-rata seluruh karakteristik modul sebesar 91,52%. Adapun hasil evaluasi peserta didik setelah

¹¹Nopriyanti, “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d Pageflip Professional Mata Kuliah Gambar Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin”. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 03 (Maret, 2018):75.

menggunakan modul digital adalah 89,10% pada ranah kognitif C3 (memakai/menerapkan).¹²

Tabel 1.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang di lakukan

No	Nama peneliti , Tahun , dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	1	2	3
1	Bakri Fauzi, dkk. "Rancangan Website Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika Menggunakan 3D Page Flip Profesional", tahun 2017	a. Sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D) b. Sama-sama menggunakan 3D <i>pageflip</i> professional.	a. Produk yang dihasilkan. b. Lokasi penelitian ,subyek penelitian, dan tempat penelitian. c. Lebih memfokuskan pada pengembangan modul daripada media.
2	Nopriyanti, "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d Pageflip Professional Mata Kuliah Gambar Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin", tahun 2018	a. Sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D)	a. Produk yang dihasilkan berupa buku ajar cetak. b. Lokasi penelitian ,subyek penelitian ,dan tempat penelitian. c. Lebih memfokuskan

¹² Kiar Vansa Febriant, Fauzi Bakri, Hady Nasbey, "Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus", *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika02* (Maret, 2017):18.

		b. Sama-sama menggunakan 3D <i>pageflip professional..</i>	pada pengembangan modul daripada media.
3	Kian Vnasa Febrin, “Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus I”, tahun 2017.	a. Sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D) b. Sama-sama menggunakan 3D <i>pageflip professional.</i>	a. Produk yang dihasilkan. b. Lokasi penelitian ,subyek penelitian ,dan tempat penelitian. c. Lebih memfokuskan pada pengembangan modul daripada media.

2. Kajian Teori.

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah “perantara” atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara “wasail” atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Gilang Pratiwi mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan atau sikap.¹³ Menurut National Educational Association- NEA (dalam Dalam Nizwardi) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audiovisual beserta peralatannya.¹⁴ Dalam proses pembelajaran penerima pesan itu adalah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka untuk menerima informasi. Jadi, berdasarkan paparan tersebut media adalah alat-alat yang digunakan sebagai penghubung atau yang menjembatani suatu informasi dari satu sisi ke sisi lain agar suatu pesan bisa tersampaikan dengan baik secara efektif dan efisien.

2) Macam – macam media pembelajaran.

Adapun macam-macam media pembelajaran yakni sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio adalah segala macam bentuk media yang berkaitan dengan indera pendengaran, termasuk dalam kelompok media audio adalah media pembelajaran yang mengeluarkan suara dari video atau latar musik.¹⁵

b) Media Visual

Media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatan. Media

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja wali press, 2016), 3

¹⁴ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Grub, 2016), 2

¹⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 02, no.02 (2018): 105.

visual merupakan media yang dapat dilihat, bagiannya meliputi sketsa, gambar, foto dan yang lainnya.

c) Media audio-visual

Media Audio Visual adalah seperangkat alat yang dapat diproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah televisi, video VCD, sound slide dan film.¹⁶

3) Kedudukan media dalam sistem pembelajaran

a) Alat bantu

b) Alat penyalur pesan

c) Alat penguatan

d) Dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti.¹⁷

4) Fungsi media pembelajaran

Levi dan lenz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:¹⁸

a) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

¹⁶ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press, 2011), 53-57.

¹⁷Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 16.

¹⁸Cecep Kustandi, 16.

- b) Fungsi afektif media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
 - c) Fungsi kognitif media terlihat dari temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
 - d) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca.
- 5) Manfaat media pembelajaran
- Encyclopedia of Educational Research* dalam hamalik merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:¹⁹
- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir
 - b) memperbesar perhatian siswa
 - c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
 - d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.

b. 3D pageflip Profesional

1) Pengertian 3D *pageflip profesional*

3D *pageflip profesional* adalah aplikasi *flashflipbook* yang dapat digunakan untuk membuat file PDF, Word, PowerPoint, dan Excel bentuk *flipbook*.²⁰ Dengan media berbentuk 3D flash ini maka akan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran

¹⁹Cecep Kustandi, 19.

²⁰Rahma Diani, Niken.S, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan 3D *Pageflip Professional*", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 02 (Desember, 2018): 3

dikelas karena guru maupun peserta didik dapat membaca dengan berbagai sudut dengan efek 3D. *Software 3D pageflip profesional* ini juga menyediakan pengaturan seperti magazine, dokumen, dan sebagainya. Penggunaan mudah menyebabkan software ini sangat disukai oleh bapak/ibu guru. Tampilan menu awal dari 3D *Pageflip Profesional* sebagai berikut:



Gambar 1.1

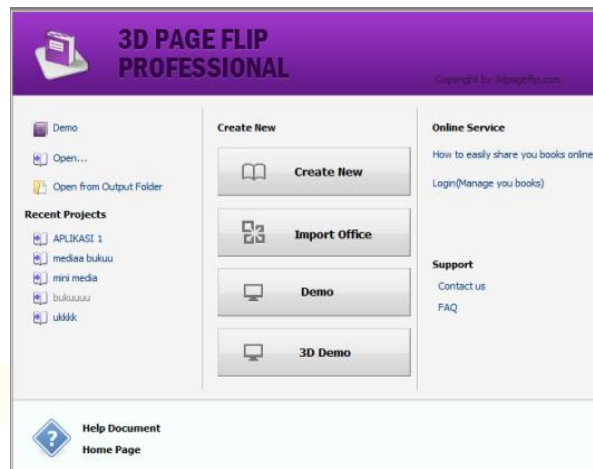
Tampilan 3D *Pageflip profesional*

- 2) Cara pembuatan media pembelajaran menggunakan 3D *pageflip profesional*
 - a) Mengunduh software 3D *pageflip profesional* lalu menginstall nya.
 - b) Jalankan aplikasi tersebut dengan mengklik icon 3D *Pageflip profesional* didesktop komputer.
 - c) Setelah muncul beberapa pilihan, klik “*create new*” dan pilih tipe “*magazine*” .
 - d) Setelah itu klik “*select template*” .
 - e) Setelah itu klik “oke”
 - f) Lalu klik “browser” untuk mencari dan memilih file bahan ajar PDF yang ada dikomputer kita untuk diubah menjadi bahan ajar dengan bentuk 3D *pageflip profesional* , lalu klik “open” .
 - g) Pilih “*all page*” dan klik “*import now*”.
 - h) Seteh itu klik “*import now*” .

- i) Kita dapat memilih tipe dokumen ,yaitu dokument atau magazine.
 - j) Setelah itu mulailah mendesain bahan ajar sesuai icon yang telah disediakan oleh 3D *pageflip profesional*.
 - k) Setelah proses desain untuk mempublikasikan , klik “pubhlish”lalu pilihlah beberap pilihan yang ditawarkan.²¹
- 3) Kelebihan 3D *pageflip profesional*
- a) Media flip book dapat diflip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Saat membalik halaman maka seperti bergerak seperti membalik buku, sehingga menimbulkan sensasi yang berbeda dan lebih menarik.
 - b) Dalam tiap halaman flip book dapat disisipi animasi yang mendukung materi pembelajaran berupa video atau animasi flash.
 - c) E-book merupakan media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia.
- 4) Kelemahan 3D *pageflip profesional*
- a) Belum terbiasanya siswa membaca dengan menatap kilapan cahaya yang keluar dari monitor alat baca e-book akan melelahkan penglihatan bagi sebagian peserta didik.
 - b) Proses konversi berjalan lambat.²²
- 5) Konten 3D *pageflip profesional*.
Adapun beriku konten-konten yang terdapat dalam software 3D *pageflip profesional*:²³

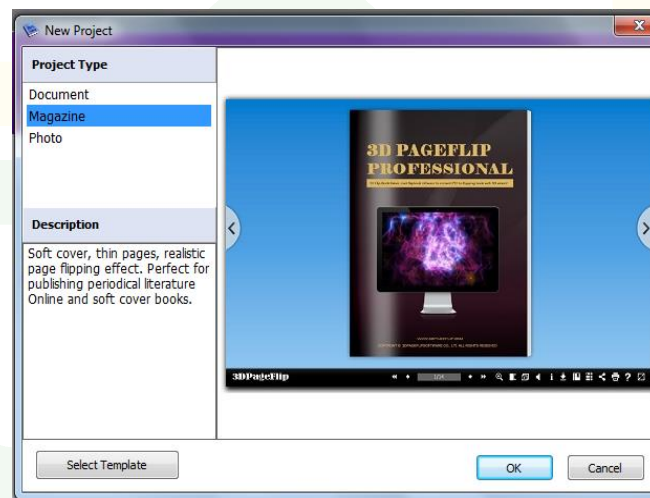
²¹Hani Kurniawati, Desinta, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D PageFlip Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi”, *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 02 (Juni, 2016): 98

²²Sandy Syahrowardi, Handjoko,”Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D *Pageflip Profesional* untuk Media Pembelajaran Pada Sistem Android”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika*, 02 (Juni 2016): 91



Gambar 1.2
Tampilan awal 3D *pageflip profesional*

- a) *Creat new*: untuk membuat produk baru
- b) *Open*: untuk membukan file yang pernah dibuat.



Gambar1.3
Tampilan creat new

- a) *Magazine* : pilihan tipe project
- b) *Select* : pilihan tipe template.

²³Lika Jafnihirda, Diani,” Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis 3D *pageflip profesional* “, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 06 (April 2019): 46



Gambar 1.4
Gambar halaman 3D *pageflipprofessional*

Keterangan:

- a) *Edit Pages*: sub menu untuk mengubah halaman.
- b) *Apply Change* : sub menu untuk menerapkan perubahan.
- c) *Publish*: sub menu untuk mempublish halaman *flipbook*
- d) *Scenes*: pilihan untuk mengubah latar belakang/*background template*



Gambar 1.5
Tampilan halaman edit page

Keterangan:

- a) *Pages*: pilihan edit pages yang meliputi “*Add New Page, Edit Select Page, Make Page Up, Make Page Down*”.
 - b) *Edit link*: tool untuk menambah link pada halaman yang diinginkan.
 - c) *Add Movie*: tool untuk menambah movie yang bertipe mp4 atau flv pada halaman yang diinginkan.
 - d) *Add image*: tool untuk menambah gambar pada halaman yang diinginkan.
 - e) *Add sound*: tool untuk menambahkan sound pada halaman yang diinginkan.
 - f) *Add flash*: tool untuk menambahkan animasi yang bertipe swf pada halaman yang diinginkan.
 - g) *Add button*: tool untuk menambahkan tombol untuk pilihan musik, pindah halaman dan sebagainya.
 - h) *Add youtube*: tool untuk menambahkan link youtube pada halaman yang diinginkan.
 - i) *Add texts*: tool untuk menambah teks pada halaman yang diinginkan.²⁴
- 6) Tata cara mengoperasikan media pembelajaran *3D Pageflip Profesional*.
- a) Buka file yang berisi media pembelajaran.

²⁴Hani Kurniawati, Desinta, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D PageFlip Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi”, *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 02 (Juni, 2016):98

- b) klik pada bagian file tersebut.
- c) Klik kiri lalu klik “open”
- d) Setelah file terbuka, pengguna disarankan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu untuk memudahkan dalam mengoperasikan media pembelajaran.

b. Hakikat IPS

1) Pengertian IPS

Istilah IPS merupakan hasil kesepakatan dari para ahli di Indonesia dalam seminar Nasional tentang *Civiceducation* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. Istilah IPS sebagai mata pelajaran disekolah pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975.²⁵ Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu terintegrasi terhadap ilmu-ilmu sosial dan humanis dalam pendidik kompetensi warga negara. Sejalan dengan program sekolah, IPS berkordinasisecara sistematis ditarik dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti antropologi, sosiologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, psikologi, ilmu politik, filsafat, agama, dan sosiologi, dan juga memperhatikan humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan inter disiplinier dari aspek dan

²⁵Moh.Sutomo,*Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*, 6.

cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya) .

Menurut Djahiri menyatakan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya, kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Berdasarkan penjelasan tersebut IPS merupakan kumpulan dari ilmu- ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan dengan tujuan untuk memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan manusia.

2) Tujuan pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi. terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya,serta berkomunikasi serta produktif.²⁶ Sedangkan manfaat dari pembelajaran IPS sebagai berikut:

- a) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dimasyarakat

²⁶Moch.Sutomo, *Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*, 5.

- b) membekali siswa kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.²⁷

²⁷Moch.Sutomo, 6.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, serta dapat dipertanggung jawabkan.²⁸ Metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Guna didapat hasil produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan guna menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di lingkungan luas, maka diperlukan penelitian guna pengujian keefektifan produk tersebut.²⁹Peneliti menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D (*FourD*) merupakan tipe pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utamanya: Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penyebaran (*disseminate*). Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007), 164

²⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 297.

langkah dari proses pengembangan produk.³² Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran berbasis 3D *pageflip* media yang dikembangkan akan dinilai kepada ahli media, ahli materi, guru IPS dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

1. Tahap *define*

Tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya.³³ Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk peserta didik kelas VII SMP Plus Darussolah. Tahap *define* mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*fronten* dan *alysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

³² Tatik Sutarti, Edi Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Jakarta: Deepublish, 2017), 12

³³ Tatik Sutarti, Edi Irawan, 13

a. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan pembelajaran. Peneliti akan melakukan analisis kebutuhan dengan analisis yang telah dilakukan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran.³⁴Karakteristik tersebut diamati dengan melakukan observasi saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Analisis konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan, analisis konsep dibuat dengan membedah dan menganalisis kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.³⁵ Pada penelitian yang akan dilakukan kompetensi yang akan di analisis yaitu KD 3.3 “memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan beberapa kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi,

³⁴ Tatik Sutarti, Edi Irawan, 14

³⁵ Tatik Sutarti, Edi Irawan, 14

penawaran, dan permintaan) serta interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.“Berdasarkan KD tersebut peneliti menentukan materi yaitu kegiatan ekonomi dengan 3 sub materi yang akan dimuat.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan pada analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, penelitian akan dapat mengetahui kajian apa saja yang akan di tampilkan dalam media pembelajaran, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.³⁶

2. Tahap perencanaan (*design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyiapkan prototype perangkatpembelajaran. tiga langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

a. Pemilihan media pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi media yang relevan dengan karakteristik materi. Media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target penggunaan serta cara penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini

³⁶ Tatik Sutarti, Edi Irawan, 14

berguna agar membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar.

b. Pemilihan format (*format selection*)

Mengkaji format-format media yang ada dan menetapkan media yang akan dikembangkan. Format yang ditetapkan memenuhi kriteria menarik, memudahkan, dan membantu, dalam pembelajaran IPS. Pemilihan format atau bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media yang ditetapkan.

3. Tahapan pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan mellaaui dua langkah, yaitu: (1) Penilaian ahli (*expert Appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) Uji coba pengembangan (*Developmental Testing*) tujuan pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar/ahli dan data uji coba.³⁷

a. Validasi Ahli/Pakar

Teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rencana produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Penilaian para ahli terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun direvisi

³⁷ Tatik Sutarti, Edi Irawan, 14

untuk membuat produk lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas yang tinggi. Pada penelitian ini berikut uraian dari masing-masing validator ahli.

- 1) Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* yang dikembangkan divalidasi oleh bapak Muhammad Eka Rahman, M, SEI.
- 2) Validasi media merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Validator dari ahli media yakni bapak Moh. Sutomo M, Pd. Validator ahli media akan memberikan penilaian terhadap tampilan dan desain.

b. Uji coba pengembangan

Merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik sebagai sasaran media pembelajaran, dan para pengamat terhadap media yang telah disusun. Hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki produk. Menurut Thiagarajan uji coba, revisi dan uji coba kembali terus dilakukan hingga diperoleh produk pengembangan yang konsisten, efektif dan efisien.

4. Tahap penyebaran (*Dissemination*)

Tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran dalam skala yang lebih luas bertujuan untuk menguji

keefektifan penggunaan perangkat pembelajaran.³⁸ Namun pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 3 tahapan saja, tahapan terakhir yaitu tahap pengembangan (*Development*). Hal tersebut dikarenakan untuk menghemat biaya dan waktu, serta kondisi pandemic Covid-19 yang tidak memungkinkan, selain itu juga karena bahan ajar ini tidak dimaksudkan untuk disebarluaskan pada kelompok yang lebih luas.

C. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

a. Uji Validasi

Validasi dilakukan oleh subjek uji coba dengan cara mengisi instrumen berupa angket serta memberikan saran dan komentar terhadap produk yang dikembangkan.

1) Uji Coba Lapangan skala kecil.

Uji coba skala kecil ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa kemudian siswa dapat memberikan secara langsung penilaian pada segi kualitas terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba skala kecil dilakukan pada 6 siswa.

2) Uji coba lapangan skala besar

Uji coba ini dilakukan dengan pengujian yang dapat dilakukan berupa eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum memakai sistem baru (*before-after*). Uji coba skala kecil dilakukan pada 30 siswa.

³⁸ Tatik Sutarti, Edi Irawan, 14

2. Subjek Uji Coba

a. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi yang ditetapkan sebagai validator sekaligus subjek uji coba adalah bapak Muhammad Eka Rahman, M.SEI yaitu dosen perguruan tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan minimal strata dua (S-2).

b. Validator Ahli Media

Validator ahli materi yang ditetapkan sebagai validator sekaligus subjek uji coba adalah bapak Moh. Sutomo, M.Pd selaku dosen perguruan tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan minimal strata tiga (S-3).

c. Guru IPS

Guru IPS yang ditetapkan sebagai validator/materi adalah Ibu Diyan Sartika Weny, S.Pd. penetapan ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Guru IPS yang mengajar di SMP kelas VII berdasarkan kurikulum 2013
- 2) Guru bersedia sebagai validator

d. Siswa

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa SMP kelas VII siswa tersebut menilai media pembelajaran 3D *pageflip profesional*.

3. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari kuantitatif dan kualitatif.

a. Data kualitatif

Hasil angket penilaian yang berupa uraian, saran, dan masukan dari subjek uji coba penelitian yaitu ahli materi, ahli media, Guru IPS, dan siswa. Data ini berupa masukan, tanggapan atau saran.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif berasal dari penilaian validator ahli materi, media, guru IPS, dan siswa yang berupa angket. data dari angket berupa skor penilaian media pembelajaran ditinjau dari aspek kelayakan materi, dan medianya.

4. Instrument pengumpulan data

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis 3D *Pagelip profesional* pada materi IPS, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar angket, observasi, dan wawancara. Instrumen pengumpulan data akan diuraikan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi. Observasi dilakukan dengan melihat

langsung kegiatan pembelajaran dikelas, untuk menjawab atau mencari data terkait beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung di kelas 7 di SMP Plus Darussholah.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.³⁹ Wawancara dilakukan untuk memperoleh data kualitatif tentang pembelajaran IPS yang ada di kelas VII SMP Plus Darussholah. Wawancara akan dilakukan dengan beberapa narasumber yakni Ibu Diyan Sartikaweny, S.Pd. yang bertujuan untuk mencari informasi terkait proses dan alur pembelajaran dikelas, serta hasil belajar siswa. Narasumber kedua yakni peserta didik kelas 7 yang bertujuan untuk mencari informasi terkait kondisi ataupun situasi saat proses pembelajaran IPS berlangsung.

c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden.⁴⁰ Angket sebanyak 4 jenis disesuaikan dengan responden dari penelitian. Pembuatan angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert dimana skala

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 317.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 194

tersebut digunakan untuk menentukan tanggapan seseorang terhadap suatu fenomena mulai dari tanggapan sangat negative sampai sangat positive. Pada penelitian ini yang digunakan adalah skala lima yang terdiri dari K (kurang), SK (sangat kurang), CB (cukup baik), B (baik) dan SB (Sangat baik). Adapun angket tersebut yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk guru IPS, dan angket untuk siswa. Adapun cangkupan penilaian dalam penilain ini sebagai berikut: aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek pembelajaran, aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek tampilan dan desain, aspek yang dinilai oleh guru IPS adalah aspek isi, dan aspek yang dinilai oleh peserta didik adalah aspek penggunaan. Adapun kisi-kisi dari instrumen yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1) Angket validasi materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dosen ahli dalam dalam materi kegiatan ekonomi.⁴¹ Instrumen ahli materi adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli materi dijabarkan Sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR
1	2	3
1	Pembelajaran	Relevansimateri dengan kompetensi dasar

⁴¹Sugiono., 400

		Sistematika penyajian materi
		Kesesuaian materi dengan indikator
		Kejelasan uraian materi
		Contoh soal yang diberikan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi.
		Kejelasan penggunaan bahasa
		Kejelasan penggunaan istilah

2) Angkat validasi media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli dalam media pembelajaran, dalam Instrumen ahli media adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR
1	2	3
	Tampilan dan desain	Kejelasan petunjuk penggunaan program
		Ketepatan pemilihan dan komposisi warna
		Kejelasan tampilan
		Kesesuaian video dengan materi
		Tata letak video sudah tersusun secara sistematis
		Efisiensi teks
		Efisiensi gambar
		Penganturan animasi

3) Angket kisi-kisi instrument guru IPS

Instrumen ahli Materi adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli materi dijabarkan Sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Guru Ips

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR
1	2	3
1	Kebenaran isi	Kecakupan bobot materi untuk pencapaian tujuan
		Kejelasan penyajian materi
		Sistematika penyajian materi
		Kebenaran materi
		Penggunaan bahasa mudah dipahami
		Video yang disajikan mendukung materi
		Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

4) Angket validasi peserta didik

Instrumen validasi peserta adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR
1	2	3
1	Penggunaan	Kejelasan tujuan pembelajaran
		Kejelasan petunjuk belajar
		Kejelasan uraian materi
		Pemberian contoh
		Kejelasan penggunaan bahasa
		Kesesuaian video untuk memperjelas materi
		Tampilan animasi yang disajikan apakah menarik

5. Teknik Analisis data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba dikasifikasikan menjadi dua, analisis data hasil validasi dan analisis data keefektifan media pembelajaran.

a. Analisis data hasil validasi

Data kuantitatif yang diperoleh dari kuisioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) untuk mengetahui kualitas produk dengan uraian berikut:⁴²

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup Baik	(CB)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko. Sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 3.5
Tabel Presentase Kelayakan

Data Kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik

⁴²Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 115

3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

(Sumber: Eko Putro Widoyoko).⁴³

Keterangan:

\bar{X}_i (Rarata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

$$\text{Skor Maks} = 5$$

$$\text{Skor Min} = 1$$

$$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0,67$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + 1,2$$

$$= X > 4,2$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$$

⁴³ S. Eko Putro Widoyoko, 238

$$= 3 + 0,4 < X \leq 4,2$$

$$= 3,4 < X \leq 4,2$$

$$\text{Skala 3} = 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$$

$$= 2,6 < X \leq 3,4$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$$

$$= 1,8 < X \leq 2,6$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - 1,2$$

$$= X \leq 1,8$$

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk dengan minimal “3,4” dengan kategori “Baik”, sehingga hasil penelitian, baik dari ahli materi, ahli media, Guru IPS dan siswa, jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

b. Analisis data keefektivan media pembelajaran.

Analisis data keefektivan uji coba berisi data hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Uji T dilakukan untuk memperoleh nilai kondisi awal dan akhir peserta didik. perbedaan kondisi awal dan akhir

menggunakan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* merupakan efek dari treatment atau eksperimen. hasil dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttes* peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan kelompok besar akan digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran, dengan rumus efektivitas relatif sebagai berikut:⁴⁴

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : efektivitas relatif

MX2 : mean / nilai rata-rata posttest

MX1 : mean / nilai rata-rata pretest

Tabel 3.6
Tabel Kriteria Kefektivan Uji Coba

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

c. Analisis data angket respon siswa

Teknik analisis data angket respon siswa yang akan digunakan yaitu teknik perhitungan presentase dan teknik deskriptif kualitatif dengan rumus sebagai berikut:

$$V\text{-au} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-au = nilai persentase

⁴⁴Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPMPK, 2014), 321

Tse = total skor empirik yang didapatkan dari respon peserta didik

Tsh = total skor yang diharapkan.

Tabel 3.7
Tabel Kriteria kelayakan media pembelajaran

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang layak
21%-40%	Tidak layak
0%-20%	Sangat tidak layak

(sumber: Sa'dun Akbar).⁴⁵



⁴⁵Sa'dun Akbar, *instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), 83

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 ini berisi paparan tentang deskripsi langkah tahapan pengembangan, analisis data, dan revisi produk yang telah dikembangkan. Deskripsi langkah tahapan pengembangan membahas mengenai tahapan-tahapan yang telah peneliti laksanakan dalam proses pengembangan produk. Analisis data membahas mengenai hasil validasi dari para ahli dan uji coba lapangan yang melibatkan peserta didik sebagai subyek pengguna produk yang telah dikembangkan, tingkat nilai kelayakan produk pengembangan dan respon peserta didik terhadap produk. revisi produk akan membahas tentang perbaikan produk yang telah dinilai oleh para ahli.

A. Deskripsi Prototipe Produk

Pendesripsian mengenai prototipe produk oleh peneliti ini berangkat dari model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D Thiagarajan yang digunakan dalam merancang suatu produk pendidikan. Adapun aplikasi model 4-D dalam pengembangan produk ini sebagai berikut:

1. Tahap *define*

a. Analisis awal akhir

Pada analisis awal akhir dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* bertujuan untuk menemukan permasalahan yang dihadapi guru IPS SMP Plus Darussholah. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara, Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi di SMP

Plus Darussholah pada kegiatan pembelajaran IPS menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran di kelas yakni situasi belajar yang pasif dan tidak kondusif hal tersebut dikarenakan guru IPS pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah berbantuan buku teks pemerintah BSE kelas VII dan LKS yang disediakan oleh sekolah. Guru tidak menggunakan fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah sehingga hal tersebut cenderung membuat peserta didik pasif dan mudah bosan saat proses pembelajaran.⁴⁴ Hal tersebutlah yang mendasari pengembangan produk ini, karena sebagai guru IPS yang profesional, guru harus menggunakan sebuah media pembelajaran yang baik dan menarik agar materi dapat disampaikan dengan benar kepada siswa, terlebih media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, yang tentunya media pembelajaran harus lebih menarik dan dapat memfasilitasi siswa dalam menerima materi.

b. Analisis siswa

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, untuk mengetahui karakteristik peserta didik peneliti melakukan pengamatan kepada peserta didik saat proses pembelajaran di kelas, berdasarkan hasil observasi karakteristik peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Plus Darussholah memiliki respon pasif,

⁴⁴Hasil wawancara 5 januari 2021

sebagian peserta didik tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran cenderung memilih tidur, dan sebagian ada yang memilih berbicara sendiri dengan teman sebangku. Peserta didik juga kerap kali melirik jam dinding dan menguap, dari penjabaran tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dikelas VII terkesan membosankan dan tidak kondusif.

c. Analisis tugas

Pada langkah ini peneliti melakukan analisis terhadap tugas-tugas berupa kompetensi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Tugas yang disajikan dalam media pembelajaran bersifat kognitif yang dibuat dengan quiz.

d. Analisis konsep

Analisi konsep untuk menentukan materi yang akan dikembangkan. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* sesuai dengan kurikulum 2013 kompetensi dasar dan kompetensi inti kelas VII 3.3 dan 4.3 berikut tabel KI dan KD 3.4 dan 4.3

Tabel 4.1
Tabel KI dan KD

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR 4 (KETERAMPILAN)
Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni,	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak

budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Dan kejadian tampak mata	(menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3 Memahami konsep interaksi antar manusia dengan ruang sehingga menghasilkan beberapa kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumis, penawaran, dan permintaan) serta interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	4.3 menyajikan konsep interaksi antar manusia dengan ruang sehingga menghasilkan beberapa kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumis, penawaran, dan permintaan) serta interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia

e. Analisis tujuan pembelajaran

Analisi tujuan pembelajaran digunakan untuk menentukan indicator pembelajaran yang sesuai dengan materi IPS SMP kelas VII yaitu kegiatan ekonomi. Tujuan pembelajaran materi kegiatan ekonomi sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menjelaskan pengertian kegiatan produksi melalui membaca buku paket IPS BSE kelas VII hal. 145
- 2) Siswa dapat mengklarifikasikan faktor produksi dengan benar melalui tayangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional*
- 3) Siswa dapat menjelaskan contoh kegiatan produksi dengan benar melalui tanya jawab.
- 4) Siswa dapat menjelaskan kegiatan distribusi dengan benar melalui tayangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional*

- 5) Siswa dapat menjelaskan tujuan distribusi dengan benar melalui tanya jawab.
- 6) Siswa dapat mengklarifikasikan macam pendistribusian dengan benar melalui tayangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional*
- 7) Siswa dapat menjelaskan contoh kegiatan distribusi dengan benar melalui tanya jawab.
- 8) Siswa dapat menjelaskan pengertian kegiatan konsumsi dengan benar melalui tayangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional*
- 9) Siswa dapat mengidentifikasi jenis kegiatan produksi dengan benar melalui tayangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional*

2. Tahap Design

a. Pemilihan media

Media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* ini memilih media computer berupa CD. Adapun program aplikasi yang mendukung pembuatan media-media tersebut antara lain:

1) Kinemaster

Peneliti memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat video animasi bergerak berserta suara dan narasi teks berjalan.

Adapun salah satu tampilannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1
Gambar Tampilan Kinemaster

2) Microsoft power point.

Peneliti memanfaatkan aplikasi ini untuk menampilkan penjelasan materi singkat yang akan ditampilkan di media pembelajaran. Adapun salah satu tampilannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2
Gambar Tampilan Microsoft Power Point

3) Konversi PDF to power point.

Peneliti memanfaatkan untuk mengconvert file PDF menjadi PPT, agar dapat digunakan pada aplikasi 3D *pageflip profesional*. Adapun salah satu tampilan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3
Gambar Tampilan *covertert*

4) 3D pageflip *professional profesional*

Aplikasi 3D *pageflip profesional* oleh peneliti digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk 3D, seperti terlihat pada gambar berikut:

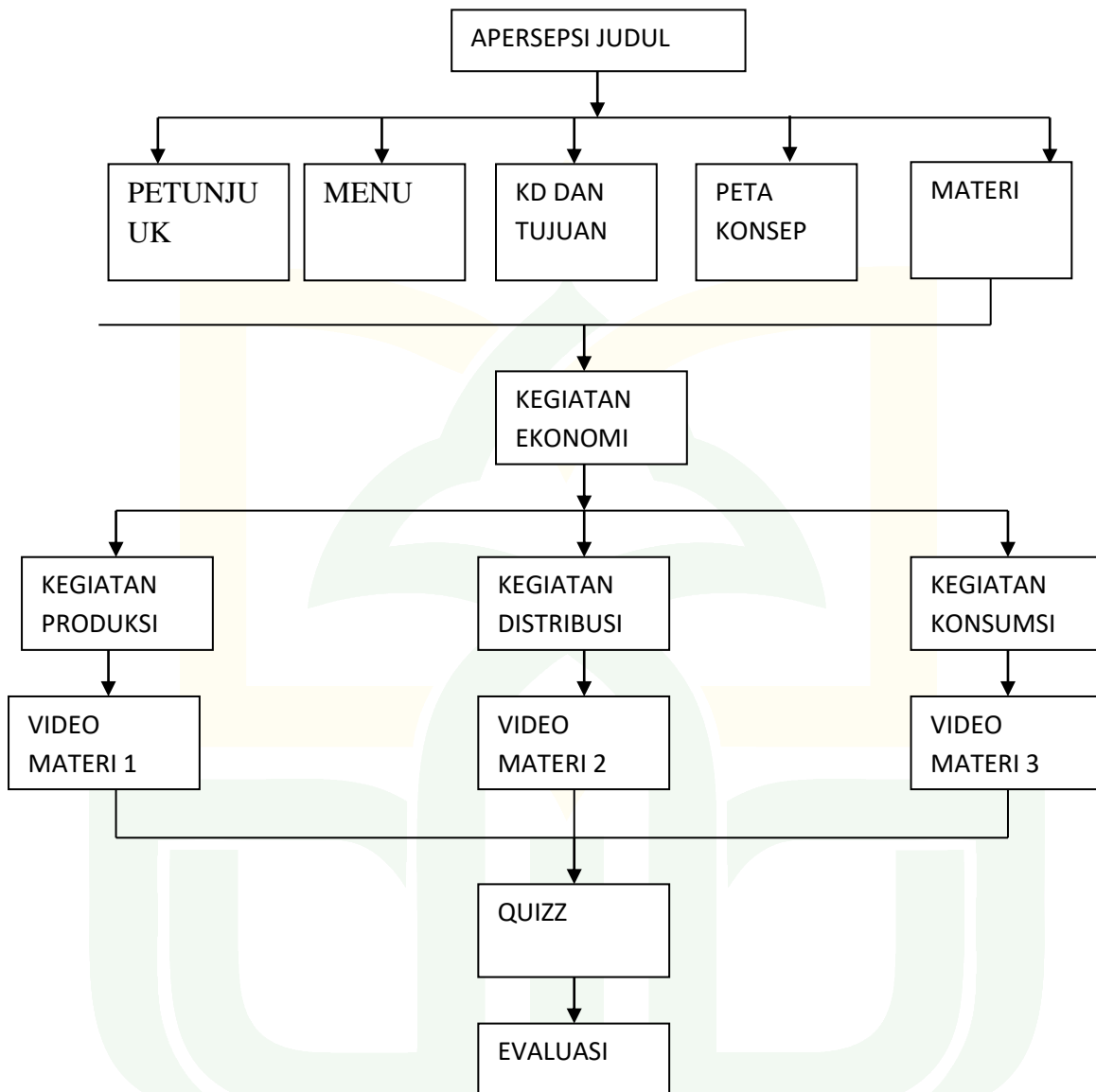


Gambar 4.4
Gambar Tampilan 3D *pageflip profesional*

b. Pemilihan format

format yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran tersebut yaitu dibuat menggunakan software 3D *Pageflip Profesional* dengan materi kegiatan ekonomi merujuk pada kurikulum K-13.

Adapun flowchart media pembelajaran sebagai berikut berikut:

FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN

IAIN JEMBER

c. Rancangan awal

Adapun rancangan awal media pembelajaran berbasis 3D *pageflip* sebagai berikut:

1) Tampilan judul/ cover



Gambar. 4.5
Tampilan Judul Cover

2) Tampilan menu utama



Gambar. 4.5
Tampilan Menu Utama

3) Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar. 4.6
Tampilan Petunjuk Penggunaan

4) Tampilan materi



Gambar 4.5
Tampilan Materi

5) Tampilan video materi



Gambar 4.6
Tampilan Video Materi

6) Tampilan quiz berupa link.



Gambar 4.7
Tampilan Quiz

2. Tahap *Development*

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir produk pengembangan setelah melakukan revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil uji coba dengan melalui beberapa tahapan langkah sebagai berikut:

a. Validasi ahli materi

Evaluasi produk media pembelajaran berbasis 3D *Pageflip Professional* pada pembelajaran IPS di SMP Plus Darussholah tahun pelajaran 2020/2021 dilakukan oleh bapak M. Eka Rahman, M.SEI sebagai dosen di IAIN Jember. Konsultasi dengan ahli materi dilakukan dengan maksud untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam merevisi materi pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan uji lapangan. Aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran untuk mengetahui apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dalam penyajiannya. Pada tahap awal pengembang menyatakan maksud dan tujuan untuk meminta izin agar bersedia sebagai validator dari produk yang dikembangkan. Langkah kedua yaitu pengembang memberikan produk yang dikembangkan kepada ahli materi untuk dilakukan penilaian atau validasi. Produk dinilai oleh ahli materi pada tanggal 23 Desember 2020. Dipilih dosen sebagai ahli materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi kegiatan ekonomi. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif

jawaban yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi untuk aspek kualitas materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel. 4.2
Tabel penyajian hasil Validasi Ahli materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Keruntuttan sistematika penyajian materi	5	Sangat baik
2	Relevansi materi sudah sesuaidengan kompetensi dasar	5	Sangat baik
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indicator	5	Sangat baik
4	Kejelasan materi yang disajikan	5	Sangat baik
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat jenjang pendidikan	5	Sangat baik
6	Penggunaan bahasa dapat dimengerti siswa	5	Sangat baik
7	Penggunaan istilah dapat dimengerti siswa	5	Sangat baik
8	Contoh pemberian ilustrasi materi sudah jelas dan dapat dipahami	5	Sangat baik
9	Tujuan pembelajaran yang disajikan siswa jelas	5	Sangat baik
10	Konsistensi evaluasi dengan tujuan	5	Sangat baik

	pembelajaran		
Jumlah		50	
Rata-rata		5	Sangat baik

(Sumber : Data primer diolah)

b. Validasi Ahli media

Evaluasi produk media pembelajaran berbasis 3D *Pageflip Profesional* pada pembelajaran IPS di SMP Plus Darussholah tahun pelajaran 2020/2021 dilakukan oleh bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd sebagai dosen di IAIN Jember. Konsultasi dengan ahli media dilakukan dengan maksud untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan uji lapangan. Aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek pemograman. Aspek tampilan untuk menilai gambar, animasi, pemilihan warna, dan tampilan layar. Penilaian ini bermaksud melihat layak atau tidak media tersebut untuk di implementasikan kepada siswa. Aspek pemograman menilai tentang kejelasan navigasi, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi teks, Pada tahap awal pengembang menyatakan maksud dan tujuan untuk meminta izin agar bersedia sebagai validator dari produk yang dikembangkan. Langkah kedua yaitu pengembang memberikan produk yang dikembangkan kepada ahli materi untuk dilakukan penilaian atau

validasi. Produk dinilai oleh ahli materi pada tanggal 17 Desember 2020 dan validasi terakhir pada tanggal 4 Januari 2021. Dipilih dosen sebagai ahli media dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap media pembelajaran. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi untuk aspek kualitas materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel. 4.3
Tabel hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor	Kategori
1	2	3	4
1	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan	5	Sangat baik
2	Warna yang digunakan pada media sangat menarik dan selaras	5	Sangat baik
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	4	Baik
4	Tampilan pada media sangat jelas	5	Sangat baik
5	Video yang disajikan pada media sesuai dengan materi	4	Baik
6	Tata letak video sudah tersusun secara sistematis	5	Sangat baik
7	Bagroun layout	5	Sangat baik

8	Penggunaan gambar sangat menarik	5	Sangat baik
9	Jenis font yang digunakan mudah dibaca	3	Cukup
10	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	5	Sangat baik
	Jumlah	46	
	Rata-rata	4,6	Sangat baik

(Sumber : Data primer diolah)

Komentar dan saran yang diberikan oleh Validator ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis 3 *pageflip Profesional* sebagai berikut:

Tabel 4.4
Komentar dan Saran Ahli Media

No	Komentar dan Saran
1	Diberikan petunjuk penggunaan
2	Sajian disesuaikan dengan topik materi
3	Buat play otomatis pada video agar penggunaan lebih sederhana

Saran dan komentar dari ahli media telah direvisi sesuai saran sebagai berikut:

- 1) Petunjuk penggunaan telah disediakan
- 2) Tampilan sajian telah disesuaikan dengan materi kegiatan ekonomi
- 3) Pada video materi telah didesain play secara otomatis.

c. Validasi guru IPS

Evaluasi produk media pembelajaran berbasis 3D *Pageflip Professional* pada pembelajaran IPS di SMP Plus Darussholah tahun pelajaran 2020/2021 dilakukan oleh ibu Diyan Sartikaweny, S.Pd sebagai guru IPS di SMP Plus Darussholah. Konsultasi dengan guru IPS dilakukan dengan maksud untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam merevisi materi pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan uji lapangan. Hasil yang diperoleh dari evaluasi ahli materi ditinjau dari kebenaran konsep dan isi materi menunjukkan butir-butir yang dinilai pada aspek ini adalah sangat baik dan baik.

Adapun hasil penilaian oleh ahli materi untuk aspek kualitas materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5.1
Hasil Validasi Guru IPS

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kecakapan bobot materi untuk pencapaian tujuan	5	Sangat baik
2	Kejelasan materi yang disajikan	5	Sangat baik
3	Sistematika penyajian	5	Sangat baik

	materi		
4	Kebenaran materi yang disajikan	4	Sangat baik
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat baik
6	Penggunaan video sesuai dengan materi	5	Sangat baik
7	Rumusan soal yang disajikan sesuai dengan materi	4	Sangat baik
8	Relevansi materi sesuai dengan kompetensi dasar	5	Sangat baik
9	Contoh ilustrasi materi yang disajikan dapat membantu pemahaman siswa pada materi	5	Sangat baik
10	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat jenjang pendidikan.	5	Sangat baik
	Jumlah	48	
	Rata-rata	4,8	Sangat baik

Komentar dan saran yang diberikan oleh Validator ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis 3 *pageflip Profesional* sebagai berikut:

Tabel 5.2
Komentar dan Saran guru IPS

NO	Kritik dan saran
1	Lebih diperbanyak lagi untuk referensi dari materinya

Saran dan komentar dari guru IPS telah direvisi sesuai saran, referensi pembuatan materi telah diperbanyak.

d. Efektivitas uji coba produk

1) Tahap uji coba kelompok kecil

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang peserta didik sebagai responden. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan. Uji kelompok kecil ini dilakukan pada tanggal 18 Januari 2021. Uji coba produk ini dikhususkan pada siswa SMP Plus Darusholah kelas VII E mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kegiatan ekonomi. Tahap pertama yang dilakukan pengembang adalah menemui pendidik sekaligus guru IPS di SMP Plus Darussholah yaitu Ibu Dian Weny S.Pd. Selanjutnya untuk mempersiapkan pelaksanaan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil disepakati oleh pengembang dan pendidik untuk melakukan uji coba pada kelas VII E. Sebelum mengajar di kelas VII E dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *3 pageflip profesional*. Pengembang memberikan pretest kepada 6 orang peserta didik sebagai perbandingan untuk menguji keefektifan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *3 pageflip profesional*. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *3 pageflip profesional*, pengembang memberikan

posttest kepada peserta didik yang berjumlah 6 orang tersebut. Setelah test dilakukan, maka didapatkan hasil data kuantitatif dari uji coba kelompok kecil. Data kuantitatif ini berasal dari nilai pretest dan posttest peserta didik. Berikut bentuk penyajian data dari nilai pretest dan posttest peserta didik.

Tabel 6.1
Tabel Penyajian Data Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Kecil

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Chita okta pitriana	20	100
2	Zukhrufi choirunnisa	40	90
3	Shely safina aisaira	30	70
4	Annisa candrawati.s.	40	60
5	Siti afkarina	20	70
6	Pricella P. dwi	20	90
MEAN		28,33	80,00

(sumber : data primer diolah)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata peserta didik saat melakukan pretest dan posttest. Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *3 pageflip pro*, pretest dilakukan dan didapatkan hasil nilai rata-rata terhadap 6 orang peserta didik yaitu sebesar 28,33. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *3 pageflip pro*, posttest dilakukan dan didapatkan hasil nilai rata-rata terhadap 6 orang peserta didik yaitu menjadi sebesar 80,00.

2) Tahap uji coba kelompok besar

Media pembelajaran berbasis *3 pageflip profesional* telah direvisi sesuai saran dari para validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan validasi dari guru IPS. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dengan peserta didik berjumlah 6 orang, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 siswa. Sebelum mengajar di kelas VIIIE dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *3D pageflip profesional* pengembang memberikan pretest kepada 30 orang peserta didik sebagai perbandingan untuk menguji keefektifan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *3Dpageflip profesional*. Setelah dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *3Dpageflip profesional*, pengembang memberikan posttest kepada peserta didik yang berjumlah 30 orang tersebut. Penyajian data berisi pemaparan hasil belajar pretest dan posttest dari uji coba kelompok besar terhadap 30 peserta didik. Berikut bentuk penyajian data dari nilai pretest dan posttest peserta didik.

Tabel 6.2
Tabel Hasil Penyajian Nilai Pretest
dan Posttest Kelompok Besar.

No. Absen	NAMA SISWA	NILAI PRE TEST	NILAI POST TEST
1	2	3	4
01	Adella Faurus Chalista	20	70
02	Annisa Candrawati	20	90
03	Arina Ilma Mufida	30	80
04	ARinda Riski Ramadhani	50	90
05	Bella Dwi Marcella	30	100
06	Bintang Ayu Mandani	40	90
07	Chita Okta Fitriana	20	90
08	Cindy Citra Sari	30	90
09	Faiza Aulia	30	100
10	Hafifah Nuaraini	40	80
11	Inayah Keyla	50	70
12	Kinantian Siti.A.P	40	70
13	Lila Dwi Aguatin	30	80
14	Niken Dyah Anggita	30	90
15	Nur Daffa Ardhi	30	100
16	Pricella Permata Dwi	40	90
17	Puput Meyli Hidayah	30	90
18	Queen Andini Putri	50	80
19	Rafeyfa Asila	30	80
20	Rikia Sapta Ramdani	40	70
21	Siti Afkarina	20	90
22	Syahdatul Ufriningsih	40	90
23	Syirin Ramadani Qptrin	40	90
24	Shely Syafina	40	80
25	Tasya Zakiya Taha	40	90
26	Tiara Nurul Washulun	30	90
27	Zukhrufi Choitunnisa	30	80
28	Aisyah Fidelia Faiha	50	100
29	Ibna El Mahdia	50	80
30	Tania Oktavina	40	90
	MEAN	35,3	86,00

(sumber : data primer diolah)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata peserta didik saat melakukan pretest dan posttest. Sebelum

menggunakan media pembelajaran berbasis *3Dpageflip profesional*, pretest dilakukan dan didapatkan hasil nilai rata-rata terhadap 30 orang peserta didik yaitu sebesar 35,3. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *3Dpageflip profesional*, posttest dilakukan dan didapatkan hasil nilai rata-rata terhadap 30 orang peserta didik yaitu menjadi sebesar 86,00

e. Angket respon siswa

Angket respon siswa berisi tentang tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *3 pageflip pro* yang dikembangkan. Angket respon siswa diberikan setelah pengembang memberikan kegiatan pembelajaran hingga akhir. Siswa diminta mengisi angket guna mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *3D pageflip profesional* terhadap proses pembelajaran dikelas. Penyajian data berisi respon atau tanggapan siswa yang

berjumlah 30 peserta didik. Berikut bentuk penyajian data dari angket respon peserta didik.

Tabel 7.1
Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Skor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
01	A.F.C	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48
02	A.C.C	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48
03	A.I.M	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	46
04	A.R.R.	5	5	4		5	5	5	5	5	5	47
05	B.D.M	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48
06	B.K	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	46

07	B.A.R	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	48
08	C.O.F	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	44
09	C.C.S	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	44
10	F.A.P	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48
11	H.N	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	46
12	I.K.J	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	47
13	K.S.A.P	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
14	L.D.A	5	5	5	3	4	5	4	5	3	5	44
15	N.D.A	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	47
16	N.D.A	5	4	5	4	4	5	4	5	5	3	44
17	P.P.D.A	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	44
18	P.A.S.A	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	42
19	P.M.H	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	47
20	Q.A.P.S	4	3	4	5	5	4	3	5	3	5	41
21	R.A.W	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47
22	R.S.R	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	46
23	S.A	3	3	3	4	5	4	4	4	5	5	40
24	S.U	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47
25	S.R.K.N	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47
26	S.S.A.S	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	42
27	T.T.Z.P	5	4	5	4	4	5	4	5	5	3	44
28	T.N.W.F	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47
29	Z.C	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
30	A.F.F	3	3	3	3	4	4	3	4	5	5	37
TOTAL												1362

B. ANALISIS DATA

Analisis data berisi tentang hasil penilaian dari para ahli dan nilai uji efektivitas penggunaan produk oleh peserta didik.

1. Hasil analisis validasi ahli.

a. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi

Analisis data hasil validasi dari ahli materi berisi tentang penilaian terhadap media pembelajaran IPS berbasis 3D *Pageflip Profesional* sesuai dengan perhitungan data kuantitatif. Berdasarkan validasi oleh ahli materi, diperoleh hasil sebagai berikut:

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{50}{10} = 5$$

Tabel 7.2
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap produk media pembelajaran IPS berbasis 3D *Pageflip Profesional*, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 5. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi.

b. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media.

Analisis data hasil validasi dari ahli materi berisi tentang penilaian terhadap media pembelajaran IPS berbasis 3D *Pageflip Profesional* sesuai dengan perhitungan data kuantitatif. Berdasarkan validasi oleh ahli materi, diperoleh hasil sebagai berikut:

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{46}{10} = 4,6$$

Tabel 7.3
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap produk media pembelajaran IPS berbasis 3D *Pageflip Profesional*, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 4,6. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi.

c. Analisis Hasil Uji Coba Guru IPS

Analisis data hasil validasi dari Guru IPS berisi tentang penilaian terhadap media pembelajaran IPS berbasis 3D *Pageflip Profesional* sesuai dengan perhitungan data kuantitatif. Berdasarkan validasi oleh Guru IPS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{48}{10} = 4,8$$

Tabel 7.4
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari Guru IPS terhadap produk media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 48. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat baik. Dan layak digunakan tanpa revisi.

d. Analisis Hasil Angket Siswa.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap angket respon siswa yang telah diisi oleh 30 siswa, angket respon siswa diisi setelah dilakukan segala rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* pada mata pelajaran IPS untuk melihat sejauh mana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Berikut analisis respon siswa:

Tabel 10.1
Tabel Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Skor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
01	A.F.C	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48
02	A.C.C	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48
03	A.I.M	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	46

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari respon peserta didik

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 10.2
Tabel kriteria kelayakan

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang layak
21%-40%	Tidak layak
0%-21%	Sangat tidak layak

Berdasarkan hasil nilai kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* sebesar 90,8%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan masuk kedalam kategori sangat layak.

2. Hasil keefektifan uji coba produk

Pada tahap ini berisi hasil analisis data uji coba produk media pembelajaran 3D *pageflip profesional* pada kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil dari test yang dilakukan dijadikan tolak ukur keefektifan produk yang dikembangkan.

a. Uji coba kelompok kecil

Hasil nilai test yang didapatkan saat pelaksanaan pretest dan posttes yang diujikan pada 6 siswa, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 8.1
Tabel Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Kecil

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	Chita okta pitriana	20	100
2	Zukhrufi choirunnisa	40	90
3	Shely safina aisaira	30	70
4	Annisa candrawati.s.	40	60
5	Siti afkarina	20	70

6	Pricella P. dwi	20	90
	MEAN	28,33	80,00

(sumber : data primer diolah)

Tabel nilai mean, jumlah siswa, standart deviasi, dan standart eror. Hasil pretest dan posttest kelompok kecil

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	28,3333	6	9,83192	4,01386
POST TEST	80,0000	6	15,49193	6,32456

(sumber : data primer diolah)

Nilai rata-rata sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran 3D *pageflip professional* sebesar 28,3. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran 3D *pageflip professional* sebesar 80,00. Hasil nilai dari kedua test yaitu pretest dan posttest dilanjutkan dengan Uji-T dengan menggunakan bantuan program SPSS (Statistic Product Service Solution) versi 22 dengan hasil sebagai berikut:

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-51,66667	21,36976	8,72417	-74,09286	-29,24048	-5,922	5	,002

(sumber : data primer diolah)

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa antara pretest dan posttest berbeda dengan signifikansi ($P < 0,002$; $df = 5$; $t = -5,922$),

dengan selisih perbedaan pretes dan posttest sebesar -51,666. Nilai negatif selisih keduanya menunjukkan bahwa nilai pretest lebih rendah dari pada nilai posttest, artinya dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *3Dpageflip professional* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 51,666 dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *3Dpageflip professional*. Hasil dari kedua test yaitu pretest dan posttest dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *3D pageflip profesional*, untuk mengukur tingkat keefektifan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan rumus efektifitas relatif. Berikut adalah rumus efektifitas relatif yang digunakan:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{80,00 - 28,33}{\left(\frac{80,00 + 28,33}{2}\right)} \times 100\% = 95,3$$

Keterangan:

ER : efektivitas relatif

MX2 : mean / nilai rata-rata posttest

MX1 : mean / nilai rata-rata pretest

Tabel 8.2
Kriteria Keefektifan Uji Coba

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

Berdasarkan hasil nilai keefektifan relatif penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* sebesar 95,3%. Jika disesuaikan dengan tabel keefektifan uji coba produk dapat di kategori sangat efektif. dengan demikian kesimpulan dari hasil diatas adalah penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* dapat menunjang kegiatan pembelajaran IPS menjadi sangat efektif.

b. Uji coba kelompok besar

Hasil nilai test didapatkan saat pelaksanaan pretest dan posttest yang diujikan kepada 30 peserta didik, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 9.1
Tabel Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Besar

NO. ABSEN	NAMA SISWA	PRE TEST	POST TEST
1	2	3	4
01	Adella Faurus Chalista	20	70
02	Annisa Candrawati	20	90
03	Arina Ilma Mufida	30	80
04	ARinda Riski Ramadhani	50	90
05	Bella Dwi Marcella	30	100
06	Bintang Ayu Mandani	40	90
07	Chita Okta Fitriana	20	90
08	Cindy Citra Sari	30	90
09	Faiza Aulia	30	100
10	Hafifah Nuaraini	40	80
11	Inayah Keyla	50	70
12	Kinantian Siti.A.P	40	70
13	Lila Dwi Aguatn	30	80
14	Niken Dyah Anggita	30	90
15	Nur Daffa Ardhi	30	100
16	Pricella Permata Dwi	40	90
17	Puput Meyli Hidayah	30	90
18	Queen Andini Putri	50	80
19	Rafeyfa Asila	30	80

20	Rikia Sapta Ramdani	40	70
21	Siti Afkarina	20	90
22	Syahdatul Ufriningsih	40	90
23	Syirin Ramadani Qptrin	40	90
24	Shely Syafina	40	80
25	Tasya Zakiya Taha	40	90
26	Tiara Nurul Washulun	30	90
27	Zukhrufi Choitunnisa	30	80
28	Aisyah Fidelia Faiha	50	100
29	Ibna El Mahdia	50	80
30	Tania Oktavina	40	90
	MEAN	35,3	86,00

(sumber : data primer diolah)

Tabel nilai mean, jumlah siswa, standart deviasi, dan standart eror.

Hasil pretest dan posttest uji coba kelompok besar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	35,3333	30	9,37102	1,71091
	POST	86,0000	30	8,94427	1,63299

(sumber :data primer diolah)

Nilai rata-rata sebelum siswa menggunakan media pemebelajaran 3D *pageflip professional* sebesar 35,33 . Sedangkan setelah menggunakan media pemebelajaran 3D *pageflip professional* sebesar 86,00. Hasil nilai dari kedua test yaitu pretest dan posttest dilanjutkan dengan Ui-T dengan menggunakan bantuan program SPSS (Statistic Product Service Solution) versi 22 dengan hasil sebagai berikut

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POST	-50,66667	13,87961	2,53406	-55,84940	-45,48393	-19,994	29	,000

(sumber : data primer diolah)

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa antara pretest dan posttest berbeda dengan signifikansi ($P < 0,000$; $df = 29$; $t = -45,483$), dengan selisih perbedaan pretes dan posttest sebesar $-50,666$. Nilai negatif selisih keduanya menunjukkan bahwa nilai pretest lebih rendah dari pada nilai post test, artinya dengan pengembangan media pembelajaran *3Dpageflip professional* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar $50,666$ dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *3Dpageflip professional*. Hasil dari kedua test yaitu pretest dan posttest dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dalam penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *3D pageflip profesioanl*, untuk mengukur tingkat keefektifan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan rumus efektifitas relatif.

Berikut adalah rumus efektifitas relatif yang digunakan:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{86,00 - 35,33}{\left(\frac{86,00 + 35,33}{2}\right)} \times 100\% = 83,5\%$$

Keterangan:

ER : efektifitas relatif

MX2 : mean / nilai rata-rata posttest

MX1 : mean /nilai rata-rata pretest

Tabel 9.2
Kriteria Keefektifan Uji Coba

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

Berdasarkan hasil nilai keefektifan relatif penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* sebesar 83,5%. Jika disesuaikan dengan tabel keefektifan uji coba produk dapat di kategori sangat efektif. Dengan demikian kesimpulan dari hasil diatas adalah penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip profesional* dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi sangat efektif

C. Revisi Produk

1. Revisi Berdasarkan Saran dari guru IPS

Sebelum media yang berupa media pembelajaran berbasis 3D *pageflip* materi kegiatan ekonomi diproduksi, pengembang terlebih dahulu melakukan konsultasi kepada ahli materi dengan tujuan untuk mendapatkan materi yang sesuai dengan kebutuhan. Setelah melakukan konsultasi proses pengembangan produk media dimulai dan telah mendapatkan revisi. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk.

Tabel 11.1
Tabel Revisi Guru Ips

No	Uji Coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
1	Ahli materi	Refrensi perlu diperbanyak	Refrensi pada materi telah diperbanyak.

2. Revisi berdasarkan saran dari ahli media

Berdasarkan hasil analisis produk oleh uji coba ahli media, perlu dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk. Revisi dilakukan berdasarkan data dari ahli media.

Tabel 11.2
Tabel Revisi Ahli Media

No	Uji coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
1	2	3	4
1	Ahli media	a. Disajikan petunjuk penggunaan	Media telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan 
2		a. Video materi dibentuk otomatis agar sederhana	Video materi telah dibentuk dengan tombol play otomatis 
3		Sajian disesuaikan dengan topik materi	Sajian materi telah sesuai dengan topik

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. KAJIAN PRODUK YANG TELAH DIREVISI

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *3Dpageflip professional* dengan materi kegiatan ekonomi memberikan output berupa CD. Pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu a. Tahap define, b. tahap design c. tahap development.

- a. Tahap define

Tahap define dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dikelas, dengan hasilnya yaitu dalam pembelajaran IPS siswa lebih pasif dan merasa bosan, dikarenakan pendidik tidak menggunakan media yang menarik.

- b. Tahap design

Tahap design peneliti memilih format dan konten media pembantu seperti kinemaster, aplikasi *converter*, dan PPT.

- c. Tahap developmen

Tahap pengembangan produk media pembelajaran mencakup dengan pembuatan media pembelajaran, validasi ahlimateri, validasi ahli media, dan validasi guru IPS serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

2. Penilaian media pembelajaran berbasis 3D *pageflip* yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan karena telah divalidasi oleh ahli dan juga guru IPS. Hasil rekapitulasi tersebut berasal dari ahli materi, ahli media, dan juga guru IPS. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh dari ahli materi sebesar 5 dengan kategori sangat baik yang dideskripsikan berkriteria valid, hasil nilai rata-rata dari ahli media sebesar 4,2 dengan kriteria sangat baik yang dideskripsikan berkriteria valid, hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari guru IPS sebesar 4,8 dengan kategori sangat baik yang dideskripsikan berkriteria sangat valid, hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari respon peserta didik sebesar 90,8% dengan kategori sangat layak. Setelah produk yang dikembangkan melewati berbagai macam revisi, produk diuji coba terhadap pesertadidik. Penggunaan media pembelajaran 3D *pageflip profesional* ini mampu menjadikan kegiatan pembelajaran semakin efektif. Hal ini berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik yang menunjukkan tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran 3D *pageflip profesional*. Hasil rekapitulasi uji coba lapangan pada kelompok kecil sebesar 95,3% yang dideskripsikan berkriteria sangat efektif. Uji coba terakhir yang dilakukan yaitu uji coba kelompok besar terhadap 30 peserta didik. Hasil rekapitulasi uji coba lapangan pada kelompok besar sebesar 83,5%, yang dideskripsikan berkriteria sangat efektif.

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

Saran pemanfaatan, desiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut pada penelitian ini adalah :

1. Saran Pemanfaatan

- a. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tes benar-benar sudah ready.
- b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
- c. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang ada, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik

2. Diseminasi

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis 3D *pageflip* pada mata pelajaran IPS ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah menengah pertama, namun penyebaran produk pengembangan juga disarankan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi, video pembelajaran dan soal test lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi kegiatan ekonomi
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara offline namun bisa dikembangkan dengan sistem online, sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa harus mengcopy software media pembelajaran. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar tepat.

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja wali press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013., *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asyhar Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Jalinus, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grub.
- Kustandi, Cecep. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMK
- Sekretariat Negara RI, Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, tatik. Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Deepublish
- Sutomo, Moch. 2017. *Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*, Jember: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.
- Syaodih, nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun. 2019. *Pedoman Karya Ilmiah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. Jember: fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Widiyoko, Eko Putro. 2019. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jurnal :

- Aji, Sofyan Ganjar. 2019. Pengembangan Buku Digital Pada Materi Komunikasi dalam Jaringan Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Perwari Tulungagung, Vol.1, No.3, *E-Jurnal Education and information technology*
- Bakri, Fauzi, Betty Zelda Siahaan, A. Handjko Permana. 2016. Rancangan Website Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika menggunakan

3D Page Flip Profesional, Vol.02, No.02. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*

Diani, Rahma, Niken.S. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan 3D Pageflip Profesional, Vol.02, No 01, *Jurnal Inovasi Pendidikan*.

Fatah, Amir. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Otomotif di Sleman Dan Yogyakarta". Vol.01. No. 3. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*.

Febrian, Vansa Kian, Fauzi Bakri, Hady Nasbey. 2017. Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus, Vol2, No.2, *Jurnal Wahana Pendidikan fisika*.

Jafnihirda Lika, Diani. Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis 3D pageflip profesional, Vol. 06, No. 01. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.

Nopriyanti. 2018. Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d Pageflip Profesional Mata Kuliah Gambar Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Vo.3, No.2. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*

Nugroho. 2017. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi di Universitas Tribhuwana Tungadewi, Vol.03, No.01. *E-Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*

Rizki, Muhammad, Lucky Rahmawati. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA, Vol.03, No.03. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.

Syahrowardi Sandy, Handjoko. Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Profesional untuk Media Pembelajaran Pada Sistem Android, Vol. 02, No. 05. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika*

IAIN JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Catur Puji Rahayu

NIM : T20179042

Prodi/ Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri KH. Ahmad Shiddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Pembajaran IPS Kelas VII di SMP Plus Darussholah Tahun Pelajaran 2020/2021**” adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 19 Maret 20201

Saya menyatakan



Dewi Catur Puji Rahayu

NIM. T20179042

Jurnal Kegiatan Penelitian
Di SMP Plus Darussholah
Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Tanggal	Jenis Penelitian	Paraf
01	15 Desember 2020	Pra Penelitian memastikan kondisi di lapangan	My
02	6 Januari 2021	Penyerahan surat izin Penelitian dan meminta izin kepada kepala Sekolah	My
03	7 Januari 2021	Meminta izin kepada ibu Dian Sartika Weny, S.Pd. selaku Guru IPS	Raga
04	11 Januari 2021	Wawancara kepada Ibu Dian Sartika Weny, S.Pd.	Raga
05	14 Januari 2021	Wawancara kepada Zuhkmi Chita, Shely, selaku Siswa Kelas 7	H, S, K
06	18 Januari 2021	Uji coba Sekala Kecil dan penyebaran Angket	Raga
07	24 Januari 2021	Uji coba Sekala Besar	Raga
08	27 Januari 2021	Minta data profile lembaga	My
09	1 Februari 2021	Meminta surat selesai penelitian	My

Jember 01 Februari 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah SMP Plus Darussholah



Drs. H.Zainal fanani, M.Pd.

Peneliti

Dewi Catur Puji Rahayu
NIM. T20179042

Judul	Variabel	Indikator Variabel	Sumber data	Metode	Fokus Masalah
Pengembangan media pembelajaran berbasis 3D pageflip pro pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Plus Darussholah Tahun Pelajaran 2020/2021.	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media pembelajaran berbasis 3D pageflip Profesional Pembelajaran IPS 	<p>Spesifikasi Produk yang akan di hasilkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Media dilengkapi dengan tombol navigasi yang memudahkan siswa menggunakannya dalam proses pembelajaran. Cover akan di desain dengan gambar dan full color agar menarik perhatian siswa. Materi dalam media pembelajaran difokuskan pada materi yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 tema aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, pada sub materi kegiatan ekonomi kelas VII Media berisi kombinasi antara teks, audio, gambar, video dan animasi. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan guna evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> Angket . <ol style="list-style-type: none"> Instrument angket validasi ahli materi Instrument angket validasi ahli materi Instrument angkat validasi guru IPS Observasi Wawancara 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4-D Prosedur penelitian <ol style="list-style-type: none"> Define (analisis siswa, dan analisis tujuan pembelajaran) Design (dari buku rujukan dan buku pustak serta pemilihan media) Development (validasi desaint dan uji validasi ahli) Disseminte 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimanakah desain media pembelajaran berbasis 3D <i>pageflip profesional</i> pada pembelajaran IPS kelas VII tahun pelajaran 2020/2021 ? Bagaimanakah efektivitas penggunaan produk media pembelajaran berbasis 3D <i>pageflip profesional</i> pada pembelajaran IPS kelas VII tahun pelajaran 2020/2021 ?

		<p>untuk siswa terhadap materi yg telah dipelajari.</p> <p>Pembelajaran IPS :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. 2. Tujuan pembelajaran IPS Pada dasarnya tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mendidik dan memberi kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang 		(Penyebaran)	
--	--	---	--	--------------	--

		<p>yang lebih tinggi.</p> <p>3. Ruang lingkup pembelajaran IPS di SMP/MTs Sistem Sosial dan Budaya Manusia, Tempat, dan Lingkungan Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan system Berbangsa dan Bernegara</p>			
--	--	--	--	--	--

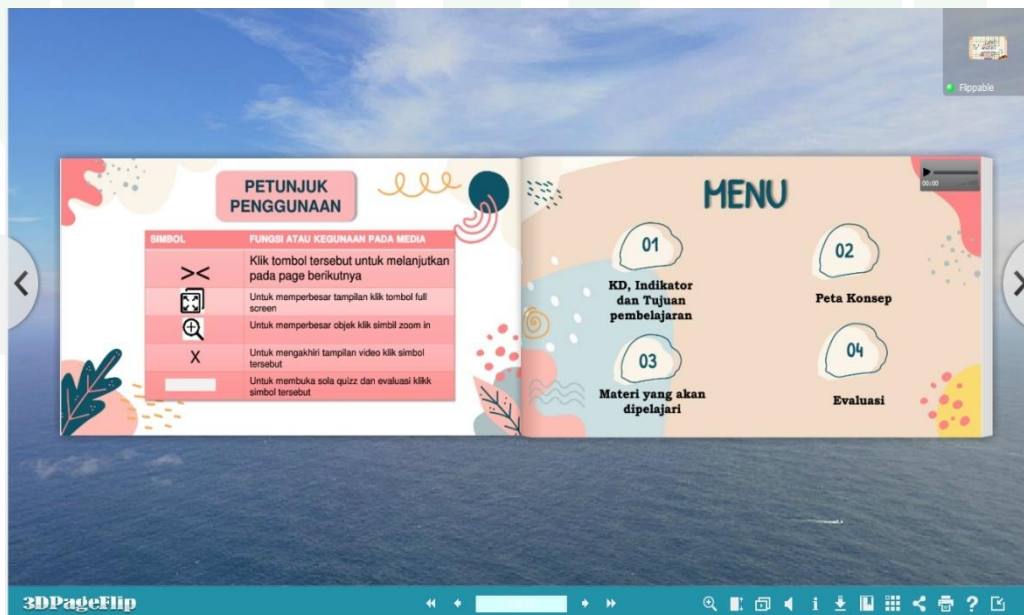
IAIN JEMBER

LAMPIRAN 1

STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN

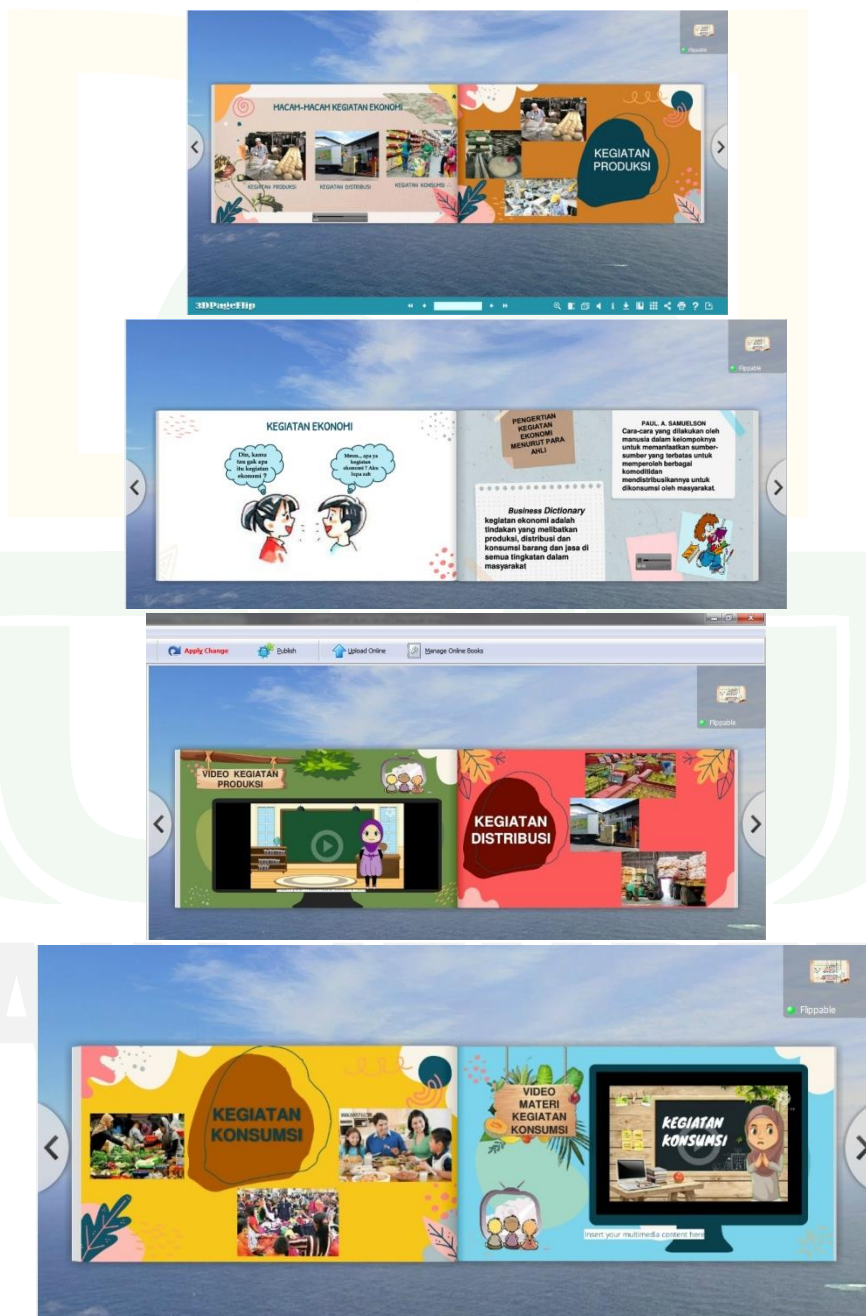


Tampilan	Interaksinya	Gambar dan Video	Audio
<p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Judul Program 	<p>Klik tanda (>) untuk melewati dan langsung menuju “Menu Utama</p>	<ul style="list-style-type: none"> - gambar 	<ul style="list-style-type: none"> - Suara audio pembukaan



Tampilan	Interaksinya	Audio
----------	--------------	-------

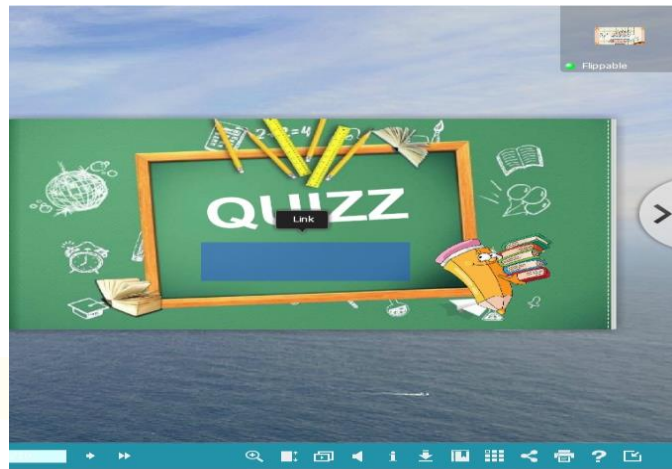
<p>Teks : petunjuk penggunaan dan menu utama</p>	<p>Klik tanda (>) untuk melewati dan langsung menuju page berikutnya</p>	<p>- Suara audio penjelasan menu utama</p>
--	---	--



Tampilan	Interaksinya	Audio
Materi kegiatan ekonomi	Klik tanda (>) untuk melewati dan langsung menuju page berikutnya. Klik tanda play pada audio untuk mendengarkan penjelasan materi	- Suara audio penjelasan materi



Tampilan	Interaksinya	Gambar dan Video	Audio
- video materi	Klik tanda (x) untuk mengakhiri video	- animasi guru berbicara	- Suara audio penjelasan materi



Tampilan	Interaksinya	Audio
Quiz	Klik tanda link untuk membuka quiz yang telah disediakan	- Suara audio penjelasan materi



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Pembelajaran IPS di SMP Plus Darussolah Tahun Pelajaran 2020/2021

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : Kegiatan Ekonomi
Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Plus Darussolah
Evaluator : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd
Tanggal : 4 Januari 2021

Petunjuk:

- Gunakan skala rating berikut untuk setiap item, jika anda ingin menambahkan komentar silahkan masukkan pada kolom kritik dan saran yang telah disediakan.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, sebagai berikut:
Sangat baik = SB
Baik = B
Cukup baik = CB
Kurang = K
Sangat kurang = SK
- Mohon Berilah tanda check list pada salah satu kolom SB, B, CB, K sesuai dengan pendapat evaluator.
- Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran.

No	Pertanyaan	Skor					Kritik dan saran
		SB	B	CB	K	SK	
1	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan	✓					Petunjuk sudah baik.
2	Warna yang digunakan pada media sangat menarik dan selaras	✓					baik
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator			✓			baik.
4	Tampilan pada media sangat jelas	✓					rupa baik

IAIN JEMBER

LAMPIRAN 2
HASIL VALIDASI AHLI MEDIA 1

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN 3D PAGEFLIP PROFESIONAL
AHLI MEDIA**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Pembelajaran IPS di SMP Plus Darussholah Tahun Pelajaran 2020/2021.

Pengembang : Dewi Catur Puji Rahayu

Petunjuk:

- Gunakan skala rating berikut untuk setiap item, jika anda ingin menambahkan komentar silahkan masukkan pada kotak catatan yang telah disediakan.
- Berilah tanda check list pada salah satu kolom SB, B, CB, K.
- Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran.

Keterangan :

Sangat baik = SB
Baik = B
Cukup baik = CB
Kurang = K

No	Pertanyaan	Skor				Kritik dan saran
		SB	B	CB	K	
1	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan					✓ Judul di pojok Cerat (lay out mata)
2	Warna yang digunakan pada media sangat menarik dan selaras		✓			✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	✓				✓
4	Tampilan pada media sangat jelas		✓			✓
5	Video yang disajikan pada media sesuai dengan materi			✓		Sajian di email dan topik mel...
6	Tata letak video sudah tersusun secara sistematis			✓		✓

LAMPIRAN 3

HASIL VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D *PageFlip Profesional* Pada Pembelajaran IPS di SMP Plus Darussoloh Tahun Pelajaran 2020/2021

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : Kegiatan Ekonomi
Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Plus Darussoloh
Evaluator : M. Eka Rahman, M.SEI
Tanggal : 23 Desember 2020

Petunjuk:

- Gunakan skala rating berikut untuk setiap item, jika anda ingin menambahkan komentar silahkan masukkan pada kolom kritik dan saran yang telah disediakan.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, sebagai berikut:
Sangat baik = SB
Baik = B
Cukup baik = CB
Kurang = K
Sangat kurang = SK
- Mohon Berilah tanda check list pada salah satu kolom SB, B, CB, K sesuai dengan pendapat evaluator.
- Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran.

No	Pertanyaan	Skor					Kritik dan saran
		SB	B	CB	K	SK	
1	Keruntutan sistematika penyajian materi	✓					
2	Relevansi materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓					
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	✓					
4	Kejelasan materi yang di sajikan	✓					

LAMPIRAN 4
HASIL VALIDASI GURU IPS

LEMBAR VALIDASI GURU IPS

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Pembelajaran IPS di SMP Plus Darussholah Tahun Pelajaran 2020/2021

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : Kegiatan Ekonomi
Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Plus Darussholah
Evaluator : Diyan Sartikaweny, S.Pd
Tanggal : 24 Desember 2020

Petunjuk:

- Gunakan skala rating berikut untuk setiap item, jika anda ingin menambahkan komentar silahkan masukkan pada kolom kritik dan saran yang telah disediakan.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian yang sudah disediakan, sebagai berikut:
Sangat baik = SB
Baik = B
Cukup baik = CB
Kurang = K
Sangat kurang = SK
- Mohon Berilah tanda check list pada salah satu kolom SB, B, CB, K sesuai dengan pendapat evaluator.
- Setelah mengisi setiap item pada angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran.

No	Pertanyaan	Skor					Kritik dan saran
		SB	B	CB	K	SK	
1	Kecakupan bobot materi untuk pencapaian tujuan	✓					
2	Kejelasan materi yang disajikan	✓					
3	Sistematika penyajian materi			✓			
4	Kebenaran materi yang disajikan	✓		✓			
5	Penggunaan bahasa mudah	✓		✓			

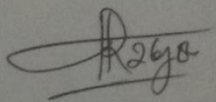
	dipahami oleh siswa						
6	Penggunaan video sesuai dengan materi	✓					
7	Rumusan soal yang disajikan sesuai dengan materi	✗	✓				
8	Relevansi materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓					
9	Contoh ilustrasi yang disajikan dapat membantu pemahaman peserta didik pada materi	✓		✗			
10	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat jenjang pendidikan	✓					

Kesimpulan:


- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di gunakan.

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan evaluator)

Jember, 24 Desember 2020


Diyan Sartikaweny, S.Pd

LAMPIRAN 5
SURAT IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No.1 Malang, Telp. (0331) 487560 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : www.http://ia.ia.ain-jember.ac.id e-mail : tarbiyah@ia.ain-jember.ac.id

Nomor : B. 1002/In.20/3.a/PP.00.9/01/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

06 Januari 2021

Yth. Kepala SMP Plus Darussoloh
Jl. Moh. Yamin No.25 Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

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

Nama : Dewi Catur Puji Rahayu
NIM : T20179042
Semester : SEMESTER 7
Prodi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

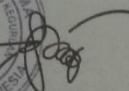
untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Pembelajaran IPS Tahun Pelajaran 2020/2021* selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dr. H. Zainal Fanani, M.Pd.


Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah SMP Plus Darussoloh


Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Jember, 06 Januari 2021
Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mashudi



LAMPIRAN 6
SURAT SELESAI PENELITIAN



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
SMP PLUS DARUS SHOLAH JEMBER**
NPSN : 20523962 Status : Terakreditasi "A"
SEKOLAH STANDART NASIONAL (SSN)
Jl. Moh. Yamin No. 25 Tegal Besar Kaliwates Telp: 0331-334639 Jember 68132

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 377/A/SMP Plus DS/II/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. ZAINAL FANANI, M.Pd.
Jabatan : Kepala SMP Plus Darus Sholah Jember

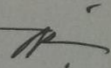

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dewi Catur Puji Rahayu
Nim : T20179042
Semester : Semester 7
Fakultas / Jurusan / Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS
Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Pembelajaran IPS Tahun Pelajaran 2020/2021.*

Adalah benar – benar telah melakukan Pengambilan data penelitian di SMP Plus Darus Sholah Jember pada tanggal 6 Januari 2021 sampai dengan 1 Februari 2021 dalam rangka memenuhi Tugas Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jember, 1 Februari 2021
Kepala SMP Plus Darus Sholah Jember



Drs. H. ZAINAL FANANI, M. Pd.

LAMPIRAN 7

FOTO PROSES WAWANCARA DAN UJI COBA DI KELAS



IAIN JEMBER

LAMPIRAN 8

HASIL PRETEST DAN POSTTEST KELOMPOK KECIL

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Chita okta pitriana	20	100
2	Zukhrufi choirunnisa	40	90
3	Shely safina aisaira	30	70
4	Annisa candrawati.s.	40	60
5	Siti afkarina	20	70
6	Pricella P. dwi	20	90
MEAN		28,33	80,00



LAMPIRAN 9

HASIL PRETEST DAN POSTTEST KELOMPOK BESAR

No. Absen	NAMA SISWA	NILAI PRE TEST	NILAI POST TEST
1	2	3	4
01	Adella Faurus Chalista	20	70
02	Annisa Candrawati	20	90
03	Arina Ilma Mufida	30	80
04	ARinda Riski Ramadhani	50	90
05	Bella Dwi Marcella	30	100
06	Bintang Ayu Mandani	40	90
07	Chita Okta Fitriana	20	90
08	Cindy Citra Sari	30	90
09	Faiza Aulia	30	100
10	Hafifah Nuaraini	40	80
11	Inayah Keyla	50	70
12	Kinantian Siti.A.P	40	70
13	Lila Dwi Aguatin	30	80
14	Niken Dyah Anggita	30	90
15	Nur Daffa Ardhi	30	100
16	Pricella Permata Dwi	40	90
17	Puput Meyli Hidayah	30	90
18	Queen Andini Putri	50	80
19	Rafeyfa Asila	30	80
20	Rikia Sapta Ramdani	40	70
21	Siti Afkarina	20	90
22	Syahdatul Ufriningsih	40	90
23	Syirin Ramadani Qptrin	40	90
24	Shely Syafina	40	80
25	Tasya Zakiya Taha	40	90
26	Tiara Nurul Washulun	30	90
27	Zukhrufi Choitunnisa	30	80
28	Aisyah Fidelia Faiha	50	100
29	Ibna El Mahdia	50	80
30	Tania Oktavina	40	90
	MEAN	35,3	86,00

LAMPIRAN 10
HASIL ANGGKET PESERTA DIDIK

No	Nama	Skor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
01	A.F.C	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48
02	A.C.C	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48
03	A.I.M	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	46
04	A.R.R.	5	5	4		5	5	5	5	5	5	47
05	B.D.M	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48
06	B.K	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	46
07	B.A.R	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	48
08	C.O.F	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	44
09	C.C.S	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	44
10	F.A.P	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48
11	H.N	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	46
12	I.K.J	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	47
13	K.S.A.P	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
14	L.D.A	5	5	5	3	4	5	4	5	3	5	44
15	N.D.A	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	47
16	N.D.A	5	4	5	4	4	5	4	5	5	3	44
17	P.P.D.A	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	44
18	P.A.S.A	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	42
19	P.M.H	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	47

LAMPIRAN 11

SOAL PRETEST DAN POSTEST

SOAL POST-TEST

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Pembelajaran IPS di SMP Plus Darussholah Tahun Pelajaran 2020/2021

Petunjuk Pengerjaan:

1. Tuliskan nama dan nomor absen anda pada pojok kanan atas kerta
 2. Soal ini merupakan soal pilihan ganda dengan jumlah sebanyak 10 butir soal
 3. Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dengan cara memberikan tanda silang pada salah satu huruf A,B, C, atau D.
 4. Nilai dari hasil mengerjakan soal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai belajar anda di sekolah.
-

1. Kegiatan ekonomi adalah...
 - a. Kegiatan mendapatkan barang
 - b. Kegiatan menambah nilai guna barang
 - c. Kegiatan menghasilkan suatu barang
 - d. Kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup
2. Berikut yang termasuk dalam kegiatan ekonomi, kecuali...
 - a. Kegiatan produksi
 - b. Kegiatan social
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan konsumsi
3. Pak Bram adalah pemilik dari perusahaan tekstik ternama, setiap produk yang dihasilkan selalu berkualitas. Berdasarkan ilustrasi tersebut kegiatan yang dilakukan pak Bram adalah...
 - a. Kegiatan produksi
 - b. Kegiatan evaporasi
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan konsumsi
4. Kegiatan menghasilkan suatu barang adalah...
 - a. Kegiatan produksi
 - b. Kegiatan evaporasi
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan konsumsi
5. Kegiatan produksi memiliki beberapa faktor yaitu...
 - a. Faktor produksi alam, faktor produksi modal , faktor produksi tenaga kerja, dan faktor kewirausahaan.

- b. Faktor produksi tenaga kerja, faktor produksi modal, dan faktor produksi lingkungan
 - c. faktor produksi modal , faktor produksi tenaga kerja, dan faktor produksi barang
 - d. faktor produksi tenaga kerja, faktor produksi barang, dan faktor produksi lingkungan
6. Andi bekerja sebagai pedagang kerupuk, setiap pagi dia mengambil kerupuk yang sudah siap dijual kepada Toni untuk dijual. Kegiatan yang dilakukan oleh Andi adalah...
- a. Kegiatan konsumsi
 - b. Kegiatan distribusi
 - c. Kegiatan membantu
 - d. Kegiatan produksi
7. Pak Rozaq merupakan pembuat roti ternama didaerahnya, usaha roti pak rozaq semakin berkembang karena pak rozaq menyalurkan produk rotinya melalui Alfamrt dan took-toko besar lainnya, berdasarkan ilustrasi tersebut pendistribusian yang dilakukan pak Rozaq adalah...
- a. Distribusi semi langsung
 - b. Distribusi langsung
 - c. Distribusi perantara bebas
 - d. Distribusi tidak langsung
8. Kegiatan ekonomi mengurangi atau menghabiskan manfaat atau kegunaan suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan, disebut....
- a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Distribusi
 - d. Akuisi
9. Berikut yang merupakan pelaku kegiatan ekonomi, kecuali...
- a. Kegiatan rumah tangga keluarga
 - b. Kegiatan rumah tangga perusahaan
 - c. Kegiatan rumah tangga produksi
 - d. Kegiatan rumah tangga Negara
10. Kegiatan ekonomi rumah tangga bertujuan untuk
- a. mencari keuntungan yang sebesarbesarnya
 - b. meningkatkan kesejahteraan masyarakat
 - c. memproduksi barang dan jasa
 - d. memenuhi kebutuhan hidup untuk mencapai kesejahteraan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP Plus Darussholah.
 Mata pelajaran : IPS
 Kelas/semester : VII/ Genap
 Materi : **Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan**
 Sub Materi : **Kegiatan Distribusi.**
 Alokasi waktu : 2 x 60 menit

Kompetensi Dasar	IPK
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	- Menjelaskan pengertian kegiatan distribusi - Mengidentifikasi macam pendistribusian
4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	-menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan produksi

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran Daring berupa video peserta didik dengan benar dapat: menjelaskan, mengidentifikasi, pengertian kegiatan distribusi, macam-macam pendistribusian dengan penuh tanggung jawab , rasa syukur , serta menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan produksi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN.

Kegiatan	Aktivitas pembelajaran
Pendahuluan	1. Guru menyampaikan salam melalui WAG dan mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran online tersebut.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan ditengah pandemi covid 19 3. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan dan cara pengerjaannya.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melihat media pembelajaran yang dikirimkan melalui WA tentang pengertian kegiatan distribusi, macam-macam pendistribusian 2. Peserta didik dapat bertanya kepada guru melalui WA tentang pengertian kegiatan distribusi, macam-macam pendistribusian. 3. Masing-masing peserta didik mengerjakan tugas yang telah guru berikan. 4. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai materi atau tugas yang belum di pahami.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi 2. Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar dirumah dan selalu menjaga kesehatan dan menjaga jarak terkait covid 19 3. Guru memberikan tugas pem, belajaran untuk pertemuan yang akan datang.

C. PENILAIAN.

Penilaian sikap : keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran online dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Penilaian pengetahuan : tugas tertulis.

D. ALAT, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR.

Alat : smartphone, laptop, alat tulis

Media : internet

Sumber belajar : buku guru dan buku siswa kelas VII SMP/MTs Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017.

Media cetak dan media online.

JEMBER, 5 Januari 2021

Mengetahui,
Kepala SMP Plus Darushholah

Guru Mata Pelajaran

Drs. H. Zainal Fanani, M. P
NIP. 196505041987032011

Dewi Catur Puji Rahayu
NIM. T20179042

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP Plus Darussholah.
 Mata pelajaran : IPS
 Kelas/semester : VII/ Genap
 Materi : **Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan**
Sub Materi : Kegiatan Konsumsi.
 Alokasi waktu : 2 x 60 menit

Kompetensi Dasar	IPK
<p>3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.</p> <p>4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.</p>	<p>- Menjelaskan pengertian kegiatan konsumsi - Mengidentifikasi macam pelaku konsumsi</p> <p>-menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan konsumsi</p>

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran Daring berupa video peserta didik dengan benar dapat: menjelaskan, mengidentifikasi, pengertian kegiatan konsumsi, macam-macam pelaku konsumsi dengan penuh tanggung jawab , rasa syukur , serta menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan produksi.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN.

Kegiatan	Aktivitas pembelajaran
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">4. Guru menyampaikan salam melalui WAG dan mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran online tersebut.5. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan ditengah pandemi covid 196. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan dan cara pengerjaannya.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">5. Peserta didik melihat media pembelajaran yang dikirimkan melalui WA tentang pengertian kegiatan konsumsi, macam-macam pelaku konsumsi6. Peserta didik dapat bertanya kepada guru melalui WA tentang pengertian kegiatan pengertian kegiatan konsumsi, macam-macam pelaku konsumsi7. Masing-masing peserta didik mengerjakan tugas yang telah guru berikan.8. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai materi atau tugas yang belum di pahami.
Penutup	<ol style="list-style-type: none">4. Peserta didik melakukan refleksi5. Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar dirumah dan selalu menjaga kesehatan dan menjaga jarak terkait covid 196. Guru memberikan tugas pem, belajaran untuk pertemuan yang akan datang.

G. PENILAIAN.

Penilaian sikap : keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran online dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Penilaian pengetahuan : tugas tertulis.

H. ALAT, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR.

Alat : smartphone, laptop, alat tulis

Media : internet

Sumber belajar : buku guru dan buku siswa kelas VII SMP/MTs Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017.

Media cetak dan media online.

JEMBER, 5 Januari 2021

Mengetahui,
Kepala SMP Plus Darushholah

Guru Mata Pelajaran

Drs. H. Zainal Fanani
NIP. 196505041987032011

Dewi Catur Puji Rahayu
NIM.T20179042



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP Plus Darussholah
 Mata pelajaran : IPS
 Kelas/semester : VII/ Genap
 Materi : **Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan**
Sub Materi : Kegiatan produksi.
 Alokasi waktu : 2 x 60 menit

Kompetensi Dasar	IPK
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	- Menjelaskan pengertian kegiatan produksi - menjelaskan macam-macam nilai guna barang - mengidentifikasi macam-macam faktor produksi
4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	-menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan produksi

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran Daring berupa video peserta didik dengan benar dapat: menjelaskan, mengidentifikasi, pengertian kegiatan produksi, macam-macam kegiatan produksi, macam-macam nilai guna barang dengan penuh tanggung jawab , rasa syukur , serta menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan produksi.

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN.

Kegiatan	Aktivitas pembelajaran
Pendahuluan	7. Guru menyampaikan salam melalui WAG dan mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran online tersebut. 8. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik

	<p>untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan ditengah pandemi covid 19</p> <p>9. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan dan cara pengerjaannya.</p>
Kegiatan inti	<p>9. Peserta didik melihat media pembelajaran yang dikirimkan melalui WA tentang pengertian kegiatan ekonomi, macam-macam produksi, dan macam nilai guna barang.</p> <p>10. Peserta didik dapat bertanya kepada guru melalui WA tentang pengertian kegiatan ekonomi, macam-macam produksi, dan macam nilai guna barang.</p> <p>11. Masing-masing peserta didik mengerjakan tugas yang telah guru berikan.</p> <p>12. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai materi atau tugas yang belum di pahami.</p>
Penutup	<p>7. Peserta didik melakukan refleksi</p> <p>8. Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar dirumah dan selalu menjaga kesehatan dan menjaga jarak terkait covid 19</p> <p>9. Guru memberikan tugas pem, belajaran untuk pertemuan yang akan datang.</p>

B. PENILAIAN.

Penilaian sikap : keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran online dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Penilaian pengetahuan : tugas tertulis berupa google foam

C. ALAT, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR.

Alat : smartphone, laptop, alat tulis

Media : internet

Sumber belajar : buku guru dan buku siswa kelas VII SMP/MTs Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017.

Media cetak dan media online.

JEMBER, 5 Januari 2021

Mengetahui,

Kepala SMP Plus Darushholah

Guru Mata Pelajaran

Drs. H. Zainal Fanani

NIP. 196505041987032011

Dewi Catur Puji Rahayu

NIM. T20179042

LAMPIRAN
PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D
***PAGEFLIP* BERUPA CD**



IAIN JEMBER

BIODATA PENULIS



A. Identitas penulis

1. Nama : Dewi Catur Puji Rahayu
2. Tempat, tanggal lahir : Jember, 16 Juli 1998
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jl. Imam Bonjol gg. Indah 2, No. 67
RT 02/ RW 05, Krajan Barat, Kaliwates,
Jember
6. Email : dewicatur75@gmail.com

B. Riwayat pendidikan

1. SD Plus Darussholah
2. MTsN 1 Jember
3. MAN 1 Jember
4. IAIN Jember

BIODATA PENULIS



A. Identitas penulis

1. Nama : Dewi Catur Puji Rahayu
2. Tempat, tanggal lahir : Jember, 16 Juli 1998
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jl. Imam Bonjol gg. Indah 2, No. 67
RT 02/ RW 05, Krajan Barat, Kaliwates,
Jember
6. Email : dewicatur75@gmail.com

B. Riwayat pendidikan

1. SD Plus Darussholah
2. MTsN 1 Jember
3. MAN 1 Jember
4. IAIN Jember