

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING SUITE* 10 BERBANTUAN WEB2APK BUILDER
PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN ISLAM DI
INDONESIA KELAS IV DI MIS MIMA CONDR O JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh:
Risma Fitriya Zulfa
NIM: 211101040040

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING SUITE* 10 BERBANTUAN WEB2APK BUILDER
PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN ISLAM DI
INDONESIA KELAS IV DI MIS MIMA CONDR O JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh:

Risma Fitriya Zulfa
NIM: 211101040040

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ISPRING SUITE 10 BERBANTUAN WEB2APK BUILDER
PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN ISLAM DI
INDONESIA KELAS IV DI MIS MIMA CONDR O JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Disusun Oleh:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Risma Fitriya Zulfa
NIM: 211101040040

Disetujui Pembimbing

Erfan Efendi, S.Pd.I., M. Pd. I
NIP.198806112023211024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING SUITE* 10 BERBANTUAN WEB2APK BUILDER
PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN ISLAM DI
INDONESIA KELAS IV DI MIS MIMA CONDRONG JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Hari: Kamis
Tanggal: 12 Juni 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026

Luluk Sulthoniyah, M.Pd
NIP. 197006162014112001

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
2. Erfan Efendi, M.Pd.I

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

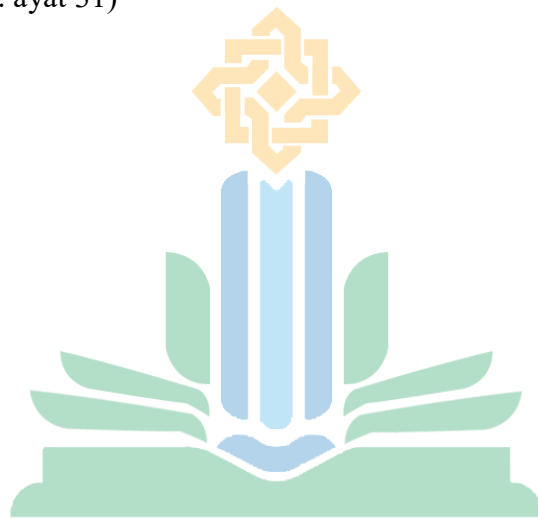


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 1973042420000310005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!" (QS.Al Baqarah : ayat 31)*



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

* Kementerian Agama Republik Indonesia. Al Qur'an dan Tejemahan (Surakarta: Ziyad, 2014), 6.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi penyayang. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua panutan saya. Bapak H. Abdul Aziz dan Ibu Hj. Fariyah Terimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik saya mulai dari kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku perkuliahan sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan panjang umur yang barokah, Aamiin.
2. Kepada kakakku yang pertama Aipda Moch Ridho Kurniawan, S.H. Terima kasih atas segala dukungan dan sudah mencukupi kebutuhan perkuliahan penulis hingga selesai. Tak lupa juga untuk kakakku yang kedua Pratu Ridwan Muslihurrozi yang juga selalu mendukung dan sudah mencukupi kebutuhan perkuliahan penulis hingga selesai. Terima kasih untuk kakak-kakakku atas segala yang sudah mereka lakukan di hidup penulis.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam di Indonesia kelas IV di MIS MIMA Condro Jember”. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang yakni addinul Islam. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu`is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Erfan Efendi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan selalu memberi bimbingan, arahan, dan motivasi serta doa kepada penulis skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Dr. Hartono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Poniman, S.Pd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
8. Ibu Trisia Agustina, S.Pd. SD., Gr. selaku Guru Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember yang telah memberikan izin dan membantu penulisan selama penelitian.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R Jember, 12 Juni 2025
Penulis

Risma Fitriya Zulfa
NIM. 211101040040

ABSTRAK

Risma Fitriya Zulfa, 2024: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam di Indonesia kelas IV di MIS MIMA Condro Jember

Kata Kunci: Media Interaktif, *iSpring* & *Web2Apk*, dan Kerajaan Islam.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan daya Tarik saat pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 10* yang dikonversi melalui *Web2Apk Builder* untuk materi kerajaan islam di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di MIS MIMA Condro Jember.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember? 2) Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember? Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember. 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Tujuan dari metode ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengetahui kebutuhan di lapangan, anket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan media, serta tes hasil belajar siswa untuk menilai efektivitas media. Uji coba dilakukan secara terbatas pada siswa kelas IV MIS MIMA Condro Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 10* berbantuan *Web2Apk Builder* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan rata-rata skor validasi sebesar 88,42% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. 2) Kepraktisan media pembelajaran ini berdasarkan respons guru dan respons siswa memperoleh skor sebesar 97,25%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. 3) Dari segi validitas media, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi, diperoleh persentase sebesar 88,15% yang dikategorikan sebagai “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 10* berbantuan *Web2Apk Builder* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada pembelajaran IPAS materi Kerajaan Islam di Indonesia di kelas IV MIS Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	35
A. Model Penelitian dan Pengembangan	35

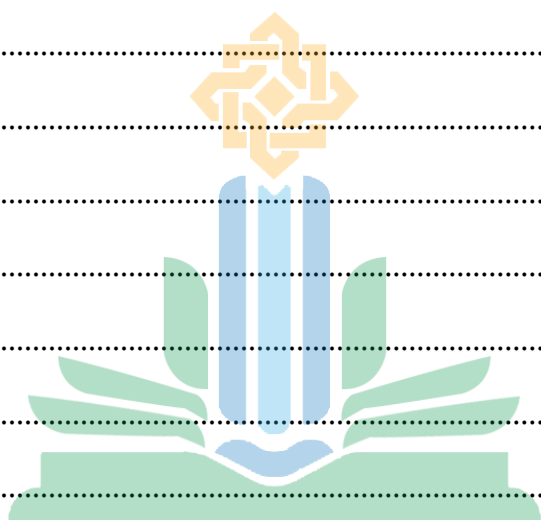
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
A. Penyajian Data	54
B. Analisis Data	86
C. Revisi Produk	99
BAB V KAJIAN DAN SARAN	101
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	101
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	111



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

DAFTAR TABEL

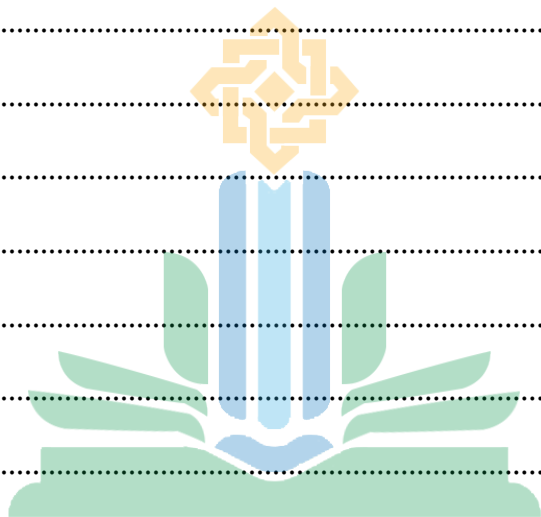
Tabel 2. 1	21
Tabel 3. 1	45
Tabel 3. 2	50
Tabel 3. 3	51
Tabel 3. 4	53
Tabel 3. 5	53
Tabel 4. 1	71
Tabel 4. 2	72
Tabel 4. 3	75
Tabel 4. 4	87
Tabel 4. 5	88
Tabel 4. 6	90
Tabel 4. 7	92
Tabel 4. 8	94
Tabel 4. 9	96



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	26
Gambar 4. 1	56
Gambar 4. 2	58
Gambar 4. 3	61
Gambar 4. 4	62
Gambar 4. 5	63
Gambar 4. 6	64
Gambar 4. 7	65
Gambar 4. 8	66
Gambar 4. 9	67
Gambar 4. 10	68
Gambar 4. 11	69
Gambar 4. 12	70
Gambar 4. 13	74
Gambar 4. 14	75
Gambar 4. 15	78
Gambar 4. 16	81



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran ialah suatu sarana pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi pada siswa¹. Media memiliki beberapa pengertian, menurut Samsudin ia menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum diartikan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak yang lain.² Dalam proses belajar mengajar suatu media memiliki arti yang penting. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran jika mempunyai ketidakjelasan bahan yang disampaikan maka dapat dibantu dengan penggunaan media sebagai perantara. Media pembelajaran bisa diartikan sebagai alat bantu yang dapat membantu siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien.³

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al- Nahl ayat 44, yaitu

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah

¹ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 12.

² Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. (Yogyakarta: Laksitas, 2016) 3

³ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2015). H. 51

diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (Q.S Surah An-Nahl : 44).⁴

Dalam Tafsir Al-Mishbah, Quraish Shihab menjelaskan bahwa ayat ini menegaskan misi penting Rasulullah saw. sebagai penjelas wahyu, bukan sekadar pembawa atau pembaca teks Al-Qur'an. Allah menurunkan adz-dzikir (Al-Qur'an) kepada Nabi Muhammad agar beliau menjelaskan maksud, makna, dan petunjuk yang terkandung dalam ayat-ayat-Nya kepada umat manusia. Hal ini menunjukkan bahwa Al-Qur'an memerlukan penafsiran dan penjelasan kontekstual sesuai realitas kehidupan manusia.

Quraish Shihab menekankan bahwa penggunaan kata "التَّبَيَّنْ" (agar kamu menjelaskan) menunjukkan bahwa wahyu Al-Qur'an tidak selalu langsung dipahami maknanya oleh setiap orang. Oleh karena itu, kehadiran Nabi sebagai penafsir dan pemberi penjelasan sangatlah penting.

Lebih lanjut, frasa "يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ" (dan supaya mereka memikirkan) menunjukkan bahwa umat manusia dituntut untuk menggunakan akal dan merenungkan isi wahyu, bukan hanya menerima secara pasif. Ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap Al-Qur'an adalah hasil dari kombinasi antara penjelasan Nabi dan perenungan akal sehat manusia.⁵

Dari ayat di atas, apabila dikaitkan dalam dunia pendidikan maka tujuan dilaksanakannya penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran,

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, 2010. Al Qur'an dan Terjemahan, QS An- Nahl/44. Bandung: PT. Sygma Examedia

⁵ Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Jilid 6 (Jakarta: Lentera Hati, 2005), 364–365

memberikan pembelajaran yang berbeda dan beragam sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, menciptakan situasi belajar yang lebih menyenangkan, dan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Selain itu dalam dunia pendidikan ada beberapa unsur penting media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

Adapun dua unsur penting media pembelajaran yakni perangkat keras (hardware) dan pesan yang dibawanya (software). Adapun yang termasuk ke dalam perangkat media yaitu seperti material, equipment, hardware, dan software. Bahan media merupakan sesuatu yang bisa dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat tertentu seperti transparansi untuk perangkat overhead, film, filmstrip, film slide, gambar, grafik dan bahan cetak. Sementara itu equipment (peralatan) adalah sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan kepada siswa.⁶

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam menunjang keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Hal itu dikarenakan media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu bisa menciptakan pembelajaran yang abstrak dan rumit menjadi sederhana, menayangkan animasi dan video yang berkaitan dengan pembelajaran, dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik dan berkesan, dan dapat membantu menyederhanakan materi yang akan diberikan.

⁶ Daryanto, D. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013) 16-17

Ketika peneliti dan peserta didik bekerja sama dengan baik, maka kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif. Interaksi yang positif antara peserta didik dan guru membuat proses pembelajaran lebih bermanfaat. Kualitas pengalaman pembelajaran ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan positif agar siswa merasa terlibat dan bisa mencapai hasil yang terbaik.⁷

Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi sebagai media perantara penyampaian materi pembelajaran supaya bisa diterima dengan mudah oleh siswa dalam proses pembelajaran, serta penggunaan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran dengan menggunakan powerpoint interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara interaktif. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, dan keterampilan yang baru bagi siswa terhadap pembelajaran.⁸ Namun di samping itu guru harus bisa memilih media yang dapat membuat siswa semakin semangat, tidak bosan dan seolah-olah pembelajaran itu menarik mereka ke dalam dunia nyata. Contohnya seperti menggunakan media interaktif powerpoint *Ispring Suite 10*.

Kelebihan dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dikelas yaitu: a)pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, b)bisa menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video

⁷ Fauzi, Imron. *Etika Profesi Keguruan*, Jember: IAIN Jember Press, 2018,:80

⁸ Widiyanto Hadi, "Film animasi sebagai media pembelajaran daur ulang air pada SDN Singapura 01", (Jurnal IT CIDA vol 4, no 2, Desember 2018) 13

menjadi satu untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, c) menambah motivasi peserta didik saat proses belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, d) bisa memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, dan e) mampu melatih siswa untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.⁹

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang sering digunakan adalah software Microsoft Powerpoint, Adobe Flash, , Lectora, *Ispring Suite* 10, namun yang umum digunakan oleh guru yaitu Microsoft Powerpoint. Salah satu media pembelajaran interaktif dengan Powerpoint *Ispring Suite* 10 belum banyak dikembangkan. *Ispring* merupakan salah satu media yang dapat mengubah file presentasi untuk dijadikan dalam bentuk flash.¹⁰ Kelebihan aplikasi *Ispring* yaitu dapat menyediakan variasi bentuk soal yang disertai dengan penskoran akhir dan dilengkapi dengan record audio, record video, manajemen presentasi dan flash.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia terdapat dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, khususnya pada Bab II Pasal 3 yang berbunyi : “Pendidikan nasional di Indonesia bertujuan untuk memberntuk siswa menjadi manusia yang baik, beriman,

⁹ Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015) 113

¹⁰ Refni Aryanti, “Development of Interactive Multimedia Using Powerpoint Applications Combined With Ispring Suite Application,” *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)* 179, no. Piceeba 2020 (2020): 325–30, <https://www.atlantispress.com/proceedings/piceeba-20/125957788>.

dan tanggung jawab. Siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan berguna bagi masyarakat. Dengan demikian, pendidikan nasional diharapkan dapat membentuk masyarakat yang cerdas, beradab dan bermartabat”¹¹

Menurut Asyhar Powerpoint merupakan salah satu software yang disusun khusus supaya bisa menampilkan program media dengan menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah dalam penggunaannya, serta relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Microsoft Powerpoint bisa dirancang khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif, meskipun tingkat interaktifnya belum terlalu tinggi namun Microsoft Powerpoint mampu menampilkan feedback yang sudah diprogram, salah satunya Microsoft Powerpoint berbasis *Ispring Suite 10*.¹² Pemanfaatan *Ispring suite 10* dapat mempermudah pemahaman siswa.¹³ *Ispring suite 10* juga dapat diintegrasikan dalam Microsoft Powepoint sehingga penggunaanya tidak membutuhkan keahlian yang rumit dan waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media interaktif menggunakan software ini cukup singkat.

Ispring Suite 10 adalah software yang bagus digunakan dalam membuat berbagai media pembelajaran seperti tayangan presentasi, audio,

¹¹ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional , “Pub. L. No. 20/2003 (2003)

¹² Sektonir Oscarini Wati Bhakti et al., “The Development of E-Pocket Book Based on ISpring Suite 11 Software,” *English Educational Journal* 15, no. 3 (2024): 170–82.

¹³ Imam Nuraini, Sutama Sutama, and Sabar Narimo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar,” *Jurnal VARIDIKA* 31, no. 2 (2020): 62–71, <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>.

video, dan animasi, serta dapat menampilkan kuis untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Dari berbagai informasi dari banyaknya sumber belajar bisa ditambahkan ke dalam aplikasi *Ispring Suite* 10 dan juga bisa ditambahkan dengan narasi sehingga hal tersebut bisa menarik minat siswa dalam berinteraksi dengan media pembelajaran yang dibuat. Program *Ispring Suite* 10 cukup efektif digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. *Ispring Suite* 10 merupakan salah satu software powerpoint yang cukup populer dan sudah diakui kecanggihannya, keefektifannya, dan kemenarikannya.

Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, audio, flash menjadikan powerpoint ini banyak dipakai oleh para guru, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam powerpoint untuk pembelajaran.¹⁴ Namun pada saat ini di sekolah masih banyak belum menerapkan dan menggunakan media tersebut terutama pada mata pelajaran IPAS terkhusus materi Kerajaan Islam di Indonesia yang dianggap siswa kurang menarik.

Berdasarkan wawancara dengan Guru kelas IV di MIS MIMA Condro pada tanggal 25 Februari 2025 didapatkan data informasi bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran atau faktor yang jadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah yaitu dikarenakan pembelajaran di sekolah masih kurang menarik sehingga sangat terasa

¹⁴ Asyhar, R. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta : Referensi Jakarta, 2012), 186.

membosankan.¹⁵ Adapun hal lainnya yang menjadi kekurangan dalam pembelajaran dikelas yaitu kurangnya pengetahuan guru terhadap penggunaan media pembelajaran, terutama pada media pembelajaran powerpoint *Ispring Suite 10*, sehingga membuat pembelajaran kurang menarik. Tinggi rendahnya minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh model dan metode pembelajaran yang diterapkan serta media yang digunakan.

Apabila dilihat dari kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, maka bisa dikatakan siswa menginginkan suatu media pembelajaran yang berisi dengan penjelasan-penjelasan materi, contoh-contoh soal yang beragam, terdapat animasi, video, serta adanya kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk desain yang menarik. Hal tersebut diharapkan bisa membantu mereka dalam memahami materi sistem pencernaan. Selain itu dalam penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media powerpoint, akan tetapi masih terbilang jarang. sebagian guru yang sudah menggunakan media Powerpoint dalam pembelajaran hanya menggunakan pada saat pembelajaran tertentu saja bukan dalam setiap pembelajaran dikelas.¹⁶ Powerpoint yang sering digunakan disekolah pada umumnya sudah ada yang menggunakan powerpoint berbasis *Ispring Suite 10* namun guru tertentu saja, tidak semua guru sudah menggunakan powerpoint *ispring suite 10*.

¹⁶ Observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV MIS MIMA CONDRO

Guru disekolah bisa dikatakan jarang menggunakan media powerpoint. Dikarenakan di dalam pembuatan maupun penggunaan media Powerpoint dalam pembelajaran bisa dikatakan masih belum terlalu paham dalam membuat media interaktif.¹⁷ Artinya pengetahuan guru tentang media powerpoint sudah ada tetapi masih kurang. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan di atas, maka sangat dibutuhkan suatu inovasi dan solusi yang berupa suatu media pembelajaran interaktif yang menarik, sehingga bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut maka hasil belajar siswa bisa lebih baik serta tujuan pembelajaran yang ingin dikuasai oleh siswa juga tercapai, dan dapat dijadikan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di sekolah.

Media interaktif powerpoint *Ispring Suite* 10 dipilih karena jenis media ini memiliki banyak sekali keunggulan yang sesuai dengan karakteristik materi sistem pencernaan.¹⁸ Keunggulan dari media interaktif *Ispring Suite* 10 yaitu 1) dapat menyisipkan berbagai bentuk media seperti merekam suara, video presenter, menambahkan flash. 2) mudah dikonvert tanpa harus menggunakan software adobe flash player. 3) dapat membuat kuis dengan menarik. Dengan hal tersebut maka diharapkan media pembelajaran interaktif dapat menjadi penunjang proses pembelajaran dan

¹⁷ Observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV MIS MIMA CONDRO

¹⁸ P. Rahayu, S. Mulyani, S. S. Miswadi. "Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study" (Jurnal Pendidikan IPA Indonesia vol 1, no 1, Januari 2016) h. 65

juga dapat membantu siswa yang kesulitan belajar pada pembelajaran IPAS materi Kerajaan Islam di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia kelas IV di MIS MIMA Condro Jember”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka bisa dirumuskan masalah sebagaimana berikut

1. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan

Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Komposisi produk yang dikembangkan
 - a. Media pembelajaran interaktif ini berisi materi pada mata pelajaran IPAS yaitu materi Kerajaan Islam di Indonesia. Materi tersebut terdiri dari Sejarah Masuknya Islam di Indonesia dan Kerajaan Islam di Indonesia. Selain itu terdapat juga soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda.
 - b. Tampilan media pembelajaran menarik dengan desain pembelajarannya.
 - c. Gambar, audio, video dalam media pembelajaran tersebut jelas dan mudah dipahami.
 - d. Pengoperasian pada menu dan tombol dalam media pembelajaran mudah digunakan.
2. Isi program

Isi program terdiri dari beberapa komponen halaman seperti berikut:

 - a. Cover Awal
 - b. Halaman menu Utama

- c. Halaman petunjuk
- d. Halaman Tujuan Pembelajaran
- e. Halaman materi
- f. Halaman Profil pengembang
- g. Halaman Kuis

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember

diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa dijadikan inovasi serta memberikan kontribusi media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sarana media belajar bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk lebih memahami Materi Kerajaan Islam di Indonesia yang disampaikan.

b. Bagi Guru

Sebagai tambahan informasi serta referensi untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS yang baru sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai referensi media pembelajaran IPAS bagi lembaga sekolah dan menambah perangkat media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi atau digunakan sebagai dasar pengembangan produk serupa dan wawasan baru yang mampu memberi inspirasi maupun motivasi dalam pengembangan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember ini memiliki beberapa asumsi pengembangan sebagai landasan berfikir yaitu:

1. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MIS MIMA Condro Jember, dimana media pembelajaran ini dapat digunakan menggunakan laptop/computer. Akan tetapi jika menggunakan laptop/komputer sarana dan prasarananya tidak memungkinkan untuk siswa, maka dari

itu siswa disarankan menggunakan smartphone android, dan masih tetap diusahakan menggunakan media laptop/komputer.

2. Guru dan siswa mampu menggunakan laptop/komputer dan smartphone android sehingga bisa memudahkan untuk menggunakan media yang dikembangkan.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint *Ispring Suite 10* pada pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia IV SD/MI dikembangkan untuk membantu menarik minat belajar siswa .
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint *Ispring Suite 10* pada pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas IV SD/MI dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran

Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada materi Kerajaan Islam adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Ispring suite* hanya terbatas pada materi sistem Kerajaan Islam di Indonesia.
2. Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada smartphone android dengan batasan minimal versi android 5.0 atau lollipop.
3. Media pembelajaran *Ispring Suite* tidak dapat digunakan untuk pembelajaran praktikum.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif:

Pengembangan media pembelajaran interaktif merujuk pada proses menciptakan alat bantu belajar yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna (guru dan siswa) dengan media tersebut. Dalam konteks ini, pengembangan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media interaktif membantu siswa belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru.

2. *Ispring Suite 10*:

Dalam penelitian *Ispring Suite 10* ini digunakan untuk membuat media pembelajaran digital interaktif, seperti kuis, presentasi animatif, dan modul pembelajaran berbasis PowerPoint yang disesuaikan untuk kebutuhan pendidikan. Perangkat ini memiliki fitur user-friendly dan mendukung pengembangan pembelajaran berbasis multimedia yang dapat diakses secara daring maupun luring.

3. Web2Apk Builder:

Dalam penelitian Web2Apk Builder ini digunakan untuk mengonversi laman web atau platform berbasis web menjadi aplikasi Android. Dalam penelitian ini, aplikasi ini membantu menjadikan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan *Ispring Suite 10* dapat diakses dalam bentuk aplikasi Android, sehingga mempermudah penggunaannya di perangkat seluler.

4. Pembelajaran IPAS:

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Pada penelitian ini, fokus pembelajaran IPAS adalah materi tentang Kerajaan Islam di Indonesia, yang mencakup sejarah, budaya, dan pengaruh kerajaan-kerajaan Islam dalam perkembangan Indonesia.

Materi ini mencakup pembelajaran sejarah tentang kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, seperti Kerajaan Samudera Pasai dan Kerajaan Demak. Pembelajaran materi ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai sejarah, budaya, dan agama kepada siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang melandasi penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condong Jember. hasil penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Monica Julianti dan Arwin dari Universitas Negeri Padang tahun 2021, Volume 4 Nomor 1 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan hasil penelitian yang di dapat yaitu bahwa Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint *Ispring Suite 9* mengacu pada model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Media pembelajaran berbasis Power Point *Ispring Suite 9* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif.¹⁹ Perbedaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada aspek materi yang di uji, tingkatan sekolah, aplikasi *ispring suite* yang digunakan serta tujuan penelitian.

¹⁹ Nuraini, Imam, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint IspringSuite 8 Di Sekolah Dasar*. Jurnal VARIDIKA, Vol. 31, No. 2. (2019)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Andriani dan Widodo pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Ispring Suite* dan *Web2Apk*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang diperkaya menggunakan *Ispring Suite*, kemudian dikonversi menjadi aplikasi Android melalui *Web2Apk Builder* agar dapat digunakan secara fleksibel oleh siswa melalui perangkat gawai. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, desain media, pengembangan konten interaktif, implementasi, dan evaluasi. Media ini dirancang agar memuat elemen visual, audio, serta fitur interaktif seperti kuis dan simulasi yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 88%. Siswa juga memberikan respons positif karena media dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi secara lebih menyenangkan. Guru merasa terbantu karena media ini memperkaya metode penyampaian materi yang biasanya bersifat verbal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada integrasi media interaktif dengan konversi ke aplikasi Android, serta penerapannya di jenjang sekolah dasar yang membutuhkan media visual dan mudah diakses.²⁰

²⁰ Andriani, N., & Widodo, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan iSpring Suite dan Web2Apk*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(2), 120–128.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Elia Maryam Ramadani dan Nana dari Universitas Siliwangi tahun 2020, Volume 8, Nomor 3 dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan PowerPoint *Ispring Suite* 9 dengan Model POE2WE pada Materi Teori Kinetik Gas” dengan hasil penelitian yang di dapat yaitu analisis Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan PowerPoint *Ispring Suite* 9 dengan Model POE2WE pada Materi Teori Kinetik Gas dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat, serta konsep materi yang diajarkan lebih konkret dan mudah difahami, kemudian mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang banyak dengan satu tempat sehingga penggunaan waktu lebih efisien, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan lebih mendorong untuk mencapai keberhasilan belajarnya²¹. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada metode yang digunakan, aplikasi yang digunakan, materi dan jenjang sekolah yang menjadi tempat penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Hanisah, Yudha Irhasyuarna, dan Ratna Yulinda dari Universitas Lambung Mangkurat tahun 2022, Vol. 1, No. 3, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Ispring Suite* 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) validitas media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan skor rata-rata validasi ahli

²¹ Maryam E.R, dkk. *Media Pembelajaran Berbasis Aplikas Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online (JPFT), Vol. 8, No. 3, (2020)

92,82% dan ahli materi yaitu 88%. 2) kepraktisan media pembelajaran dinyatakan sangat praktis dengan presentase rata-rata kepraktisan yaitu 91,3%. 3) keefektifan media pembelajaran dinyatakan efektif terkategori sangat baik dengan skor rata-rata ketuntasan yaitu 82,60%. Produk yang dikembangkan diharapkan dampak memberi dampak positif dalam hal pengukuran hasil belajar peserta didik²². Perbedaan penelitian yaitu pada aspek materi yang digunakan pada penelitian.

5. Syafitri dan Pujianto pada tahun 2022 ”mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis *Ispring Suite 10* pada materi suhu dan kalor untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fisika yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti memanfaatkan *Ispring Suite 10* sebagai perangkat lunak yang mampu menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, suara, serta interaktivitas dalam satu media pembelajaran digital. Model yang digunakan dalam pengembangan media adalah model Borg & Gall, yang terdiri dari sepuluh langkah sistematis, mulai dari studi

²² Hanisah, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1, No.3 (2022)

pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, hingga evaluasi produk secara menyeluruh.²³

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Monica Julianti dan Arwin	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint <i>Ispring Suite 9</i>	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada aspek materi yang di uji, tingkatan sekolah, serta tujuan penelitian.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada aspek media. Sama- sama Mengembangkan media powerpoint <i>Ispring Suite</i> .
2.	Andriani & Widodo	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Ispring Suite</i> dan Web2Apk	Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan materi Sistem Ekskresi di SMA. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan materi Sistem Pencernaan di SMP.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada aspek media. Sama- sama mengembangkan media powerpoint <i>Ispring Suite</i> .
3.	Faiqotul Himmah, dan Martini	Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Ispring Suite 8</i> Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP kelas VIII	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu penelitian ini menggunakan materi zat aditif.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan aplikasi <i>Ispring Suite</i> dan sama-sama melakukan penelitian di

²³Syafitri, S., & Pujiyanto, P. (2022). *Media Pembelajaran Fisika iSpring Suite 10 untuk Meningkatkan Minat dan Penguasaan Materi SMA*. Jurnal Pendidikan Fisika, 10(1), 25–35.

				SMP.
4.	Elia Maryam Ramadani, dan Nana.	Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint <i>Ispring Suite</i> 9 dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian ini menggunakan materi Teori Kinetik Gas.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan powerpoint <i>Ispring Suite</i> .
5.	Syafitri & Pujianto	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Ispring Suite</i> 10 untuk meningkatkan minat dan pemahaman Materi SMA	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu siswanya menggunakan siswa SMA	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada tujuan penelitian sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merujuk pada beberapa studi terdahulu yang relevan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Ispring Suite*. Studi oleh Monica Julianti dan Arwin mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint dengan *Ispring Suite* 9 di jenjang sekolah dasar. Perbedaan utama dengan penelitian ini terletak pada aspek materi, tingkatan sekolah, dan tujuan penelitian. Namun, keduanya memiliki kesamaan pada aspek penggunaan media, yaitu sama-sama memanfaatkan *Ispring Suite* berbasis PowerPoint dalam proses pengembangan. Penelitian kedua dilakukan oleh Nur Risnawati Kusuma, Muh. Khalifah Mustami, dan Oslan Jumadi, yang juga menggunakan *Ispring Suite* 8 untuk mengembangkan media interaktif dengan materi sistem ekskresi di tingkat

SMA. Perbedaannya terletak pada materi dan jenjang pendidikan, karena penelitian ini akan difokuskan pada materi sistem pencernaan di tingkat SMP. Namun, kesamaan terdapat pada penggunaan media iSpring Suite dalam pengembangan materi pembelajaran.

Penelitian ketiga oleh Faiqotul Himmah dan Martini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Ispring Suite* 8 pada submateri zat aditif di SMP kelas VIII. Perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan adalah pada jenis materi yang dikembangkan, namun keduanya memiliki kesamaan dalam penggunaan aplikasi *Ispring Suite* serta lokasi penelitian yang sama-sama berada di tingkat SMP. Selanjutnya, penelitian oleh Elia Maryam Ramadani dan Nana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android menggunakan PowerPoint *Ispring Suite* 9 dengan model POE2WE pada materi teori kinetik gas. Perbedaan mencolok dari penelitian ini adalah pada aspek materi yang dikembangkan, sedangkan kesamaannya terdapat pada penggunaan media yang sama, yakni PowerPoint *Ispring Suite*. Terakhir, penelitian oleh Hanisah, Yudha Irhasyuarna, dan Ratna Yulinda mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Ispring Suite* 10 pada materi reproduksi tumbuhan. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada materi ajar yang digunakan, sementara kesamaan yang mencolok terdapat pada tujuan penelitian, yakni sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media berbasis *Ispring Suite*.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media dan pengguna. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi mendorong siswa untuk aktif merespons, mengeksplorasi, dan memperoleh umpan balik secara langsung.²⁴ Partisipasi siswa akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi lebih mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap siswa, fleksibilitas yang lebih memadai sehingga lebih luas terhadap kondisi siswa, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Kelemahan dari media ini adalah perlu biaya lebih untuk memproduksi media.

Media interaktif berbasis komputer kini semakin berkembang seiring kemajuan teknologi. Salah satu platform yang populer digunakan dalam pengembangan media adalah *iSpring Suite*, yang memungkinkan guru membuat media berbasis PowerPoint yang dilengkapi fitur interaktif. Penggunaan iSpring Suite telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di tingkat dasar maupun menengah.²⁵ Salah satu media interaktif berbasis komputer adalah multimedia.

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007).

²⁵ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2015) 63-68.

2. *Ispring Suite 10*

Ispring Suite 10 adalah perangkat lunak (software) pengembangan media pembelajaran berbasis presentasi yang terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint. Aplikasi ini memungkinkan guru atau pengembang pembelajaran untuk membuat konten interaktif seperti kuis, simulasi percabangan (branching), video pembelajaran, narasi suara, serta pelatihan berbasis e-learning secara cepat dan intuitif²⁶. *Ispring Suite* sangat cocok digunakan dalam pengembangan media interaktif karena tidak memerlukan kemampuan pemrograman khusus.²⁶

Ispring Suite 10 menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran seperti QuizMaker untuk membuat evaluasi interaktif, TalkMaster untuk simulasi percakapan, dan Screen Recording untuk membuat tutorial, serta Interactions untuk menyusun urutan, tab informasi, timeline, dsb. Kelebihan utama *Ispring* adalah kemampuannya menyajikan materi pembelajaran berbasis multimedia dengan antarmuka yang ramah pengguna, serta hasil akhirnya dapat dikonversi menjadi format HTML5, SCORM, maupun aplikasi Android (APK) menggunakan bantuan pihak ketiga seperti Web2Apk Builder.²⁷

Penggunaan *Ispring Suite 10* dalam pengembangan media pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa,

²⁶ Rahmadani, N., Aswirna P., dan Ramadhan S. *Penerapan Model Trait Treatment Interaction Berbantuan Aplikasi Ispring Suite Untuk Mempengaruhi Literasi Sains di SMAN 16 Padang*. (NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian IPA dan Pendidikan IPA, 2019, 5 (2). 27- 28.

²⁷ Kusuma, N. R., Mustami M. K., & Jumadi O. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Ispring Suite 8 pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*. Eprints Jurnal Universitas Negeri Makasar, 2018. 1-7.

khususnya pada materi-materi yang menuntut visualisasi dan keterlibatan aktif. Dalam pembelajaran sekolah dasar, *Ispring Suite 10* dapat digunakan untuk mengembangkan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, seperti media cerita bergambar, latihan soal interaktif, serta penjelasan naratif bergambar. Penggunaan kombinasi audio, visual, dan interaktif ini sejalan dengan gaya belajar siswa SD yang cenderung konkret dan visual, serta membantu menyampaikan materi sejarah seperti Kerajaan Islam di Indonesia secara lebih menarik dan mudah dipahami.²⁸

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa *Ispring Suite 10* merupakan perangkat lunak yang efektif dan praktis untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis presentasi. Dengan fitur-fitur lengkap seperti kuis, simulasi, video, dan interaksi multimedia lainnya, *Ispring Suite* mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami tanpa memerlukan keterampilan pemrograman khusus. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada materi sejarah seperti Kerajaan Islam di Indonesia, media berbasis *Ispring Suite 10* terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan memfasilitasi gaya belajar siswa yang bersifat visual dan konkret..

a. Komponen Penyusun *Ispring Suite 10*

Ispring Suite 10 adalah aplikasi yang berhubungan dengan Microsoft powerpoint. Adapun menu utama yang terdapat pada *Ispring Suite 10* yaitu sebagai berikut:

²⁸ Dwi Ariyanti, Mustaji, H. *Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8*. Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, 2020, 8 (2). 381-382.

Gambar 2. 1

Menu Utama *Ispring Suite 10*



- 1) Publish berfungsi untuk melihat hasil media yang dibuat, mengatur format file presentasi yang dihasilkan serta untuk mempublikasikan media yang telah dibuat.
- 2) Presentation berfungsi untuk melakukan pengaturan pada presentasi, presenter dan tautan (link).
- 3) Narration berfungsi untuk merekan dan mengatur narasi audio dan video serta menyelaraskan narasi.
- 4) Insert berfungsi untuk memasukkan beberapa unsur media, diantaranya yaitu membuat menu quiz, intraction, simulation recorsing, memasukkan karakter, video youtube, objek web, dan flash movie.
- 5) Abuuut berfungsi untuk menampilkan info mengenai software, bantuan, update software dan community.²⁹

b. Kelebihan *Ispring suite 10*.

Ispring suite 10 memiliki kelebihan sebagai perangkat lunak dan media interaktif dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) *Ispring suite 10* adalah perangkat lunak yang bisa menghasilkan media dengan format flash ataupun SCORM, format tersebut dapat

²⁹ Dwi Ariyanti, Mustaji, H. *Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8*. Jurnal Education and Developmeng Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, 2020, 8 (2),. 382.

diaplikasikan dalam pembelajaran berbasis e-learning LMS (Learning Management System).

- 2) *Ispring suite* 10 adalah media yang terdiri dari gabungan animasi, audio, teks, video, dan gambar. Selain itu penggunaannya dapat terhubung dengan microsoft powerpoint sehingga media tersebut dapat merubah format yang dihasilkan dari powerpoint menjadi format flash.
- 3) Media yang dihasilkan kedalam format flash ataupun SCORM memiliki hasil yang lebih praktis, menarik dan ideal dibandingkan powerpoint, dengan format SCORM media yang dihasilkan dapat diakses pada moodle secara langsung tanpa perlu diunduh terlebih dahulu dan peserta didik dapat menikmati tampilan media yang lebih interaktif.
- 4) *Ispring suite* 10 dapat mempublikasikan media kedalam 6 format diantaranya yaitu video, CD, LMS, web, *ispring learn* dan *ispring cloud*.
- 5) *Ispring suite* 10 dapat menghasilkan media dengan format standar SCORM sebagai konten e-learning, sehingga hal tersebut dapat dijadikan solusi dalam menyajikan sumber belajar yang dapat dibagi pada Learning Management System yang berbeda platform.

Sedangkan menurut sudarto *Ispring suite* 10 memiliki beberapa kekuatan diantaranya yaitu :

- a) Software *Ispring suite* 10 dalam pengoperasiannya terhubung pada Microsoft powerpoint sehingga sangat mudah untuk digunakan.

- b) Media pembelajaran yang dihasilkan dapat dipublish dalam berbagai bentuk seperti ke dalam bentuk CD, flash, LMS, dan web.
 - c) Dapat memasukkan file flash dan memasukkan video youtube dengan mudah.
 - d) *Ispring suite* 10 memiliki tool untuk simulator percakapan sehingga pengguna dapat memasukkan suatu dialog yang disimulasikan.
- c. Kelemahan *Ispring Suite* 10

Selain kelebihan, *Ispring suite* 10 memiliki beberapa elemen yang dianggap menjadi suatu kelemahan aplikasi tersebut diantaranya yaitu :

- 1) *Ispring suite* 10 tidak dilengkapi oleh kemampuan untuk mengontrol dan mendeteksi siapa saja yang telah mengakses media yang digunakan.
- 2) *Ispring suite* 10 tidak memiliki kemampuan untuk membuat animasi dua atau tiga dimensi.
- 3) *Ispring suite* 10 tidak dapat digunakan untuk pembelajaran praktikum.

3. Web2Apk Builder

Website 2 Apk Builder adalah salah satu software yang berfungsi sebagai pengubah file menjadi sebuah aplikasi android. Website 2 Apk Builder ini berisi local HTML web yang kemudian dapat diisi oleh pengembang untuk membuat file powerpoint dan *Ispring suite* yang akan membantu mengkonversi file powerpoint ke dalam bentuk format HTML yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Website 2 Apk Builder memiliki kelebihan, diantaranya yaitu:

- a. Website 2 Apk Builder dapat dikatakan sangat responsif pada HTML

- b. Website 2 Apk Builder mampu mengconvert file apa saja dalam bentuk powerpoint dan *Ispring* yang ke format Apk
- c. Mudah dioperasikan oleh android
- d. Cukup menginstal Java pada saat perangkat website 2 apk builder dipasang.
- e. Dapat digunakan secara offline.³⁰

Menurut Muhammad Ridhoi, terdapat beberapa kelebihan Website 2 Apk Builder, yang mana diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Easy to Use, yaitu sangat mudah digunakan.
- b. No Coding Required, yaitu tidak memerlukan belajar coding, proses lengkap, sehingga dapat diklik saja.
- c. Google Play Compatible, yaitu aplikasi yang dibuat kompatibel sesuai dengan saran pengembang google play, dan dapat mempublikasi di Go.
- d. Can Work Offline, yaitu dapat membuat aplikasi kerja offline menggunakan file Html, sehingga tidak memerlukan konektivitas internet, maka dapat dijalankan dalam keadaan offline.³¹

Setelah disebutkan kelebihan atau keunggulan dari Website 2 Apk Builder di atas tentunya terdapat kekurangan dari Website 2 Apk Builder tersebut, yakni dalam penggunaannya, pengembang harus menginstal Java 8 terlebih dahulu sebelum menggunakan Website 2 Apk Builder agar dapat memudahkan dalam pengembangan suatu aplikasi.

³⁰ Nur Hadi, "Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, (2020), h. 145-146

³¹ Mukhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*, (Malang:Maskha, 2018), h. 118.

Web 2 Apk Builder adalah suatu aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi windows yang dimana aplikasi tersebut berfungsi untuk dapat mempermudah dalam melakukan konversi file berbasis web menjadi berbasis aplikasi. Sehingga aplikasi tersebut dapat dijalankan dengan baik di handphone android ataupun smartphone. Selain itu, Website 2 Apk Builder mempunyai keunggulan, dimana bagi pengembang tidak perlu untuk belajar coding, karena proses yang otomatis lengkap. Kemudian, aplikasi yang dibuat juga kompetibel sesuai saran pengembang google play, bahkan dapat mempublikasikannya.³²

Berdasarkan dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa Website 2 Apk Builder merupakan suatu aplikasi atau software yang memiliki fungsi untuk mengkonversi file berbentuk web menjadi sebuah aplikasi yang dapat dijalankan oleh smartphone. File yang di konversi berasal dari powerpoint dan dibantu oleh ispring suite yang berfungsi untuk mengubah file ke dalam flash, sehingga lebih terlihat menarik dan interaktif seperti quiz yang timbal balik pada saat menjawab antara satu pengguna dengan pengguna lainnya.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah suatu proses atau upaya untuk mengarahkan timbulnya perilaku belajar peserta didik, atau upaya untuk membelajarkan seseorang. Istilah pembelajaran memiliki makna yang lebih dalam untuk mengungkapkan hakikat perencanaan pembelajaran sebagai upaya untuk

³² Aditya Pratama, Skripsi: "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan Website 2 APK Builder Kelas IV Tema Tema 6 di SD/MI", (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), 24-25.

membelajarkan peserta didik. Karena dalam kegiatan belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi pula dengan semua sumber belajar yang mungkin dapat digunakan/dimanfaatkan untuk mencapai hasil yang diinginkan.³³

Pada pembaruan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) dengan harapan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.³⁴ Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD/MI masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu nama yaitu IPAS. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak SD/MI masih dalam tahap berfikir konkrit/ sederhana, holistik, komperhensif, dan tidak detail.

³³ Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan: pt: 2019), 5.

³⁴ Irfana Eka Azzahra, dkk., Implentasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No. 2, 2023 .6231.

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Dengan mempelajari IPAS, dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya, sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.³⁵ Berdasarkan pemaparan diatas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat berkaitan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

³⁵ Suhelayanti,dkk., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Langsa:Yayasan Kita Menulis: 2023), 38

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk spesifik sekaligus menguji efektivitasnya. Proses pengembangannya melibatkan penelitian kebutuhan awal serta pengujian terhadap tingkat keberhasilan produk dalam penggunaannya di masyarakat. Tahapan penelitian ini dilakukan secara bertahap (longitudinal).

Salah satu keunggulan model ADDIE adalah pendekatannya yang sistematis dan terstruktur, memastikan setiap tahap pengembangan dilakukan secara menyeluruh dan efektif. Pada tahap Analisis, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi secara rinci, meliputi analisis audiens, tujuan pembelajaran, serta sumber daya yang tersedia. Hal ini bertujuan agar desain pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik. Tahap Desain melibatkan penyusunan materi pembelajaran berdasarkan hasil analisis, termasuk penentuan strategi pembelajaran, pemilihan media, dan metode evaluasi. Pendekatan ini memastikan desain yang tepat sasaran dan efektif.

Tahap Pengembangan meliputi pembuatan materi pembelajaran sesuai desain yang telah dirancang dengan memperhatikan detail untuk menjamin kualitas dan efektivitasnya. Selanjutnya, tahap Implementasi mengaplikasikan

materi pembelajaran dalam lingkungan nyata untuk memastikan penggunaannya sesuai rencana. Proses evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama seluruh tahapan, memungkinkan perbaikan dan penyesuaian sesuai kebutuhan.

Kelebihan lain dari model ADDIE terletak pada fleksibilitasnya. Meskipun memiliki urutan langkah yang linear, setiap tahap dapat diulang atau direvisi sesuai kebutuhan. Hal ini memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik dan hasil evaluasi. Fleksibilitas ini sangat relevan dalam menghadapi dinamika kebutuhan belajar yang terus berkembang, seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan.

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Teknik ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengevaluasi keefektifan produk tertentu, seperti media pembelajaran Powerpoint interaktif berbasis aplikasi Android. Model ADDIE, yang diperkenalkan oleh Dick and Carey, menjadi kerangka dasar dalam proses ini, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi³⁶

Secara keseluruhan, penelitian dan pengembangan ini merupakan proses untuk menciptakan atau meningkatkan sesuatu. Uji coba akan dilakukan terhadap siswa kelas IV MIS MIMA Condro Jember untuk menilai kecocokan media pembelajaran yang telah dibuat. Ini bertujuan untuk memastikan apakah produk tersebut memenuhi standar yang ditetapkan.

³⁶ Risa Nur Saadah, dkk, *Metode Peneletian R&D(Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2015), 32

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.³⁷

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).³ Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahami nya, yaitu sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis) J E M B E R

Tahap pertama, tahap analisis (analysis). Pada tahapan ini, peneliti melakukan dua jenis analisis, yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (needs analysis). Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan nyata yang terjadi di sekolah, khususnya di MIS MIMA Condro Jember, terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang telah tersedia selama ini. Berdasarkan observasi dan

³⁷Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science + Business Media, 2009). 2

wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa pembelajaran IPAS di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan, dengan media berupa buku cetak dan gambar statis. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi sejarah seperti Kerajaan Islam di Indonesia yang dianggap sulit dipahami karena bersifat naratif, abstrak, dan tidak berhubungan langsung dengan pengalaman keseharian mereka. Selain itu, keterbatasan dalam penggunaan teknologi pembelajaran membuat proses belajar cenderung membosankan, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan informasi tentang jenis media yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut. Analisis ini melibatkan peserta didik, guru kelas, serta mengkaji dokumen kurikulum IPAS. Dari hasil analisis, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan cerita sejarah secara lebih konkret, interaktif, dan menarik. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan perangkat digital seperti smartphone atau tablet dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga interaktif dan mudah diakses melalui perangkat yang familiar bagi siswa, yakni Android. Berdasarkan kebutuhan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan

menggunakan aplikasi *Ispring Suite* 10 yang dapat menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan video ke dalam presentasi PowerPoint, serta mengonversinya menjadi aplikasi Android menggunakan Web2Apk Builder.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua, desain (*design*). Dalam tahap ini, peneliti mulai merancang kerangka dasar media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan media dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV. Proses perancangan mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek desain visual, aspek materi, dan aspek kebahasaan. Dari aspek desain visual, media dirancang dengan prinsip menarik, sederhana, dan ramah anak. Penggunaan warna-warna cerah, ikon-ikon edukatif, dan tata letak yang proporsional bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, navigasi dalam media dirancang sedemikian rupa agar mudah digunakan oleh siswa, bahkan tanpa pendampingan langsung dari guru.

Dari aspek materi, isi media disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS kelas IV yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka. Materi Kerajaan Islam di Indonesia dipilih karena menuntut penguasaan konsep-konsep historis, geografis, dan sosial-budaya yang sering kali sulit dikuasai melalui media cetak semata. Oleh karena itu, peneliti menyajikan materi tersebut dalam bentuk narasi interaktif yang dilengkapi dengan animasi, gambar peta interaktif, dan ilustrasi tokoh-

tokoh penting dalam sejarah Islam di Indonesia. Media ini juga disisipkan soal latihan, kuis interaktif, dan umpan balik otomatis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari aspek kebahasaan, media dirancang menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas IV. Istilah-istilah yang dianggap sulit diberikan penjelasan tambahan dalam bentuk pop-up atau ilustrasi visual.

3. *Development* (mengembangkan)

Tahap ketiga, pengembangan (development). Setelah desain disusun secara matang, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran sesuai rancangan yang telah dibuat. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10*, yang memungkinkan pengguna mengubah slide PowerPoint menjadi media interaktif berbasis HTML5. Dalam proses pengembangan ini, peneliti menyusun slide demi slide materi Kerajaan Islam di Indonesia dengan menambahkan elemen multimedia seperti narasi audio, video singkat, animasi transisi, dan tautan interaktif antarhalaman. Untuk mendukung aksesibilitas, media yang telah dikembangkan kemudian dikonversi menjadi aplikasi Android menggunakan Web2Apk Builder, sehingga dapat diinstal dan dijalankan melalui smartphone atau tablet yang dimiliki siswa.

Selama proses pengembangan, peneliti juga melibatkan tim ahli untuk melakukan validasi media. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media mengevaluasi tampilan visual,

interaktivitas, navigasi, dan kesesuaian format digital dengan perangkat Android. Sedangkan ahli materi menilai kebenaran isi, keterkaitan materi dengan kurikulum, serta penyajian konten yang edukatif dan sesuai jenjang kelas IV. Hasil validasi menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran layak untuk digunakan, namun terdapat beberapa saran perbaikan seperti memperjelas ikon navigasi, menambah animasi gerak dalam penjelasan tokoh sejarah, serta menyederhanakan beberapa kalimat naratif. Peneliti kemudian melakukan revisi berdasarkan masukan tersebut untuk menyempurnakan media sebelum diuji coba kepada peserta didik.

4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap keempat, implementasi (*implementation*). Implementasi dilakukan dengan cara menguji coba media pembelajaran di kelas IV MIS MIMA Condro Jember, yang merupakan subjek dari penelitian ini. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 peserta didik yang dipilih secara acak untuk menggunakan media secara individual dan memberikan masukan awal terkait tampilan, kemudahan penggunaan, dan minat terhadap media. Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan mudah memahami materi saat belajar menggunakan media interaktif tersebut.

Setelah dilakukan perbaikan minor berdasarkan hasil uji coba kecil, kemudian dilakukan uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh siswa kelas IV. Pada tahap ini, media digunakan dalam proses

pembelajaran IPAS selama beberapa pertemuan. Guru kelas mengintegrasikan media ke dalam kegiatan belajar, sementara peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa serta mencatat respon dan interaksi mereka terhadap media. Respon siswa secara umum sangat positif, mereka tampak antusias, aktif menjawab kuis, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap isi materi dibandingkan saat menggunakan media konvensional. Guru juga menyampaikan bahwa media ini membantu dalam penyampaian materi sejarah yang selama ini sulit diajarkan secara menarik..

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir, evaluasi (evaluation). Evaluasi dilakukan sebagai bentuk refleksi terhadap media yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan hingga implementasi, melalui masukan dari ahli, observasi guru, dan tanggapan peserta didik. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh proses implementasi selesai, dengan cara meminta peserta didik memberikan umpan balik melalui kuesioner dan wawancara singkat. Beberapa masukan yang diperoleh antara lain adalah keinginan siswa untuk lebih banyak latihan soal dalam bentuk permainan, tambahan audio narasi, serta adanya fitur skor atau level untuk meningkatkan motivasi

belajar. Peneliti kemudian menyusun laporan evaluasi dan melakukan revisi akhir terhadap media berdasarkan umpan balik tersebut.³⁸

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, desain uji coba produk yaitu Powerpoint interaktif berbasis aplikasi android dilakukan melalui pengujian yang melibatkan berbagai ahli dari berbagai bidang untuk memastikan kualitas dan keefektifan produk yang dikembangkan. Pengujian ini mencakup satu ahli materi, satu ahli media, ahli bahasa, serta satu ahli pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) yang diwakili oleh seorang guru. Setiap ahli berperan penting dalam memberikan masukan berdasarkan keahlian masing-masing, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama terhadap produk tersebut. Penelitian ini tidak hanya mengandalkan masukan dari para ahli, tetapi juga melibatkan peserta didik kelas IV di MIS MIMA Condro Jember untuk mendapatkan perspektif pengguna langsung.

³⁸Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009). 2

Dalam proses evaluasi, peneliti menggunakan angket dengan dua jenis skala yang berbeda: skala Likert untuk para ahli dan skala Gutman untuk peserta didik. Skala Likert digunakan untuk mengukur sejauh mana para ahli setuju atau tidak setuju dengan berbagai aspek produk, sementara skala Gutman digunakan untuk mendapatkan jawaban yang lebih biner dari peserta didik, yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi pemahaman dan penerimaan produk secara lebih tepat. Hasil dari kedua metode evaluasi ini memberikan gambaran komprehensif tentang kelebihan dan kekurangan produk, yang selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut, sehingga produk akhir dapat memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan efektif dalam penerapannya di kelas.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia kelas IV di MIS MIMA Condro Jember melibatkan dua tahap uji coba penting untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran. Tahap pertama adalah uji coba konstruksi, yang fokus pada validasi konten materi, bahasa, dan media yang digunakan dalam presentasi. Data untuk uji coba ini diperoleh dari validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator materi bertugas memastikan bahwa konten yang disajikan relevan, akurat, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.. Validator

media memeriksa kualitas visual dan teknis dari presentasi, termasuk penggunaan animasi, video, dan elemen interaktif lainnya.

Tahap kedua adalah uji coba lapangan, yang bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan dan efektivitas Media Pembelajaran interaktif ketika digunakan oleh siswa. Uji coba ini dilakukan di MIS MIMA Condro dengan melibatkan siswa kelas IV sebagai responden. Kepraktisan diukur berdasarkan kemudahan penggunaan aplikasi dan sejauh mana siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran tanpa hambatan teknis. Efektivitas diukur melalui peningkatan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Data kepraktisan dan efektivitas dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan tes yang diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan aplikasi. Berikut Tabel Desain Uji Coba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Tabel 3. 1
Desain Uji Coba
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tahap Uji Coba	Aspek yang diuji	Sumber Data
Uji Coba Konstruksi	Validasi Materi	Ahli Materi
	Validasi Media	Ahli Media
	Validasi Pembelajaran	Ahli Pembelajaran
Uji Coba Lapangan	Kepraktisan	Siswa Kelas IV MIS MIMA Condro Jember
	Efektivitas	Siswa Kelas IV MIS MIMA Condro Jember

2. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MIMA Condro Jember dan Guru Mata Pelajaran IPAS.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kevalidan, Kepraktisan dan keefektifan Media Pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 10* berbantuan Web2apk untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Kerajaan Islam di Indonesia.

3. Jenis Data

Jenis data yang telah dikembangkan oleh penulis yaitu:

- a. Data kualitatif diperoleh ketika penulis memperoleh informasi melalui wawancara, observasi, dokumentasi untuk analisis permasalahan pada pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, serta perancangan.
- b. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket yang diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pengembangan dan evaluasi produk. Angket ini menghasilkan nilai atau angka yang digunakan untuk memastikan hasil yang akurat dan objektif. Data kuantitatif ini mencakup masukan dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta pengguna akhir produk yaitu siswa kelas IV MIS Mima Condro Jember.

Setiap ahli memberikan evaluasi berdasarkan kriteria spesifik dalam bidangnya masing-masing, sementara siswa memberikan umpan balik berdasarkan pengalaman langsung mereka dengan produk tersebut. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang merupakan bagian integral dari penelitian ini. Validitas memastikan bahwa angket yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan

reliabilitas memastikan konsistensi hasil yang diperoleh dari angket tersebut. Selain itu, Uji N-gain juga dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman atau keterampilan siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Uji N-gain memberikan gambaran tentang efektivitas produk dalam meningkatkan pembelajaran siswa, dengan membandingkan skor pre-test dan post-test. Semua data kuantitatif yang diperoleh dari berbagai uji ini memberikan dasar yang kuat untuk melakukan analisis lebih lanjut, membantu peneliti dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk, serta memberikan arah yang jelas untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut agar produk tersebut dapat lebih efektif dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran.

4. Teknik Pengumpulan data

Pada proses penelitian, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data. Metode pengumpulan data ini juga membantu dan memudahkan peneliti dalam penelitian. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian untuk penilaian dan respon siswa. Angket penilaian terdiri dari dua jenis yaitu angket produk dan angket responden.³⁹ Angket produk ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru kelas). Angket responden ditujukan kepada siswa kelas IV di MIS MIMA Condro Jember.

³⁹ Karunia Eka, Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Refika Aditama, 2017), 342.

Tetapi disini ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian melalui pengamatan dan observasi. Pengamatan langsung pada proses belajar mengajar di Kelas IV MIS MIMA Condro Jember yaitu yang digunakan untuk melakukan observasi analisis kebutuhan dalam lokasi penelitian yang ingin peneliti teliti.

b. Angket

Angket untuk penelitian ini menggunakan angket yang mana untuk mengumpulkan data kelayakan media pembelajaran Powerpoint interaktif berbasis aplikasi android yang akan dibagikan kepada ahli media, materi, guru kelas, dan setiap siswa di kelas IV MIS MIMA Condro Jember. Ada 5 macam angket evaluasi yang digunakan yaitu angket ahli media, angket ahli materi, angket ahli Bahasa, angket ahli pembelajaran dan angket peserta didik. Informasi yang diperoleh melalui angket ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi Media yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid. Indikator atau kisi-kisi instrument disesuaikan dengan kebutuhan terhadap Media⁴⁰.

Angket Media digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas Media berdasarkan penilaian para validator ahli yang telah

⁴⁰Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

dikembangkan oleh peneliti sesuai kebutuhan pengembangan media Pembelajaran. Indikator mulai dari tampilan, isi, tahapan, dan lain-lain.

Dalam memvalidasi Media ini menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian atau gejala sosial. Skala likert terdapat variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi dimensi lalu akan dijabarkan menjadi subdimensi dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur.⁴¹

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket ini adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS)

c. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Ada dua tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes pra-tes dan pasca-tes yang diambil dari uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Tes-tes ini

⁴¹Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol 1 No. 2. 2016), 2.

digunakan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Tujuan penelitian adalah mengumpulkan data lebih lanjut dan mendapatkan keadaan peserta didik pada saat belajar, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Peneliti memotret pada saat uji lapangan sebagai bagian dari proses dokumentasi ini. Instrumen kelayakan yang digunakan untuk pengukuran ini menggunakan Skala Likert, yang biasanya digunakan untuk keperluan analisis kuantitatif dan memberikan skor pada setiap jawaban.

Tabel 3. 2
Skor Angket Skala Liker⁴²

Score	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

5. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data disini yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara serta angket. Teknik Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Untuk teknik analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif yaitu dengan menganalisis proses penelitian dengan berdasarkan hasil wawancara pada analisis permasalahan serta kebutuhan peserta didik.

⁴² Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana, 2010). 98

Untuk teknik analisis data kuantitatif yang berupa hasil penilaian yang digunakan yaitu statistik deskriptif, yang didasarkan pada temuan penilaian dari ahli (media, materi, guru dan siswa). Analisis data untuk kuantitatif berupaya menilai validitas, praktikalitas dan efektivitas produk. Dengan mencari nilai validitas, praktikalitas dan efektivitas data diolah untuk mengevaluasi produk berdasarkan penilaian ahli (media, materi, guru dan siswa). Teknik perhitungan persentase yang diadaptasi oleh akbar dengan rumus berikut.⁴³

Hasil Validitas diperoleh dengan cara menghitung rata-rata penilaian dari setiap validator. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh: total skor yang diharapkan

Tabel 3. 3
Kriteria uji kelayakan media pembelajaran

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan atau dengan perbaikan sedikit

⁴³ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

61,00% - 80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan sedang
41,00% - 60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00% - 24,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan,

Adapun analisis data Kepraktisan yang didapat dari angket skala

guttman respon peserta didik. Teknik perhitungan presentase yang dilakukan disini yaitu diadaptasi oleh akbar dengan rumus sebagai berikut:

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = nilai proses

TS-e = total skor empirik (skor ini yaitu yang diperoleh peserta didik)

TS-max = total skor maximum yang diharapkan

Lalu untuk Analisis Data keefektifan dalam penelitian menggunakan Uji validitas soal, reabilitas soal, taraf kesukaran soal, daya pembeda soal dan juga uji N-Gain. Berikut penjelasan dari uji keefektifan dalam penelitian ini;

a. Test N-Gain

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan Penguasaan Materi dilakukan melalui analisis gain ternormalisasi <g>. Gain ternormalisasi atau skor N-gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji N-gain score dilakukan

dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest⁴⁴. Dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest atau gain score, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan metode/media tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis ternormalisasi adalah sebagai berikut

Menghitung rumus skor gain ternormalisasi:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Menentukan nilai rata-rata skor gain ternormalisasi

Menentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut:

Tabel 3. 4

Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasi

Normalized gain score	Criteria
$g \leq 0,3$	Low
$0,3 < g \leq 1,00$	Medium
$0,70, g \leq 1,00$	High

Persentase skor N-Gain tersebut kemudian dikonversikan dalam bentuk kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 5

Kategori interpretasi persentase efektivitas N-Gain

Percentage(%)	Criteria
>76	Efektif

⁴⁴ Novalia, Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja: 2014), 39.

56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif



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

BAB IV

HASIL DAN PEMBASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan, yang menghasilkan sebuah media pembelajaran bernama. Media ini dirancang untuk mendukung Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan *Web2Apk Builder* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember. Dalam proses pengembangannya, peneliti mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Analisis

Tahap awal dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis, di mana peneliti mengumpulkan data terkait proses pembelajaran. Data diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung di MIS MIMA Condro Jember, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV. Dalam proses ini, peneliti berinteraksi langsung dengan guru kelas IV, serta siswa kelas IV untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai aktivitas belajar mengajar.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Siswa memiliki berbagai kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu mereka lebih memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Salah satu kebutuhan utama siswa adalah media

pembelajaran yang tidak hanya berisi penjelasan materi, tetapi juga menyertakan contoh soal yang beragam, animasi, video, serta kuis interaktif yang dirancang dengan desain menarik. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, terutama pada pembelajaran sistem pencernaan. Selain itu, media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Saat ini, penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran sudah diterapkan di sekolah, namun masih tergolong jarang digunakan. Beberapa guru memang telah memanfaatkan PowerPoint berbasis *Ispring Suite 10*, tetapi penggunaannya masih terbatas dan hanya dilakukan pada sesi pembelajaran tertentu⁴⁵. Akibatnya, siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang konsisten dengan media interaktif yang dapat membantu pemahaman mereka secara optimal. Siswa juga membutuhkan media yang dapat diakses kapan saja sebagai bahan belajar mandiri di luar jam pelajaran.⁴⁶ Berikut gambar pada saat wawancara dengan siswa

⁴⁵ Wawancara yang dilakukan Peneliti pada tanggal 15 Januari 2025

⁴⁶ Observasi yang dilakukan Peneliti pada tanggal 15 Januari 2025



Gambar 4. 1

Wawancara dengan peserta didik

b. Analisis Kebutuhan Guru

Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran adalah kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun beberapa guru sudah mengenal PowerPoint berbasis *Ispring Suite 10*, tetapi masih banyak yang belum memahami cara membuat dan memanfaatkannya secara efektif dalam pembelajaran⁴⁷. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan interaktif, sehingga siswa kurang termotivasi dalam memahami materi.

Guru di sekolah membutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar mereka dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan efektif. Dengan peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media interaktif, mereka dapat menyajikan materi yang lebih variatif dan

⁴⁷ Wawancara yang dilakukan Peneliti pada tanggal 22 Januari 2025

menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pemahaman yang lebih baik mengenai teknologi pembelajaran akan membantu guru dalam menyusun bahan ajar yang lebih sistematis dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain keterampilan dalam penggunaan teknologi, guru juga memerlukan dukungan berupa panduan atau modul yang menjelaskan langkah-langkah dalam membuat dan menggunakan media interaktif. Hal ini akan membantu mereka dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Selain itu, kolaborasi antar guru dalam berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.



Gambar 4. 2

Wawancara dengan guru

c. Analisis Kebutuhan Sarana

Selain kebutuhan siswa dan guru, faktor sarana dan prasarana juga memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif. Di MIS MIMA Condro, media pembelajaran berbasis PowerPoint sudah digunakan, tetapi pemanfaatannya masih terbatas.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya ketersediaan perangkat yang mendukung serta kurangnya pemahaman dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Agar proses pembelajaran lebih efektif, sekolah perlu menyediakan fasilitas yang memadai, seperti komputer atau laptop dengan spesifikasi yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif. Selain itu, ketersediaan proyektor di setiap kelas juga dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media PowerPoint berbasis *Ispring Suite* 10 dalam pembelajaran. Dengan adanya sarana yang memadai, guru akan lebih mudah dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Selain perangkat keras, dukungan perangkat lunak dan akses internet yang memadai juga menjadi faktor penting dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah perlu memastikan bahwa semua guru memiliki akses ke perangkat dan aplikasi yang diperlukan agar dapat mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dengan optimal. Jika memungkinkan, sekolah juga dapat menyediakan platform pembelajaran daring yang dapat diakses oleh siswa di luar jam sekolah untuk mendukung pembelajaran mandiri

2. Tahap Design

Pada tahap Desain ini, dilakukan penyusunan Tujuan Pembelajaran serta pembuatan produk yang akan dikembangkan, yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam Di Indonesia IV di MIS MIMA Condro Jember. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

a. Menentukan Capaian Pembelajaran

Pada bagian ini peneliti menentukan terlebih dahulu capaian pembelajaran sebelum mendesain dan membuat media yang sudah dirancang oleh peneliti, berikut capaian pembelajaran yg sudah peneliti rancang;

- 1) Siswa dapat memahami informasi sejarah masuknya Islam di Indonesia.
- 2) Siswa dapat memahami sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
- 3) Siswa dapat mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia

b. Menentukan Cakupan Materi

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* yang dikonversi menjadi aplikasi melalui **Web2Apk Builder**, peneliti menentukan cakupan materi dengan fokus pada sejarah masuknya Islam di Indonesia. Materi ini dirancang agar siswa

dapat memahami bagaimana Islam mulai berkembang di Nusantara serta pengaruhnya terhadap peradaban, khususnya dalam konteks kerajaan-kerajaan Islam. Selanjutnya, materi juga mencakup perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, seperti Kesultanan Samudera Pasai, Kesultanan Demak, dan Kesultanan Aceh. Selain memahami sejarahnya, siswa juga diperkenalkan dengan berbagai peninggalan sejarah dari kerajaan-kerajaan tersebut, seperti masjid kuno, manuskrip, dan sistem pemerintahan berbasis Islam yang masih berpengaruh hingga saat ini. Dengan cakupan materi ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami perkembangan Islam di Indonesia melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

c. Merancang Desain Media

Pada tahap selanjutnya, dilakukan pengumpulan ilustrasi pendukung untuk memperkuat penyampaian materi pembelajaran. Ilustrasi-ilustrasi tersebut diperoleh dari berbagai platform penyedia gambar bebas hak cipta, seperti Pixabay, PNGTree, dan Freepik, dengan tujuan meningkatkan daya tarik visual media pembelajaran. Selain itu, bagan dan grafik yang relevan juga disiapkan guna memperjelas konsep yang diajarkan. Pengaturan tata letak media dilakukan menggunakan fitur yang tersedia dalam Microsoft PowerPoint 2019, *Ispring Suite*, dan *Web2Apk Builder*, sehingga materi dapat disajikan secara sistematis serta lebih mudah dipahami oleh siswa. Berikut desain media yg sudah peneliti rancang:

1) Cover Awal

Pada tampilan cover awal, peneliti merancang desain yang menarik dengan menampilkan animasi anak-anak serta burung yang berterbangan untuk membangun daya tarik bagi peserta didik. Elemen animasi ini dipilih agar media pembelajaran terasa lebih interaktif dan menyenangkan sejak awal. Selain itu, peneliti juga menyertakan logo Kampus UIN Khas Jember sebagai identitas utama, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengetahui asal-usul media pembelajaran ini. Untuk semakin meningkatkan ketertarikan peserta didik, backsound yang sesuai juga ditambahkan pada cover awal. Kombinasi antara animasi, identitas institusi, dan elemen audio ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berkesan bagi siswa.

Berikut tampilan cover awal



Gambar 4. 3

Cover Awal Media

2) Menu Utama

Pada tampilan menu utama, peneliti menyusun beberapa menu tambahan yang dirancang untuk mempermudah navigasi dan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Menu yang disediakan meliputi Petunjuk Penggunaan, yang berisi panduan tentang cara mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal.

Selanjutnya, terdapat Capaian Pembelajaran, yang menjelaskan tujuan dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menggunakan media ini. Profil juga disertakan untuk memberikan informasi mengenai latar belakang pembuatan media pembelajaran. Selain itu, menu Materi menjadi bagian utama yang berisi konten pembelajaran yang telah disusun secara sistematis.

Untuk menguji pemahaman peserta didik, disediakan pula Kuis yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi. Dengan adanya menu-menu ini, media pembelajaran menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan mudah digunakan oleh peserta didik. Berikut tampilan menu utama



Gambar 4. 4

Menu Utama

3) Petunjuk Penggunaan

Pada bagian Petunjuk Penggunaan, peneliti menyajikan informasi mengenai cara mengoperasikan media pembelajaran agar pengguna dapat memanfaatkannya dengan optimal. Panduan ini mencakup instruksi tentang penggunaan tombol navigasi, seperti tombol "Selanjutnya" untuk berpindah ke halaman berikutnya dan tombol "Sebelumnya" untuk kembali ke halaman sebelumnya. Selain itu, dijelaskan juga fungsi tombol lainnya yang membantu pengguna dalam mengakses berbagai fitur dalam media pembelajaran, seperti membuka menu utama, mengakses materi, atau memulai kuis. Dengan adanya petunjuk ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami alur penggunaan media dan belajar secara mandiri tanpa mengalami kesulitan dalam bernavigasi. Berikut tampilan Petunjuk Penggunaan:



Gambar 4. 5

Petunjuk Penggunaan

4) Capaian Pembelajaran

Pada bagian Capaian Pembelajaran (CP), peneliti mencantumkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya sebagai acuan bagi peserta didik dalam memahami materi. CP ini disusun agar siswa mengetahui kompetensi apa saja yang diharapkan dapat dicapai setelah menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya capaian pembelajaran yang jelas, peserta didik dapat lebih terarah dalam proses belajar serta memahami target yang harus dicapai, baik dalam aspek pemahaman materi maupun penerapannya.



Gambar 4. 6

Capaian Pembelajaran

5) Profil Pengembang

Pada bagian Profil, peneliti menyajikan informasi identitas diri untuk memperkenalkan pembuat media pembelajaran ini kepada pengguna. Dalam halaman ini, ditampilkan foto peneliti, nama lengkap, serta informasi akademik yang mencakup program studi (prodi), fakultas, dan Kampus UIN KHAS Jember. Selain itu, logo resmi kampus juga disertakan untuk memperjelas identitas institusi asal peneliti. Penyertaan profil ini bertujuan agar pengguna, terutama peserta didik dan tenaga pendidik, mengetahui latar belakang pengembang media serta sumber kredibilitasnya. Dengan adanya bagian ini, diharapkan media pembelajaran dapat memberikan kesan profesional dan terpercaya.



Gambar 4. 7

Profil Pengembang

6) Menu Materi

Pada bagian Menu Materi, peneliti menyusun konten pembelajaran sesuai dengan cakupan materi yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu sejarah masuknya Islam di Indonesia serta

kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Materi ini dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat memahami bagaimana Islam mulai berkembang di Nusantara serta peran penting kerajaan-kerajaan Islam dalam proses penyebarannya. Pembahasan mencakup berbagai teori masuknya Islam, seperti teori Gujarat, Arab, dan Persia, serta pengaruh para pedagang dan ulama dalam Islamisasi.

Selain itu, materi juga mengulas kerajaan-kerajaan Islam seperti Samudera Pasai, Demak, dan Aceh, beserta peninggalan sejarahnya. Dengan penyajian yang menarik dan interaktif, diharapkan peserta didik lebih mudah memahami serta mengaplikasikan pengetahuan tentang sejarah Islam di Indonesia. Berikut tampilan menu materi



Gambar 4. 8

Menu Materi

7) Tampilan Pada Materi Pertama

Pada tampilan materi pertama, peneliti menyajikan pembahasan mengenai sejarah masuknya Islam di Indonesia secara jelas dan

sistematis. Materi ini disusun dalam media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar-gambar relevan untuk mendukung pemahaman peserta didik. Gambar yang digunakan mencakup peninggalan sejarah yang berkaitan dengan proses Islamisasi di Nusantara. Penyajian visual ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami bagaimana Islam diperkenalkan dan berkembang di Indonesia. Dengan kombinasi teks dan gambar yang informatif, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta memudahkan siswa dalam menyerap materi secara lebih interaktif. Berikut tampilan pada materi pertama



Gambar 4. 9

Tampilan pada materi pertama

8) Tampilan Pada Materi Kedua

Pada tampilan materi kedua, peneliti menyajikan pembahasan mengenai kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, yang meliputi sejarah berdirinya, perkembangan, serta peninggalan sejarah yang

masih ada hingga saat ini. Materi ini disusun secara sistematis dan didukung dengan gambar-gambar relevan, seperti ilustrasi kerajaan, peta wilayah kekuasaan, serta foto peninggalan sejarah berupa masjid kuno, naskah manuskrip, dan arsitektur khas Islam.

Beberapa kerajaan yang dibahas dalam media ini antara lain Kesultanan Samudera Pasai, Kesultanan Demak, dan Kesultanan Aceh, beserta peran pentingnya dalam penyebaran Islam di Nusantara. Dengan penyajian yang menarik dan interaktif, peserta didik diharapkan dapat memahami bagaimana kerajaan-kerajaan Islam berkontribusi dalam perkembangan peradaban Islam di Indonesia serta mengenali warisan sejarah yang masih dapat ditemukan hingga saat ini.



Gambar 4. 10

Tampilan pada Materi Kedua

9) Kuis

Pada bagian Kuis, peneliti menyusun 15 soal pilihan ganda yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Soal-soal ini mencakup berbagai aspek, mulai dari sejarah masuknya Islam di Indonesia hingga kerajaan-kerajaan Islam beserta peninggalannya. Untuk membuat kuis lebih interaktif dan menarik, peneliti juga menambahkan emotikon khusus, yaitu emotikon benar yang muncul saat peserta didik menjawab dengan tepat dan emotikon salah jika jawaban yang dipilih kurang tepat.

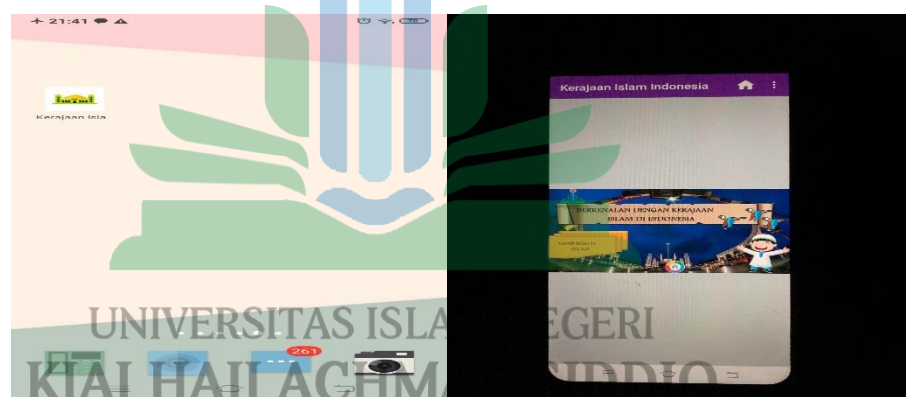
Fitur ini bertujuan untuk memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui jawaban mereka secara instan dan belajar dari kesalahan. Dengan adanya kuis ini, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam memahami materi dan dapat mengevaluasi sejauh mana mereka telah menguasai pembelajaran.



Gambar 4. 11
Kuis

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti menyempurnakan produk media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menggunakan *Ispring Suite 10* dengan bantuan *Web2Apk Builder*. Hasil akhir dari pengembangan ini berupa aplikasi yang dapat dijalankan di perangkat Android serta di laptop dan komputer, sehingga memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam mengakses materi pembelajaran. Dengan adanya dua versi media ini, peserta didik dan pendidik dapat memilih platform yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Berikut produk media yang utuh:



Gambar 4. 12

Produk Media utuh

Setelah proses pengembangan selesai, peneliti melanjutkan tahap validasi untuk memastikan kualitas dan efektivitas media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang memberikan penilaian serta masukan terkait tampilan, interaktivitas, dan kesesuaian isi dengan kurikulum. Hasil dari validasi ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum media digunakan secara luas dalam pembelajaran.

- a. Validasi Ahli Materi untuk media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring suite* 10 berbantuan web2apk builder

Ahli materi yang mengevaluasi keabsahan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring suite* 10 berbantuan web2apk builder adalah Dosen di lingkup UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Proses validasi dilakukan dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen validasi untuk pakar materi mencakup 14 indikator, sedangkan hasil rekapitulasi validasi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4. 1

Hasil Validasi Media oleh ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Kejelasan Kompetensi Inti		√			
2	Kejelasan Kompetensi dasar		√			
3	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan KI dan KD		√			
4	Kesesuain Materi dengan KI dan KD		√			
5	Kejelasan Tujuan Pembelajaran		√			
6	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi.	√				
7	Kesesuaian materi	√				
8	Kesesuaian tingkat kesulitan materi	√				
9	Penyajian materi yang jelas.	√				
10	Pemberian contoh materi	√				
11	Daya tarik materi	√				

12	Keterbaruan Materi		√			
13	Kedalaman Materi		√			
14	Kebenaran Materi		√			

b. Validasi Ahli Media untuk media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring suite* 10 berbantuan web2apk builder

Ahli Media yang mengevaluasi keabsahan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring suite* 10 berbantuan web2apk builder adalah Dosen di lingkup UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Proses validasi dilakukan dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen validasi untuk pakar materi mencakup 10 indikator, sedangkan hasil rekapitulasi validasi dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 4. 2

Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	√				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	√				
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	√				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	√				
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	√				

6	Aplikasi yang digunakan tepat.		√			
Aspek Tampilan Visual						
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		√			
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.		√			
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.		√			
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.		√			
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	√				
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.		√			
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.		√			
14	Desain media rapi.		√			
15	Media didesain secara menarik.	√				

4. Tahap Implementasi

Dalam Tahap implementasi ini terdapat 2 uji coba skala, uji coba lapangan dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil merupakan tahap awal pengujian media pembelajaran yang diterapkan pada sekelompok kecil peserta didik. Tujuan dari tahap ini adalah mengidentifikasi kekurangan serta mengevaluasi efektivitas awal media sebelum digunakan secara lebih luas.

Melalui tahap ini, peneliti dapat menemukan aspek yang perlu diperbaiki atau disempurnakan. Setelah itu, dilakukan uji coba skala besar, yaitu penerapan media pada kelompok peserta didik yang lebih luas. Tahap ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media secara menyeluruh dalam pembelajaran serta menilai dampaknya terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

a. Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil, peneliti berupaya menguji efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan lima siswa sebagai subjek penelitian. Pemilihan kelompok kecil ini bertujuan untuk mengamati secara lebih mendalam bagaimana media berfungsi dalam proses pembelajaran, apakah materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa, serta apakah terdapat kendala teknis atau pedagogis yang perlu diperbaiki. Berikut gambar pada saat uji coba skala kecil.



Gambar 4. 13

Uji Coba Skala Kecil

Selama proses uji coba, peneliti juga melibatkan guru dengan memberikan angket penilaian sebagai instrumen evaluasi. Angket ini dirancang untuk mengumpulkan umpan balik terkait aspek kelayakan media, baik dari segi konten, desain, maupun kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran. Pendapat dan masukan dari guru menjadi pertimbangan penting dalam

menentukan apakah media yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan atau masih memerlukan revisi sebelum diterapkan dalam uji coba skala besar. Dengan demikian, tahap ini berperan sebagai langkah awal dalam memastikan bahwa media pembelajaran benar-benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sebelum diterapkan secara lebih luas di kelas. Berikut gambar dan angket yang sudah diisi Guru:



Gambar 4. 14

Guru Mengisi Angket

Berikut hasil angket pembelajaran yg telah di isi oleh Guru IPAS Kelas IV

Tabel 4. 3

Hasil Validasi Ahli pembelajaran

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyampaian materi jelas sehingga siswa mudah paham dengan materi yang digunakan					√
2.	Ukuran huruf dan jenis teks mudah dibaca					√
3.	Penjelasan contoh soal mudah dipahami					√
4.	Gambar ilustrasi yang ada membuat saya memahami isi materi yang disajikan					√
5.	Saya paham dengan maksud dari gambar yang ada karena keterangan gambar tercantum					√

6.	Penjelasan gambar ditambah efek animasi membantu dalam memahami konsep					√
7.	Penggunaan media interaktif ini mudah saya gunakan				√	
8.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami					√
9.	Penggunaan warna sesuai					√
10.	Perpaduan warna harmonis					√
11.	Tampilan desain media pembelajaran ini menarik					√
12.	Contoh dan latihan soal Memperkuat pemahaman Siswa terhadap materi yang disajikan					√
13.	siswa senang menggunakan media ini					√
14.	Media ini diperlukan dalam pembelajaran IPAS					√
15.	Dengan menggunakan media ini, siswa semakin paham dengan materi yang disajikan					√

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah melalui tahap uji coba skala kecil yang melibatkan lima siswa sebagai subjek awal, peneliti melanjutkan penelitian ke tahap uji coba skala besar. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam skala yang lebih luas guna mengetahui efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan. Dalam uji coba ini, media pembelajaran diterapkan di kelas IV MIS MIMA Condro dengan melibatkan seluruh peserta didik dalam kelas tersebut.

Untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan sistematis dan terstruktur, implementasi media dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan sintaks

penggunaan media guna memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan Uji Coba Skala Besar

1) Kegiatan Pembuka

Pada tahap awal pembelajaran, peneliti memulai kegiatan dengan memberikan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik sebagai bentuk apersepsi. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan nyaman, sehingga peserta didik lebih siap menerima materi yang akan disampaikan. Selain itu, peneliti juga memberikan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari agar peserta didik memiliki pemahaman awal terkait topik yang akan dibahas.

Setelah itu, peneliti memperkenalkan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Media ini berbasis aplikasi Android dan dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tujuan dari penggunaan media serta manfaatnya dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada hal yang belum mereka pahami mengenai media tersebut sebelum masuk ke tahap penggunaan secara langsung.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, pembelajaran difokuskan pada penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama dalam memahami materi. Pembelajaran berbasis kelompok ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk saling berdiskusi dan berbagi pemahaman terkait materi yang sedang dipelajari.

Setelah pembagian kelompok, peserta didik diminta untuk menyalakan dan membuka handphone mereka yang telah dibawa ke kelas. Peneliti kemudian memberikan instruksi mengenai cara mengakses media pembelajaran melalui aplikasi yang telah diinstal sebelumnya. Langkah ini dilakukan secara bertahap agar semua peserta didik dapat mengikuti dengan baik dan tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi.



Gambar 4. 15

Uji Coba Pelaksaaan besar

Berikut adalah sintaks penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran:

a) Orientasi

Peserta didik dikenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tampilan antarmuka dan fitur utama yang tersedia dalam aplikasi.

b) Eksplorasi

Peserta didik mulai menjelajahi berbagai fitur dalam aplikasi, seperti menu utama, materi yang tersedia, serta kuis interaktif yang dapat mereka akses.

c) Instruksi Penggunaan

Peneliti memberikan panduan mengenai cara mengoperasikan aplikasi, termasuk cara membuka materi, menjalankan simulasi interaktif, serta menjawab pertanyaan yang tersedia dalam kuis.

d) Pemahaman Materi

Setelah memahami cara kerja aplikasi, peserta didik mulai membaca dan mempelajari materi yang disajikan dalam media pembelajaran.

e) Diskusi dan Tanya Jawab

Peserta didik diberikan waktu untuk berdiskusi dalam kelompok mereka masing-masing terkait materi yang telah mereka pelajari melalui aplikasi. Peneliti juga memberikan

kesempatan bagi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan jika terdapat bagian yang kurang dipahami.

f) **Penyelesaian Tugas**

Setelah memahami materi, peserta didik diminta untuk menyelesaikan tugas atau latihan yang telah disediakan dalam aplikasi.

g) **Refleksi**

Peserta didik merefleksikan pembelajaran yang telah mereka lakukan dengan menjawab pertanyaan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi.

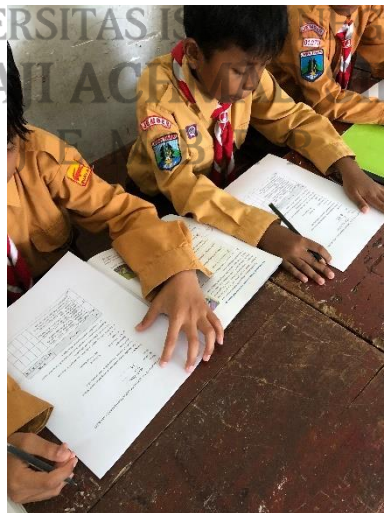
Selama proses ini, peneliti berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik jika mengalami kendala dalam mengakses atau memahami materi dalam media pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat belajar secara lebih mandiri dan interaktif.

3) Kegiatan Penutup

Setelah semua materi disampaikan dan peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan dalam media pembelajaran, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tahap evaluasi. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengerjakan kuis yang telah disediakan dalam aplikasi sebagai bentuk evaluasi pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana

peserta didik memahami konsep yang telah disampaikan serta mengetahui efektivitas media dalam mendukung pembelajaran.

Setelah peserta didik menyelesaikan kuis, peneliti menyebarkan angket kepada mereka untuk mengumpulkan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Angket ini mencakup beberapa aspek, seperti kemudahan penggunaan, keterpahaman materi, daya tarik tampilan, serta sejauh mana media membantu mereka dalam memahami konsep yang dipelajari. Data yang diperoleh dari angket ini akan dianalisis untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang diharapkan atau masih memerlukan perbaikan lebih lanjut.



Gambar 4. 16

Peserta didik Mengisi Angket
Analisis dan Evaluasi Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah seluruh proses uji coba skala besar selesai, data yang diperoleh dari hasil kuis dan angket akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Beberapa aspek yang dianalisis. Pelaksanaan uji coba skala besar merupakan tahap penting dalam penelitian ini untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan melalui tiga tahapan utama kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Sintaks penggunaan media yang diterapkan juga membantu peserta didik dalam memahami cara kerja media serta memaksimalkan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Hasil dari uji coba skala besar ini memberikan gambaran apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik atau masih memerlukan perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memastikan bahwa media tersebut benar-benar memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

5. Tahap Evaluasi

Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

a. Interaktif dan Menarik

- 1) Media yang dikembangkan dengan *Ispring Suite 10* memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang lebih interaktif, seperti video, animasi, kuis, dan simulasi.
- 2) Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Aksesibilitas yang Fleksibel

- 1) Dengan bantuan Web2Apk Builder, media dapat dikonversi menjadi aplikasi Android sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa perlu koneksi internet setelah aplikasi terpasang.
- 2) Hal ini sangat membantu bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses internet.

c. Dapat Digunakan Secara Mandiri

- 1) Siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran sekolah karena materi dan latihan soal tersedia dalam aplikasi.
- 2) Guru juga dapat mengarahkan siswa untuk mengulang materi atau mencoba kuis secara mandiri.

d. Dilengkapi dengan Beragam Fitur Pembelajaran

- 1) *Ispring Suite 10* memungkinkan integrasi berbagai format media, seperti teks, audio, video, dan animasi yang memperjelas konsep *Masuknya Islam dan Kerajaan Islam di Indonesia*.

- 2) Terdapat kuis interaktif yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui jawaban yang benar dan memahami kesalahan mereka.
- e. Mudah Digunakan oleh Guru dan Siswa
- 1) Tampilan antarmuka yang sederhana dan intuitif memudahkan siswa kelas IV dalam mengoperasikan aplikasi.
 - 2) Guru juga dapat dengan mudah mengembangkan materi tambahan tanpa memerlukan keterampilan pemrograman.
- f. Meningkatkan Pemahaman Materi
- 1) Penyajian materi dalam bentuk multimedia dapat membantu siswa lebih memahami dan mengingat informasi dibandingkan dengan pembelajaran berbasis teks saja.
 - 2) Materi sejarah seperti *Masuknya Islam ke Indonesia* dan perkembangan kerajaan-kerajaan Islam dapat divisualisasikan dengan lebih menarik melalui infografis atau peta interaktif.
- g. Dapat dikembangkan lebih lanjut
- 1) Media ini dapat diperbarui dan dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur baru, seperti forum diskusi atau latihan soal tambahan.

Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

- a. Memerlukan Perangkat yang Memadai

- 1) Tidak semua siswa memiliki perangkat Android yang kompatibel atau cukup ruang penyimpanan untuk menginstal aplikasi.
- 2) Aplikasi mungkin kurang optimal jika digunakan pada perangkat dengan spesifikasi rendah.

b. Keterbatasan Interaksi dengan Guru

- 1) Meskipun media ini mendukung pembelajaran mandiri, siswa masih membutuhkan bimbingan guru untuk menjelaskan materi yang lebih kompleks.
- 2) Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan memahami materi jika hanya mengandalkan aplikasi tanpa pendampingan guru.

c. Tidak Dapat Menggantikan Pembelajaran Kelas Secara Penuh

- 1) Meskipun interaktif, aplikasi ini tetap tidak dapat sepenuhnya menggantikan pembelajaran tatap muka, terutama dalam diskusi atau kegiatan kolaboratif yang membutuhkan komunikasi langsung.

d. Potensi Gangguan dari Penggunaan Handphone

- 1) Siswa mungkin tergoda untuk membuka aplikasi lain di handphone mereka saat menggunakan media pembelajaran ini, yang dapat mengurangi fokus belajar.

- 2) Diperlukan pengawasan dari guru atau orang tua untuk memastikan siswa benar-benar menggunakan aplikasi untuk belajar.

e. Terbatas pada Pengguna Android

- 1) Media ini hanya dapat digunakan pada perangkat Android, sehingga siswa yang menggunakan iOS atau perangkat lain tidak dapat mengaksesnya.
- 2) Alternatif berbasis web tetap diperlukan agar semua siswa dapat menggunakan media ini tanpa hambatan platform.

B. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan serta hasil implementasinya. Proses analisis melibatkan beberapa aspek, yakni validitas media, praktikalitas media, dan efektivitas media

1. Validitas/Kelayakan Media

Validitas media pembelajaran dievaluasi melalui penilaian para ahli, yang mencakup pakar media dan materi. Penilaian ini difokuskan pada aspek desain tampilan, kemudahan penggunaan, serta keselarasan isi dengan kurikulum. Suatu media dianggap valid apabila rata-rata skor dari para ahli menunjukkan kategori sangat baik, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Validitas Materi pada Media

Setelah melalui dua tahap validasi oleh ahli materi, hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring suite* 10 berbantuan web2apk mengalami sejumlah revisi berdasarkan masukan dari validator. Berdasarkan analisis angket validitas yang diisi oleh ahli materi, hasil validasi ditampilkan pada Tabel 4. Validasi ini berperan penting dalam menyelaraskan isi materi dengan kurikulum yang berlaku, serta memastikan bahwa materi disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Proses ini menjamin bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar pendidikan, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap konsep IPAS, khususnya pada topik Masuknya Islam dan Kerajaan Islam di Indonesia.

Tabel 4. 4
Analisis Data Validitas Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max	(%)
1	Kejelasan Kompetensi Inti	4	5	80%
2	Kejelasan Kompetensi dasar	4	5	80%
3	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan KI dan KD	4	5	80%
4	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	4	5	80%
5	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	4	5	80%
6	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi.	4	5	80%
7	Kesesuaian materi	5	5	100%

8	Kesesuaian tingkat kesulitan materi	5	5	100%
9	Penyajian materi yang jelas.	5	5	100%
10	Pemberian contoh materi	5	5	100%
11	Daya tarik materi	5	5	100%
12	Keterbaruan Materi	4	5	80%
13	Kedalaman Materi	4	5	80%
14	Kebenaran Materi	5	5	100%
Jumlah		62	70	86,25%

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{62}{70} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 88,42\%$$

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, hasil validasi terhadap media pembelajaran interaktif Berbasis *Ispring Suite* 10 berbantuan web2apk untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV MIS MIMA Condro Jember memperoleh persentase penilaian sebesar 88,42% dengan kriteria sangat layak. Angka ini menunjukkan bahwa media tersebut tergolong sangat valid. Dengan pencapaian ini, media dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi standar pendidikan yang berlaku dan dinilai efektif untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, media ini telah memenuhi kriteria validitas baik dari segi isi materi yang digunakan dalam penyampaian.

b. Analisis Validitas Media

Setelah melalui dua tahap validasi oleh validator ahli media, hasil yang diperoleh dari analisis angket validitas dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4. 5

Analisis Data Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Media	Skor Max	(%)
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	5	5	100%
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	5	5	100%
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	5	5	100%
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	5	5	100%
5	Petunjuk penggunaandisampaikan secara jelas.	5	5	100%
6	Aplikasi yang digunakan tepat.	4	5	80%
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	4	5	80%
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	4	5	80%
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.	4	5	80%
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.	4	5	80%
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	5	5	100%
12	Keseimbangan proporsi gambaryang digunakan sesuai.	4	5	80%
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.	4	5	80%
14	Desain media rapi.	4	5	80%
15	Media didesain secara menarik.	5	5	100%
Jumlah		67	75	80%

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

$$V\text{-ah} = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 89,33\%$$

Berdasarkan Tabel 4.2, hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk siswa kelas IV di MIS MIMA Condro Jember menunjukkan persentase sebesar 89,33 dengan kriteria sangat valid%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media ini tergolong valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dengan memenuhi standar validitas dari segi media, media ini telah memenuhi aspek visual dan teknis yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran IPAS secara interaktif dan menarik.

Analisis data dari Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil analisis lanjutan terhadap validasi aspek materi dan media, sebagaimana tercantum pada Tabel 4.8, menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Android untuk materi Kerajaan Islam telah memenuhi standar validitas yang tinggi. Temuan ini mencerminkan adanya keseimbangan antara ketepatan materi IPAS yang disampaikan dan kesesuaian media secara teknis dalam mendukung pembelajaran. Dengan tingkat validitas yang tinggi pada aspek materi (86,25%), validitas baik pada aspek media (80%), serta validitas bahasa (88%), media ini dinilai tidak hanya valid dari sisi konten, tetapi juga mampu menyajikan konsep abstrak secara visual dan interaktif dengan efektif kepada siswa.

Tabel 4. 6
Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang divalidasi	Jumlah Skor Validator	Skor max	%	Keterangan
1	Aspek Materi	62	70	88,42%	Sangat Valid
2	Aspek Media	67	75	89,33%	Sangat Valid
Rata-rata				88,15%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.8, terlihat bahwa hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Android untuk materi Kerajaan Islam di Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV di MIS MIMA Condro Jember mencapai persentase sebesar 88,15%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

2. Analisis Praktikalitas Media

Praktikalitas media dievaluasi melalui uji coba yang melibatkan guru dan siswa. Penilaian mencakup kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, serta kejelasan petunjuk penggunaan. Media dikategorikan praktis apabila mayoritas responden memberikan tanggapan positif berdasarkan hasil angket.

Uji praktikalitas juga dilakukan terhadap siswa, dengan data diperoleh melalui angket respons siswa. Hasil analisis uji praktikalitas

oleh siswa terhadap media pembelajaran nteraktif berbasis *Ispring Suite* 10 berbantuan web2apk builder dalam pembelajaran IPAS materi Masuknya Islam dan Kerajaan Islam untuk kelas IV ditampilkan pada Tabel 4.

a. Uji Respon Guru terhadap Media

Uji respon guru terhadap praktikalitas media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta memiliki fitur yang mendukung proses belajar mengajar. Dalam uji ini, guru diminta memberikan penilaian melalui angket yang mencakup beberapa aspek, seperti kemudahan navigasi, kejelasan instruksi, tampilan visual, serta kesesuaian materi dengan kurikulum.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember
Tabel 4. 7
Analisis Data Uji respon Guru

No	Indikator	Skor yang didapat	Skor Max	Presen tase
1.	Penyampaian materi jelas sehingga siswa mudah paham dengan materi yang digunakan	5	5	100%
2.	Ukuran huruf dan jenis teks mudah dibaca	5	5	100%
3.	Penjelasan contoh soal mudah dipahami	5	5	100%
4.	Gambar ilustrasi yang ada membuat saya memahami isi materi yang disajikan	5	5	100%
5.	Saya paham dengan maksud dari gambar yang ada karena keterangan gambar tercantum	5	5	100%
6.	Penjelasan gambar ditambah efek animasi membantu dalam memahami konsep	5	5	100%

7.	Penggunaan media interaktif ini mudah saya gunakan	5	5	100%
8.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	5	5	100%
9.	Penggunaan warna sesuai	5	5	100%
10.	Perpaduan warna harmonis	5	5	100%
11.	Tampilan desain media pembelajaran ini menarik	5	5	100%
12.	Contoh dan latihan soal Memperkuat pemahaman Siswa terhadap materi yang disajikan	5	5	100%
13.	siswa senang menggunakan media ini	5	5	100%
14.	Media ini diperlukan dalam pembelajaran IPAS	5	5	100%
15.	Dengan menggunakan media ini, siswa semakin paham dengan materi yang disajikan	5	5	100%
Total Skor		75	75	100%

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

$$V\text{-ah} = \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAILACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel serta hasil perhitungan menggunakan rumus uji respons guru, media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 10* yang dikonversi menggunakan bantuan Web2apk Builder memperoleh skor sebesar 100%. Skor ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria *sangat praktis* dan *layak* untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian ini mencerminkan bahwa media mudah digunakan, memiliki fitur yang mendukung proses belajar, serta panduan penggunaannya jelas dan mudah dipahami oleh guru.

Dengan hasil tersebut, media ini dinilai sangat mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya untuk penerapan di lingkungan sekolah dasar.

b. Uji Respon Peserta didik

Uji respon peserta didik terhadap praktikalitas media bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi beberapa indikator, seperti kemudahan dalam mengakses dan menjalankan media, tampilan yang menarik, bahasa yang digunakan mudah dimengerti, serta seberapa membantu media tersebut dalam memahami materi pembelajaran

Tabel 4. 8
Hasil Uji Respon Peserta didik

No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	R 1	49	50	98%
2.	R2	49	50	98%
3.	R3	48	50	96%
4.	R4	48	50	96%
5.	R5	47	50	94%
6.	R6	47	50	94%
7.	R7	47	50	94%
8.	R8	48	50	96%
9.	R9	47	50	94%
10.	R10	47	50	94%
11.	R11	47	50	94%
12.	R12	48	50	96%
13.	R13	48	50	96%
14.	R14	48	50	96%
15.	R15	47	50	94%

16	R16	47	50	94%
17	R17	47	50	94%
18	R18	48	50	96%
19	R19	47	50	94%
20	R20	47	50	94%
21	R21	47	50	94%
22	R22	48	50	96%
23	R23	48	50	96%
24	R24	48	50	96%
25	R25	47	50	94%
26	R26	47	50	94%
27	R27	49	50	98%
28	R28	49	50	98%
Jumlah / rata-rata		1334	1400	98%

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{1334}{1400} \times 100\%$$

$$NPr = 95,29\%$$

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel serta hasil perhitungan yang telah dilakukan, uji respon praktikalitas dari peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan skor yang sangat tinggi, yakni sebesar 95,29%. Persentase ini masuk dalam kategori *sangat praktis*, yang berarti media tersebut dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tingginya skor ini mencerminkan bahwa media interaktif berbasis *Ispring suite 10* yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah terbukti

mendukung keterlibatan aktif dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada topik Masuknya Islam dan Kerajaan Islam dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Android pada mata pelajaran IPAS materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV di MIS MIMA Condro Jember, diperoleh persentase sebesar 90,74%. Angka ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori praktis. Oleh karena itu, media ini dinilai layak untuk digunakan sebagai sarana bantu pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Tingkat kepraktisan tersebut mencerminkan bahwa media PowerPoint interaktif ini mampu menggabungkan kemudahan penggunaan dengan efektivitas penyampaian materi. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS secara lebih menyenangkan dan mudah. Selain itu, media ini juga dirancang agar sesuai dengan kemampuan belajar siswa serta kebutuhan proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 4. 9

Hasil Analisis Uji respon guru dan peserta didik

No	Analisis Praktikalitas	Jumlah Skor Praktikalitas	Skor max	Persentase
1	Angket Respon Guru	75	75	100%
2	Angket Respon Siswa	1334	1.400	95,29%
Rata-rata				97.25%

c. Penilaian Pemahaman Siswa

Siswa diminta mengisi lembar refleksi mengenai pengalaman mereka menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan Web2Apk Builder. Mereka mengerjakan kuis ada 2 tahap yang pertama pretest dan yang kedua post test apabila nilainya masih kurang.

Uji coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan Web2Apk Builder di kelas IV berjalan lancar. Sebanyak 28 siswa hadir dan mereka semua mengikuti proses pembelajaran hingga selesai secara sistematis. Dapat disimpulkan bahwa siswa sangat menikmati pembelajaran melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 10* Berbantuan Web2Apk Builder pembelajaran dalam hal ini karena mereka cukup bersemangat ketika ditanya banyak pertanyaan dan hampir semuanya bergegas menjawab.

Tabel 4.10
Descriptive Statisticsa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	22	.25	.80	.6500	.14720
Ngain_Persen	22	25.00	80.00	65.0000	14.7200
Valid N (listwise)	22				

Hasil analisis pada Tabel 4.10, diperoleh data statistik deskriptif untuk variabel Ngain Skor dan Ngain Persen. Dari sampel sebanyak 22 data, nilai minimum Ngain Skor sebesar 0,25 dan nilai maksimum sebesar 0,80. Rata-rata (Mean) dari Ngain Skor adalah 0,65 dengan standar deviasi 0,14720 yang menunjukkan bahwa variasi data Ngain Skor antar subjek relatif kecil.

Pada variabel Ngain Persen, diperoleh nilai minimum sebesar 25,00% dan nilai maksimum sebesar 80,00%, dengan nilai rata-rata sebesar 65,00% dan standar deviasi 14,7200%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi hasil pada skor peningkatan (gain) dalam persentase, dengan sebagian besar responden memperoleh peningkatan sekitar 65,00%. Dengan demikian, distribusi hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki peningkatan skor yang cukup merata dengan variabilitas yang lumayan besar di antara mereka.

3. Analisis Efektivitas Media

Berdasarkan perhitungan N-Gain Score yang dilakukan peneliti dengan data pretest dan posttest pada aplikasi spss 23 diperoleh N-Gain Score dengan rata-rata 0,58 dengan kriteria Sedang dan N-Gain

Percent efektifitas sebesar 58,82% dengan kriteria cukup efektif. Hasil skor N-gain dapat dilihat di bawah ini

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	15	.22	1.00	.5282	.23089
Ngain_persen	15	22.22	100.00	58.8201	23.08943
Valid N (listwise)	15				

melalui perhitungan N-Gain Score dengan menggunakan data pretest dan posttest pada aplikasi SPSS 23. Peneliti menemukan bahwa N-Gain Score rata-rata sebesar 0,58, yang menunjukkan tingkat peningkatan yang sedang. Setelah itu, efektivitas N-Gain Percent ditentukan sebesar 58,82%, yang mengklasifikasikan intervensi sebagai cukup efektif. Temuan ini menjelaskan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti, berupa kartu bergambar kosakata bahasa Inggris, cukup efektif untuk digunakan. Nilai numerik dan kriteria yang digunakan dalam analisis memberikan dasar kuantitatif untuk menilai dampak intervensi, memperkuat kesimpulan bahwa media yang dikembangkan merupakan alat yang bermanfaat untuk meningkatkan antusias dan ketertarikan siswa di pembelajaran ipas.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi ahli media dan materi, kemudian media direvisi sesuai dari saran dan komentar dari validator. Adapun perumusan Media sebelum dan sesudah di revisi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

1. Tambahkan Gambar Kerajaan



2. Tambahkan Video tentang Kerajaan



BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Setiap siswa memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda dalam memahami suatu materi pembelajaran. Kebutuhan ini mencakup berbagai aspek, termasuk cara penyampaian materi, contoh soal yang beragam, penggunaan animasi, video, serta adanya kuis interaktif. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menarik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan eksploratif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu merangsang keterlibatan siswa dapat membantu mereka memahami materi lebih baik dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.⁴⁸

Pembelajaran interaktif juga didukung oleh teori kognitif dari Mayer yang menekankan pentingnya multimedia dalam meningkatkan pemahaman siswa.¹

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan *Ispring Suite 10* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam

⁴⁸ Kurniasari, Ika, dan Siti Zubaidah. "Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 17, no. 1 (2021): 45–52.

pembelajaran sains meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.⁴⁹

Saat ini, penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran telah diterapkan di beberapa sekolah, tetapi masih tergolong jarang digunakan secara optimal. Beberapa guru memang telah memanfaatkan PowerPoint berbasis *Ispring Suite 10*, namun penggunaannya masih terbatas hanya pada sesi pembelajaran tertentu. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang konsisten dengan media interaktif yang dapat membantu mereka memahami materi secara optimal. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahayu disebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran adalah kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun beberapa guru sudah mengenal PowerPoint berbasis *Ispring Suite 10*, tetapi masih banyak yang belum memahami cara membuat dan memanfaatkannya secara efektif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Susanto menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan teknologi sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis digital.¹ Oleh karena itu,

⁴⁹Sari, N., Purwaningsih, E., & Rahmawati, D. (2021). "Pengaruh Media Interaktif Berbasis Teknologi terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 213–221.

⁵⁰ Rahayu, S. (2020). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 8(1), 34–41.

diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mereka dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan efektif.⁵¹

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan PowerPoint yang diintegrasikan dengan *Ispring Suite* 10 serta dikonversi menggunakan Web2APK Builder. Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran ini, diperoleh persentase penilaian sebesar 88,42% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar pendidikan yang berlaku dan dinilai efektif untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dengan desain interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.⁵²

Dari segi validitas media, berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh persentase sebesar 89,33% yang dikategorikan sebagai sangat valid. Artinya, media ini telah memenuhi aspek visual dan teknis yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran interaktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo yang menunjukkan bahwa aspek desain dan visual dalam media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar.⁵³

⁵¹ Susanto, H. (2019). "Pengaruh Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi terhadap Efektivitas Pembelajaran Digital." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(2), 102–110

⁵² Wahyuni, R. (2021). "Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–64.

⁵³ Prasetyo, A. R. (2020). "Peran Desain Visual dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 112–120.

Dari hasil uji respons guru terhadap media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 10* yang dikonversi menggunakan Web2APK Builder, diperoleh skor sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa media tersebut mudah digunakan, memiliki fitur pendukung proses belajar yang lengkap, serta panduan penggunaannya jelas dan mudah dipahami oleh guru. Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Hidayat et al. yang menemukan bahwa media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan dapat meningkatkan adopsi teknologi oleh guru di sekolah dasar.⁵⁴

Dari sisi siswa, hasil uji respons terhadap media pembelajaran menunjukkan skor sebesar 95,29%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Ini berarti bahwa media tersebut dinilai mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.⁵⁵

Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 10* telah terbukti meningkatkan minat dan

⁵⁴ Hidayat, M. T., Ningsih, D. R., & Lestari, Y. (2022). "Pengaruh Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran terhadap Adopsi Teknologi oleh Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 66–74.

⁵⁵ Lestari, R. A. (2021). "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 89–97.

pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan animasi, video, serta kuis interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar dari Keller, yang menekankan bahwa faktor keterlibatan aktif dan tampilan menarik dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa.⁵⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.¹ Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa lebih tertarik dengan cara penyajian materi yang lebih dinamis dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.⁵⁷

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Pertama, penting bagi sekolah untuk menyediakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran agar mereka dapat mengintegrasikan media interaktif ke dalam pembelajaran secara optimal.

Kedua, pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi harus

⁵⁶ Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.

⁵⁷ Nugroho, A. T. (2022). “Peningkatan Partisipasi Siswa melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi.” *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar*, 10(1), 58–65.

terus dilakukan agar dapat memenuhi kebutuhan siswa yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan zaman.

Selain itu, kolaborasi antar guru dalam berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan teknologi juga perlu didorong agar proses pembelajaran semakin berkualitas. Sebagaimana yang disarankan oleh OECD, pengembangan keterampilan digital bagi tenaga pendidik harus menjadi prioritas dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 10* sangat valid, praktis, dan efektif, maka diharapkan media ini dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Implementasi media ini juga dapat diperluas ke berbagai mata pelajaran lainnya guna meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara lebih luas.

Pengembangan media yang saya buat bisa dilihat di berbagai media sebagai berikut:

1. Link IG : <https://www.instagram.com/reel/DKlrFLTRBuBjaWQi0nB0u1VkpVX5JZ-pl6hFBQ0/?igsh=eDZwY3A1cjU0ZGx5>
2. Link TikTok : <https://vt.tiktok.com/ZSkShbpmw/>
3. Link FB : <https://www.facebook.com/share/v/15dhE7mP3U/>
4. Link Youtube : <https://youtu.be/OWbgl83j9hs?feature=shared>

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

1. Saran Pemanfaatan

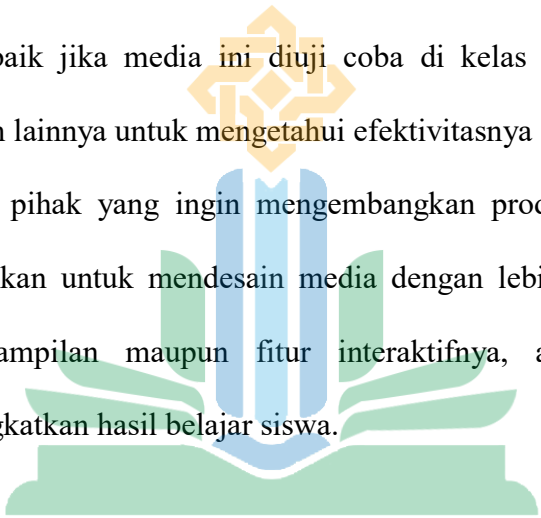
- a. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan bersemangat agar pembelajaran dapat dilakukan dalam suasana yang kondusif.
- b. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media *Ispring suite* 10 berbantuan web2apk builder dengan fokus, sehingga dapat membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.
- c. Siswa juga diharapkan untuk terus belajar tentang masuknya Islam dan Kerajaan Islam agar dapat menerapkannya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

2. Saran Diseminasi

Produk media dapat digunakan di semua kelas di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang terdapat di Kabupaten Jember. Namun, dalam penggunaannya harus tetap memperhatikan karakteristik siswa agar produk dapat bermanfaat dengan baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk memperluas materi yang diajarkan. Tidak hanya terbatas pada penjumlahan, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai konsep pembelajaran lainnya.
- b. Penelitian ini dilakukan di kelas IV MIS MIMA Condro Jember. Akan lebih baik jika media ini diuji coba di kelas lain atau lingkungan sekolah lainnya untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih luas.
- c. Semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut juga disarankan untuk mendesain media dengan lebih menarik, baik dari segi tampilan maupun fitur interaktifnya, agar dapat semakin meningkatkan hasil belajar siswa.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, (2017) Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ali, M., Rosyidah, E. F. (2017) Desain Pembelajaran Inovatif. PT Raja Grafindo.
- Andriani, N., & Widodo, W. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring Suite* dan Web2Apk. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120–128.
- Arsyad, Azhar. (2011) Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012) Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azzahra, Irfana Eka, 2023, Implentasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No. 2.
- Branch, Robert Maribe (2009) Instructional Design: The ADDIE Approach. (London: Springer Science + Business Media.
- Daryanto, D. (2013) Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media,
- Dwi Ariyanti, Mustaji, H. (2020) Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite* 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8 (2).
- Eka, Karunia, Mokhammad Ridwan, (2017) Penelitian Pendidikan, (Bandung, PT. Refika Aditama.
- Hadi, Nur (2020), "Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1.
- Hadi, Widiyanto, (2018) "Film animasi sebagai media pembelajaran daur ulang air pada SDN Singapura 01", (*Jurnal IT CIDA* vol 4, no 2, Desember.
- Hamalik, Oemar, (2015) Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanisah, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *iSpring Suite* 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, No.3 (2022)
- Haryono, A. D. (2015) Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran. (Genius Medika.

- Haryono, A. D. (2015) Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran. (Genius Medika).
- Hidayat, M. T., Ningsih, D. R., & Lestari, Y. (2022). “Pengaruh Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran terhadap Adopsi Teknologi oleh Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 66–74.
- Himmah F, dkk. (2017) Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Ispring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Unesa* Vol. 05, No. 02.
- Ibnu, Maryuliana, Imam Much, dan Sam Farisa. (2016) Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. (*Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* Vol 1 No. 2).
- Jalmur, N. A. (2016) Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Jaya, Farida, (2019), Perencanaan Pembelajaran, Medan: pt.
- Karwati, E. D. J. Priansa. (2015) Manajemen Kelas; Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi. Bandung: Alfabeta.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (2010). Al Qur'an dan Terjemahan, Bandung: PT. Sygma Examedia
- Kurniasari, Ika, dan Siti Zubaidah, “Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 17, no. 1 (2021): 45–52.
- Kusuma, N. R., Mustami M. K., & Jumadi O. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint *Ispring Suite 8* pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Eprints Jurnal Universitas Negeri Makasar*.
- Kusuma, N.R, dkk. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint *Ispring Suite 8* Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal UNM*, Vol. IV (1).
- Lestari, R. A. (2021). “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 89–97.

- Maryam E.R, dkk. (2020) Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint *Ispring Suite* 9 dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online (JPFT), Vol. 8, No. 3.
- Mulyani, P. Rahayu, S., S. S. Miswadi. (2016) “Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study” (Jurnal Pendidikan IPA Indonesia vol 1, no 1, Januari.
- Munir. (2015) Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Novalia, (2014) Muhammad Syazali, Olah Data Penelitian Pendidikan, Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Nugroho, A. T. (2022). “Peningkatan Partisipasi Siswa melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi.” Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar, 10(1), 58–65.
- Nuraini, Imam. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint *Ispring Suite* 8 Di Sekolah Dasar. Jurnal VARIDIKA, Vol. 31, No. 2.
- Prasetyo, A. R. (2020). “Peran Desain Visual dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa.” Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(2), 112–120.
- Pratama, Aditya, (2021) Skripsi: “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Ispring* dan Website 2 APK Builder Kelas IV Tema Tema 6 di SD/MI”, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rahayu, S. (2020). “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 8(1), 34–41.
- Rahmadani, N., Aswirna P., dan Ramadhan S. (2019) Penerapan Model Trait Treatment Interaction Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite* Untuk Mempengaruhi Literasi Sains di SMAN 16 Padang. (NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian IPA dan Pendidikan IPA, 5 (2).
- Ridoi, Mukhammad, (2018) Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, (Malang: Maskha.
- Riduwan, (2018) Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, Bandung, ALFABETA.
- Rusman, (2015) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

- Saadah, Risa Nur, 2015, Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saehana, Arda, Sahrul, dan Darsikin, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. (E-Jurnal Mitra Sains, 3 (1), 69.)
- Sari, N., Purwaningsih, E., & Rahmawati, D. (2021). “Pengaruh Media Interaktif Berbasis Teknologi terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPA.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 213–221.
- Setyosari, Punaji, (2010) Metode penelitian Pendidikan, Jakarta: kencana.
- Suhelayanti, 2023., Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), (Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Susanto, H. (2019). “Pengaruh Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi terhadap Efektivitas Pembelajaran Digital.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(2), 102–110.
- Syafitri, S., & Pujiyanto, P. (2022). Media pembelajaran fisika *iSpring Suite 10* untuk meningkatkan minat dan penguasaan materi SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 25–35.
- Usman, Asnawir dan M. Basyirudin, (2002) Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers.
- Wahyuni, R. (2021). “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–64.
- Wiarto, Giri, (2016) Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: Laksitas.

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Ispring Suite</i> 10 Berbantuan Web2Apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas IV di MIS MIMA Condro Jember	1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Ispring Suite</i> 10 berbantuan Web2Apk Builder? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran IPAS? 3. Bagaimana efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa?	1. <i>Ispring Suite</i> . 2. web2apk Builder 2. Pembelajaran IPAS	1. Animasi yang bergerak. 2. HTML5, Aplikasi Android 2. Pembelajaran IPAS di SD	1. Responden siswa kelas 4 SD 2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan rujukan, Buku pustaka, Artikel jurnal. 5. Validasi: a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Guru IPAS	1. Metode Penelitian: <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Model Penelitian : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu : $V_{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$ $V_{-pg} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$ Keterangan: V-ah : validasi ahli V-pg : validasi pengguna atau guru Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli Tsh : total skor yang diharapkan

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risma Fitriya Zulfa
 Nim : 211101040040
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

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

Apabila dikemudian hari ternyata hasil dari penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 29 Maret 2025

Sa

 Risma Fitriya Zulfa
 211101040040

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 2

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



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

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

Nomor : B-10670/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mima Condro Jember

Condro Kelurahan Kaliwates Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Jawa Timur

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

NIM : 211101040040

Nama : RISMA FITRIYA ZULFA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas IV di MIS Mima Condro JEMBER" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Poniman S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Februari 2025

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 3

MODUL AJAR

MODUL AJAR IPAS



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr
Instansi	: MIMA Condro
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD/ MI
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 5	: Cerita Tentang Daerahku
Topik	: A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya C. Masyarakat di Daerahku
Alokasi Waktu	: 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. ❖ Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal, ❖ Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik Pengenalan Tema • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: • Alat tulis,; buku tulis; alat mewarnai; uang kertas dalam pecahan (Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 dsb); kertas karton atau samson; narasumber dari pemerintah daerah setempat. Persiapan lokasi: • Pengaturan tempat duduk berkelompok; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi • literasi; pengaturan tempat duduk untuk melakukan sebuah gelar wicara.	

Topik B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya

- Kartu kekayaan alam (Lampiran 5.1), Set permainan “Maju Terus, Pantang Mundur” (Lampiran 5.2)

Perlengkapan peserta didik:

- Alat tulis; buku tulis,

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi literasi.

Topik C. Masyarakat di Daerahku

- Kertas HVS/folio bergaris

Perlengkapan peserta didik:

- Alat tulis; buku tulis; alat mewarnai.

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi literasi.

Topik Proyek Belajar**Perlengkapan peserta didik:**

- Alat tulis; alat mewarnai; kertas; peralatan bekas yang bisa dimanfaatkan untuk media penyampaian informasi.

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok; area untuk pemasangan hasil proyek

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI**A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 5 :**
 1. Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal.
 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal,
 3. Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
 3. Peserta didik membuat rencana belajar.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**

1. Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
4. Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya.
5. Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B :**

1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik C :**

1. Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang.
4. Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data.
2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya., menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya., membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini., menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya

Topik B :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah

tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

Topik C :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. dan menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian?
2. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian?
3. Apa sajakah hal yang berbeda dari daerah tempat tinggalku di masa dahulu dan kini?
4. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan?
5. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?

Topik B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

Topik C. Masyarakat di Daerahku

1. Apakah energi bisa bergerak?
2. Apa saja yang termasuk energi kinetik?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:

- a. Memperlihatkan peta Indonesia pada peserta didik. Tantang peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi beberapa daerah yang guru sebutkan pada peta Indonesia sebanyak beberapa kali untuk membangun suasana kelas. Pada tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi daerah tempat tinggal mereka pada peta.
- b. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan alamat lengkap pengirim dan juga penerima di depan kelas. Guru bermain peran menjadi pengantar paket yang kebingungan untuk mengirimkan paket itu untuk membangun suasana kelas. Minta bantuan peserta didik untuk mengamati dan mencari tahu, di manakah lokasi provinsi alamat-alamat tersebut berada pada peta. Sebagai tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menuliskan dengan lengkap alamat rumah. Setelahnya guru meminta memberitahukan lokasi daerah tempat tinggal mereka pada peta.
- c. Di akhir kegiatan, ceritakan tentang luasnya Indonesia, dengan daerah yang memiliki cerita uniknya masing-masing. Sebutkan juga sebuah contoh cerita unik berdirinya suatu daerah.



Tips: Guru dapat memperbanyak peta Indonesia sejumlah yang dibutuhkan atau dapat meminta peserta didik membawa Atlas yang dimilikinya. Untuk alternatif kegiatan kedua, guru dapat membuat amplop tersebut sebelum mengajar, dan juga mempersiapkan atribut khusus untuk bermain peran sebagai pengantar paket.

2. Ajak peserta didik bercerita juga mengenai segala hal yang mereka tahu dari suatu daerah yang guru sebutkan di kegiatan sebelumnya. Agar seru, minta mereka bercerita tentang beberapa kisah/dongeng/peninggalan sejarah pada daerah tempat tinggal mereka, lalu mengajak mereka untuk mengelaborasi fakta unik dari kisah/dongeng/peninggalan sejarah tersebut. Misal: Peserta didik bercerita singkat tentang Danau Toba. Guru dapat memberi pertanyaan tentang keberadaan Danau Toba di wilayah mereka. Guru dapat bertanya:

- a. Apa yang dimaksud dengan Danau? Seberapa luas dan dalam Danau Toba?
- b. Apa saja keuntungan daerah saat memiliki danau?



Tips: Berikan apresiasi untuk setiap anak yang berusaha bercerita, supaya suasana kelas menjadi lebih hidup. Jika ternyata pemahaman peserta didik masih minim tentang daerahnya, siapkan infografis singkat tentang suatu daerah atau mencari film dokumenter tentang daerah tempat tinggal. Contoh warisan budaya yang guru perlihatkan diusahakan bukan berasal dari wilayah tempat tinggal. Berikut salah satu contoh video yang dapat ditayangkan: <https://www.youtube.com/watch?v=FWWR7MnYKa4>.

3. Lanjutkan diskusi dengan bertanya pertanyaan esensial kepada peserta didik. Tuliskan kata kunci yang disampaikan peserta didik pada papan tulis. Guru dapat membantu peserta didik menjawab dengan meminta peserta didik mengamati dari hal terdekat di sekeliling mereka:
 - a. perubahan jumlah bangunan/rumah;
 - b. perubahan jumlah fasilitas umum;
 - c. perubahan jumlah penduduk;
 - d. kehadiran/perpindahan tetangga dari/ke daerah lain.
4. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik melihat bahwa setiap daerah mengalami banyak

perkembangan sebelum akhirnya menjadi seperti sekarang.

5. Di akhir penjelasan tentang fakta daerah yang menjadi contoh, bangun ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik dengan bertanya: “Bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?”
6. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang daerah tempat tinggalnya.

“

1. Cakupan daerah yang dimaksud pada bab ini adalah hingga level provinsi. Sehingga, jika pada daerah tertentu sulit ditemukan material belajar yang khas daerah terdekat dari tempat tinggalnya, guru dapat meminta peserta didik untuk mengkaji tentang provinsi daerah tempat tinggal mereka.
2. Pada kegiatan pembelajaran bab ini, guru dapat mengundang orang dari kantor pemerintahan setempat (kantor desa/kelurahan atau kecamatan) untuk menjadi narasumber pada kegiatan gelar wicara. Pencarian narasumber dapat dilakukan di awal untuk memastikan waktu yang sesuai.
3. Jika peserta didik dalam satu kelas cukup banyak, supaya kondusif, ada baiknya guru mencoba mengundang lebih dari satu narasumber. Bagi peserta didik ke dalam 2-3 kelompok besar, sehingga beberapa peserta didik dapat fokus kepada satu narasumber.

”

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? (5 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A di Buku Siswa.
2. Ajukan pertanyaan pancingan pada peserta didik seperti:
 - a. Apakah kamu tahu bagaimana perjalanan Indonesia hingga menjadi NKRI?
 - b. Apakah kalian pernah mendengar/membaca cerita tentang kerajaan yang ada Indonesia?
 - c. Apa nama/cerita kerajaan di Indonesia yang pernah kalian dengar/ketahui?
3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Berikan pengarahan kepada peserta didik mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
5. Bimbinglah peserta didik untuk menemukan informasi yang berhubungan dengan daerahnya pada teks “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” pada Buku Siswa.
6. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan teman sebelahnya untuk melengkapi hasil observasi yang didapatkannya. Tambahkan sedikit informasi mengenai sejarah kerajaan, bisa berupa foto, video, atau cerita, untuk menggugah minat peserta didik terhadap sejarah.



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan: Pada hari sebelumnya, sampaikan pada peserta didik di hari sebelumnya untuk membawa lembaran uang kertas dalam nominal kecil (Rp1.000,00 - Rp10.000,00). Untuk nominal besar, dapat guru siapkan (Rp20.000,00 - Rp100.000,00). Siapkan juga pecahan uang kertas dalam nominal kecil untuk berjaga saat ada anak yang tidak membawa.

1. Ajak peserta didik mengamati gambar pembuka topik A, kemudian lakukan kegiatan literasi dengan teks “Tantangan Kakek Ian” pada Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai sejarah dengan memberikan pertanyaan pancingan seperti:
 - a. Bagaimana lingkungan tempat tinggalmu saat ini, apakah lebih sepi atau lebih ramai? Kenapa?
 - b. Siapa saja yang berperan dalam perkembangan daerah tempat tinggalmu?
3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Guru dapat membagi peserta didik ke dalam kelompok berisi 3-4 orang.
Beberapa alternatif yang dapat dilakukan:
 - a. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang berbeda, kelompokkan mereka dengan ragam uang pecahan yang berbeda, sehingga nantinya mereka dapat saling melengkapi. Jika terdapat kelompok yang ragam uang pecahannya masih sama, pinjamkan lembar uang kertas untuk diobservasi oleh mereka. Guru dapat menambahkan pecahan uang kertas dengan nominal besar yang berbeda pada tiap kelompok.
 - b. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang sama, guru dapat membagi kelompok, kemudian membagikan 1-2 lembar uang pecahan yang berbeda pada tiap kelompok untuk diobservasi bergantian oleh mereka.
5. Ajak peserta didik untuk mengamati lembaran tersebut. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Benda apakah itu? Apa fungsinya?
 - b. Apa saja hal yang dapat kamu lihat pada benda tersebut? (Warna, tulisan, coba diterawang, diraba, gambar)
 - c. Berapa lembar yang bisa kamu dapatkan, saat menukarkan selembar benda ini dengan nominal yang lebih kecil? (sebagai alternatif pertanyaan Matematika)
6. Selanjutnya, minta peserta didik menyalin tabel “Hasil Observasi Tantangan Kakek Ian” pada buku tulis mereka.
7. Minta peserta didik untuk mulai mengamati secara mandiri dan bergantian dalam kelompok serta menulis informasi pada tabel.



Tips: Guru dapat menyediakan buku-buku, artikel tambahan sebagai referensi peserta didik.

8. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan temannya untuk melengkapi hasil observasi yang didapatkannya.



Tips: Guru dapat menggunakan metode presentasi untuk bertukar informasi, saat setiap kelompok memiliki pecahan uang yang berbeda-beda. Minta peserta didik menuliskan kembali hasil observasi dalam lembar yang lebih besar untuk ditempel di dekat kelompoknya, lalu ajak peserta didik untuk berkeliling melengkapi hasil observasi di buku tulisnya.

9. Di akhir, pandulah peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan mengaitkan tokoh dalam uang dengan daerah tempat tinggal. Tekankan pada peran tokoh tersebut untuk daerahnya serta sikap baik yang bisa dijadikan teladan.

Kegiatan alternatif:

Guru dapat mengkreasikan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber tambahan yang tercantum di bagian "Materi yang Dibutuhkan" atau pun menggunakan artikel lain. Contoh kreasi pembelajaran: mengajak peserta didik untuk bermain peran, meminta peserta didik merangkum, dan lain sebagainya.



Cari Tahu, yuk!



Persiapan sebelum kegiatan:

Pastikan narasumber telah dihubungi dan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pembahasan.

1. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas sebelumnya, "Sebelumnya kita sudah mencoba mengenal sejarah melalui tokoh-tokoh yang ada pada lembaran uang kertas. Setiap tokoh memiliki peran masing-masing dalam mengusahakan sebuah perubahan maupun perkembangan bagi daerah serta negara." Tutup dengan pertanyaan, "Lalu bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?"
2. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik, dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
3. Sampaikan tentang aktivitas yang akan dilakukan hari ini. Guru dapat menambah pengetahuan peserta didik dengan menanyakan:
 - a. Apa yang dimaksud dengan gelar wicara?
 - b. Siapa yang pernah menyaksikan gelar wicara?
 - c. Gelar wicara apa yang pernah kamu saksikan?
 - d. Apa yang didapatkan setelah menyaksikan gelar wicara?

Lalu, guru dapat melengkapi informasi tentang kegiatan gelar wicara, serta menjelaskan gelar wicara mini yang akan dilakukan di sekolah. Arahkan persiapan sesuai instruksi "Gelar Wicara Mini" pada Buku Siswa.
4. Dorong peserta didik untuk membuat pertanyaan-pertanyaan lain tentang sejarah daerah tempat tinggal yang ingin diketahuinya.
5. Minta salah satu perwakilan peserta didik untuk bertindak sebagai pembawa acara pada gelar wicara ini. Pembawa acara bertugas untuk mengundang masuk narasumber, memastikan semua anggota kelompok memerhatikan, memastikan semua menjaga sopan santun dan etika yang baik saat memberikan pertanyaan dalam gelar wicara.
6. Ajak peserta didik yang berperan sebagai pembawa acara untuk menemui narasumber, kemudian menyerahkan alur gelar wicara kepada pembawa acara.

7. Guru bisa berkeliling dan berperan sebagai fasilitator untuk melihat pemahaman peserta didik, menjaga ketertiban, dan membantu yang kesulitan.
8. Jika sudah, minta peserta didik kembali berkumpul dan fokuskan perhatian mereka kembali kepada guru. Pandu peserta didik untuk memberikan apresiasi kepada narasumber.
9. Berikan waktu pada peserta didik untuk menulis hasil pengumpulan informasi pada tabel yang sudah disalin pada buku tulis.



Lakukan Bersama

1. Minta peserta didik untuk menceritakan kembali informasi yang didapat dari gelar wicara dengan membuat gambar atau peta pikiran pada selembar kertas karton/samson besar.



Tips: Jika di kegiatan sebelumnya tidak dilakukan pembagian kelompok, di aktivitas ini guru dapat membagi kelompok diskusi 3-5 orang.

2. Arahkan mereka untuk kegiatan membuat peta pikiran sesuai instruksi pada Buku Siswa.
3. Jika memungkinkan, siapkan bahan-bahan informasi lain untuk peserta didik gunakan, seperti buku, artikel dari internet, dsb. Guru dapat juga menyediakan artikel tambahan terkait sejarah daerah, misal terkait situs peninggalan sejarah.
4. Setelah itu, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan kelompok lainnya untuk melengkapi hasil pengumpulan informasi yang didapatkannya. Lihat variasi kegiatan presentasi pada Panduan Umum Buku Guru untuk memandu kegiatan ini.
5. Di akhir kegiatan ajak peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai perbandingan kondisi daerahku dulu dan kini dengan mengelaborasi informasi-informasi yang sudah didapatkannya sepanjang kegiatan.

Pengajaran Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya (7 JP)



Mari Mencari Tahu



Persiapan sebelum kegiatan:

- Siapkan set kartu Kekayaan Alam (lampiran 5.1) sesuai kebutuhan. Guru dapat menambahkan isi kartu sesuai dengan keberlimpahan yang ada di daerahnya.
- Sebarkan set kartu tersebut di lokasi yang sudah guru pilih sebelumnya. Disarankan lokasi ada di dalam dan luar kelas.

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan misi. Guru bermain peran menjadi seorang detektif yang sedang direkrut untuk menyelesaikan sebuah misi, tetapi guru membutuhkan bantuan dari detektif lainnya yaitu para peserta didik.
 - b. Bukalah amplop lalu membacakan isi kertas tersebut, bahwa ada kartu-kartu yang tersebar berupa harta karun Indonesia yang perlu dikumpulkan.
 - c. Berikan petunjuk juga pada area tempat peserta didik akan melakukan perburuan.
 - d. Tugas para detektif adalah menemukan kartu-kartu harta karun tersebut, lalu mengumpulkannya, dan membawanya kembali ke kelas.



Tips: Pastikan peserta didik sudah memahami instruksi permainan sebelum membawa mereka keluar. Selain itu, berikan ketentuan maksimal setiap peserta didik menemukan berapa kartu, untuk meminimalkan konflik berebut kartu, saat ada yang memiliki banyak dan tak memiliki kartu.

2. Setelah permainan selesai dan peserta didik sudah kembali ke dalam kelas, ajak peserta didik untuk mengamati kartu yang didapatnya.
3. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Gambar apa yang ada pada kartu yang kalian miliki?
 - b. Apa kegunaan gambar yang ada pada kartu tersebut?
 - c. Apakah benda tersebut dapat ditemukan dengan jumlah berlimpah di daerahmu?
4. Siapkan tabel berikut di depan kelas:

Terdapat Dalam Jumlah Banyak di Daerahku	Tidak Ditemukan/Ditemukan Dalam Jumlah Sedikit di Daerahku



Tips: Guru dapat membuat tabel ini di kertas besar sebelumnya, kemudian mengeluarkan dan menempelkan di papan.

5. Ajak peserta didik untuk memikirkan posisi dari kartu yang mereka miliki. Lalu dorong mereka untuk secara mandiri maju ke depan kelas menempelkan kartu tersebut dalam tabel.
6. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik B di Buku Siswa.
7. Ajukan pertanyaan esensial topik ini kepada peserta didik dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
8. Jika sudah, ajaklah peserta didik untuk bersama-sama memeriksa tabel yang sudah selesai dilengkapi. Pandu pemeriksaan dengan menanyakan alasan gambar ditempel di kolom tersebut.
9. Lakukan diskusi sampai peserta didik mengenali kekayaan alam daerahnya dan pengaruh geografis dari kekayaan alam tersebut.



Kegiatan alternatif:

Sebagai alternatif, guru dapat juga menanyakan pada peserta didik, cara untuk mendapatkan kekayaan alam yang tidak ditemukan/ditemukan dalam jumlah sedikit di daerah tetapi sangat dibutuhkan untuk masyarakat setempat. Misal: bawang putih, didapatkan dari provinsi tetangga.



Lakukan Bersama



Persiapan sebelum kegiatan:

- Set papan permainan “Maju Terus, Pantang Mundur” sejumlah kelompok (1 kelompok terdiri 4-5 orang).
- Dadu dan 4-5 pion (gunakan benda yang tersedia untuk pion).
- Lihat cara mengelola media/perangkat belajar pada Panduan Umum Buku Guru.

1. Mulailah kelas dengan narasi sebagai berikut.

“Selamat karena kalian sudah berhasil melakukan perburuan harta karun yang merupakan kekayaan alam Indonesia dan juga daerah kita. Hari ini Bapak/Ibu guru ingin menantang kegigihan kalian lagi untuk bermain permainan papan “Maju Terus, Pantang Mundur”! Apakah kalian sudah siap?”



Tips: Sesuaikan narasi pembuka, pastikan mampu membangun suasana kelas sebelum memulai pelajaran.

2. Berikan penjelasan cara bermain:

- “Kalian akan dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang”
- “Setiap kelompok akan mendapatkan set permainan yang berisi: Papan permainan, dadu, pion, dan kartu permainan”
- “Tentukan urutan bermain sebelum memulai.”
- “Sesaat sebelum pemain yang mendapat giliran pertama melempar dadu, pemain yang mendapat giliran kedua akan mengambil tumpukan kartu yang paling atas, lalu membacakan tantangan pada kartu untuk dijawab oleh pemain yang akan melempar dadu.”
- “Jika pemain memberikan jawaban yang tepat, dia boleh melanjutkan melempar dadu dan melangkahkan pionnya untuk maju sesuai angka yang ditunjukkan pada dadu. Jika jawaban salah, kesempatan melempar dadu pada putaran tersebut hangus, dan kesempatan diberikan pada pemain berikutnya.”
- “Kartu yang sudah dibacakan, dikembalikan lagi pada tumpukan paling bawah. Begitu pun seterusnya.”
- “Teman-temanmu yang akan menjadi penilai dari jawabanmu. Beberapa kartu merupakan kartu bonus, sehingga kamu dapat maju dengan melewati tantangan.”
- “Ramaikan permainan ini dengan kejujuran dan sportivitas. Selamat berjuang! Maju terus, pantang mundur!”

Tips:



Pastikan peserta didik sudah memahami instruksi permainan, sebelum mencoba membagikan set permainan. Supaya peserta didik tidak buru-buru sibuk dengan permainannya. Guru perlu juga menunjukkan di depan, mana kartu, mana pion dan cara bermain, saat memberikan instruksi pada peserta didik.

- Bagi peserta didik ke dalam kelompok, lalu berikan waktu untuk kelompok tersebut mencari tempat bermain.
- Setelah permainan selesai/waktu bermain habis dan peserta didik sudah kembali ke tempat duduknya, ajak peserta didik untuk mengulang beberapa pertanyaan dan jawabannya.
- Berikan apresiasi kepada yang berhasil mencapai akhir. Berikan juga apresiasi karena peserta didik sudah mau bermain dengan jujur dan menjunjung tinggi sportivitas.

Pengajaran Topik C: Masyarakat di Daerahku (7 JP)



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan: Mintalah kesediaan beberapa orang di sekolah untuk menjadi narasumber di aktivitas kali ini. Beberapa contoh yang dapat dijadikan narasumber yaitu kepala sekolah, guru lokal, guru pendatang, staf sekolah, penjaga kantin/penjual jajanan lokal.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik C di Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai pengalaman peserta didik melihat pendatang, suku-suku yang ada di daerah tempat tinggal, serta ragam mata pencaharian yang mereka ketahui.
3. Berikan pengarahan kegiatan sesuai panduan di Buku Siswa.
4. Bagi kelompok sejumlah narasumber yang tersedia. Misalnya didapatkan 4 narasumber, maka bagilah kelompok dengan jumlah 4 peserta didik setiap kelompok.
5. Informasikan daftar narasumber yang dapat dirujuk oleh peserta didik. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan mencari informasi ke seluruh narasumber.
6. Ajak masing-masing kelompok untuk membagi peran mereka. Pastikan setiap anggota kelompok mendapatkan tugas untuk mencari tahu dari narasumber yang berbeda, dengan meminta mereka melaporkan pembagian perannya pada guru.
7. Minta peserta didik menyalin tabel “Masyarakat Daerahku: Dahulu dan Kini” pada buku tulis mereka, serta menuliskan identitas narasumber yang akan didatangi.
8. Ajak peserta didik untuk berkumpul sesuai narasumber yang akan diwawancarai. Motivasi mereka untuk saling berbagi kesempatan bertanya, serta menggunakan bahasa yang sopan santun saat melakukan wawancara. Beritahukan juga durasi untuk mereka melakukan wawancara. Jika memungkinkan tentukan satu peserta didik pada setiap kelompok narasumber untuk menjadi penjaga waktu.
9. Setelah selesai, ajak peserta didik kembali ke dalam kelas dan berkumpul ke dalam kelompoknya lagi.
10. Ajak peserta didik untuk bertukar informasi dan berdiskusi tentang info yang didapat dari berbagai sumber, kemudian menuliskan rangkumannya dalam buku tulis.



Tips: Guru dapat mengizinkan peserta didik untuk melengkapi informasi mereka dengan tambahan bacaan buku atau artikel di internet.

11. Di akhir, pandu peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan pertanyaan:
 - a. Apakah terdapat perbedaan antara kondisi masyarakat dahulu dan sekarang?
 - b. Apa saja hal yang berubah pesat kondisinya dahulu dan sekarang? Apa hal yang menyebabkannya?
 - c. Manakah perubahan yang terjadi karena dampak adanya pendatang?
 - d. Bagaimana sikap kita terhadap pendatang di daerah kita?



Lakukan Bersama

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
Sesaat setelah masuk kelas, guru bertindak seakan menerima telepon penting.
Ucapkan percakapannya dengan lantang, sehingga cukup terdengar oleh peserta didik. Misal,

“Selamat pagi, Pak/Bu! Benar Pak/Bu, saya Pak/Bu guru (sebutkan nama guru). Apa yang bisa saya bantu?”. Lalu guru dapat memberi jeda, seakan mendengarkan informasi dari seberang telepon. Guru dapat menghayati dengan memberikan gestur mengangguk, seolah mencatat, atau merespon dengan “iya/baik/siap”.



Tips: Guru tidak perlu terlalu lama, bermain peran, dan pastikan peserta didik terfokus pada guru. Berikan gestur untuk peserta didik diam, atau sembari menelpon mengajak peserta didik untuk duduk di tempatnya.

2. Setelahnya guru dapat mulai memberikan narasi singkat kepada peserta didik, seperti:
“Tadi Bapak/Ibu guru menerima telepon penting dari Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan. Beliau membutuhkan ide-ide terbaik untuk tantangan pengembangan masyarakat daerah tempat tinggal kita. Bapak/Ibu guru pikir, kita akan dapat membantu beliau, karena Bapak/Ibu guru memiliki peserta didik kelas 4 yang kreatif dan cerdas. Jadi, siapkah kalian membantu Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”.
3. Ajak peserta didik kembali bersama kelompok di kegiatan sebelumnya.
4. Jelaskan secara singkat aktivitas kali ini dengan narasi seperti:
“Ada beberapa topik yang diperlukan oleh Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”. Setelah ini, kalian dapat berdiskusi dengan kelompok untuk menentukan topik yang kalian pilih dan informasikan pada Bapak/Ibu guru. Lalu diskusikan tentang alternatif ide/saran yang menarik untuk topik tersebut, sehingga beliau dapat terbantu dengan ide-ide kelompok kalian. Sertakan alasan-alasan atau bukti pendukung untuk ide kelompok kalian selama diskusi berlangsung, ya. Selamat berdiskusi!”
5. Tuliskan beberapa topik yang dapat dipilih untuk didiskusikan oleh mereka.
Misalkan:
 - a. menjaga kesehatan masyarakat;
 - b. bencana alam musiman pada pemukiman masyarakat;
 - c. peningkatan keamanan masyarakat;
 - d. peningkatan kerukunan masyarakat;
 - e. pengoptimalan perekonomian masyarakat;
 - f. pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat;
 - g. melestarikan adat-budaya di masyarakat.



Tips:

- Berikan topik-topik yang relevan pada isu di daerah, sehingga peserta didik lebih mudah untuk membayangkan. Gunakan juga bahasa yang lebih dipahami oleh peserta didik.
- Tambah keragaman diskusi dengan cara satu topik hanya dapat dipilih oleh 1-2 kelompok. Dapat melalui undian, penentuan langsung, atau kelompok sendiri yang memilih.
- Pandu peserta didik yang kesulitan dengan pertanyaan yang memudahkan mereka memilih solusi.
- Ekspektasi guru terhadap solusi yang muncul dari peserta didik, disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Solusi tidak perlu hal yang besar, sebagai contoh: Jika di daerah tempat tinggal peserta didik sering banjir saat hujan karena sampah, solusi untuk mengajak warga membuang sampah pada tempatnya pun, perlu mendapatkan apresiasi dari guru.

6. Arahkan kegiatan diskusi sesuai panduan pada Buku Siswa.
7. Setelah waktu diskusi selesai, ajak setiap kelompok untuk mempresentasikan secara singkat ide-idenya. Serta berikan kesempatan untuk kelompok lain memberikan ide tambahan untuk

topik tersebut.

8. Bagikan kertas/media yang dapat digunakan untuk menuliskan surat.
9. Instruksikan pada masing-masing kelompok untuk menuangkan hasil diskusi ke dalam bentuk surat yang ditujukan pada Bapak/Ibu Gubernur/Wakil Gubernur/Walikota/Bupati. Dorong mereka untuk menggunakan kalimat yang baik dan benar, serta menuliskan dengan rapi dan sekreatif mungkin, sehingga ide mereka menjadi semakin menarik.

Proyek Pembelajaran (6 JP)



1. Kegiatan proyek belajar ini, merangkum seluruh pembelajaran di bab ini dengan berbagi informasi kepada orang lain dalam bentuk infografis.
2. Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.
3. Bimbing peserta didik untuk mengumpulkan kembali hasil informasi
4. Bentuk infografis bisa disesuaikan dengan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki peserta didik. Berikan peserta didik kebebasan untuk mengekspresikan bentuknya selama masih sesuai dengan tujuan dan kriteria.
5. Motivasi peserta didik untuk membuat infografis yang menarik dan bisa dibaca oleh orang lain.
6. Guru bisa memajang hasil karya peserta didik di:
 - a. kantor pemerintahan setempat (lakukan perizinan terlebih dahulu);
 - b. sekitar sekolah agar bisa dilihat oleh seluruh anggota sekolah.
7. Pastikan guru sudah melakukan penilaian sebelum memajang karya peserta didik di lokasi selain sekolah.
8. Buatlah jangka waktu pemajangan hasil karya peserta didik.
9. Bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan Umum Buku Guru

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Bercerita kepada peserta didik mengenai perubahan-perubahan yang terjadi di daerahnya dalam waktu 5-10 tahun terakhir.
- Membantu peserta didik mencari informasi mengenai sejarah kerajaan serta pahlawan yang ada di daerahnya.
- Jika memungkinkan, mengajak peserta didik untuk mengunjungi peninggalan sejarah yang

ada di daerah tempat tinggal.

- Mengajak peserta didik mencari informasi mengenai pahlawan-pahlawan yang ada dalam lembaran uang dan berdiskusi mengenai sikap pahlawan yang dapat diteladani.
- Berdiskusi mengenai kekayaan alam yang ada di daerah. Orang tua bisa mengajak peserta didik ke pasar tradisional dan memperlihatkan sumber daya alam hayati yang ada di daerahnya.
- Mengajak peserta didik untuk berkomunikasi dengan kerabat dan mencari tahu mata pencaharian serta kaitannya dengan tempat tinggalnya.

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI

Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Menurutmu, seberapa penting mengenal sejarah? Mengapa?

Agar dapat mengetahui kehidupan di masa lalu, dan dapat mengambil pelajaran baik dari cerita tersebut.

2. Apa hal menarik dari sejarah daerah tempat tinggalmu?

Bervariasi, dapat tentang bentang alam, cerita kerajaan, dan sebagainya.

3. Dari yang sudah kamu dapatkan, apa hal yang dapat dipelajari dari tokoh daerahmu?

Bervariasi.

4. Apa yang masyarakat daerahmu lakukan terhadap peninggalan sejarah yang ada di daerah tempat tinggalmu?

Bervariasi.

5. Apakah menurutmu masyarakat di daerah tempat tinggalmu sudah menjaga peninggalan sejarahnya dengan baik?

Bervariasi.

6. Menurutmu, apa hal yang dapat diupayakan supaya sejarah daerahmu dapat terus dikenal hingga generasi berikutnya?

Bervariasi, namun intinya menjaga dan merawat situs peninggalan sejarah yang ada, mengenal sejarah yang ada supaya dapat menceritakannya kembali di masa depan.

7. Apa yang dilakukan para tokoh masa lalu, memengaruhi kondisi kita sekarang.

Menurutmu apakah apa yang kamu lakukan sekarang bisa menjadi sejarah yang mengubah masa depan? Apa contohnya?

Saat kita dapat menjaga atau mengelola lingkungan di daerah kita dengan baik, maka masa depan daerah kita juga akan baik. Begitu pun sebaliknya. Contohnya: Jika masyarakat sering membuang sampah sembarangan, di masa depan daerah kita akan menjadi rawan akan bencana banjir.



Tips: Ajak peserta didik untuk memberikan contoh-contoh lebih banyak terkait hal-hal keseharian mereka yang dapat saja mengubah masa depan daerah.

Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Menurut kalian, apa kekayaan daerah kalian yang paling penting? Mengapa?

Bervariasi, tergantung pada kekayaan daerah masing-masing. Alasannya pun bervariasi, dapat karena menjadi sumber perekonomian untuk masyarakat atau dapat memenuhi kebutuhan masyarakat daerah, dan sebagainya.

2. Menurut kalian, adakah keterkaitan antara kenampakan alam/bentang alam daerah tempat tinggalmu dengan potensi kekayaan alam yang dimiliki daerah kalian? Coba ceritakan dengan singkat.

Ada. Ceritanya akan bervariasi, namun intinya adalah bentang alam sangat berkaitan erat dengan ketersediaan kekayaan alam yang ada di sana.

3. Apa saja yang sudah dilakukan masyarakat daerah kalian untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal kalian?

Bervariasi.

4. Menurut kalian, seberapa penting mengelola kekayaan alam dengan bijak?

Mengapa?

Sangat penting, supaya kekayaan alam dapat dimanfaatkan dengan baik, tetap terjaga ketersediaannya dan juga kualitasnya.

5. Apakah menurut kalian masyarakat di daerah tempat tinggalmu sudah bijak dalam mengelola kekayaan alamnya dengan baik?

Bervariasi.

6. Menurut kalian, apa hal yang dapat diupayakan untuk menjaga kelestarian kekayaan alam yang dimiliki daerahmu, hingga dapat terus dinikmati oleh generasi berikutnya?

Bervariasi, namun intinya adalah memanfaatkan dengan bijak, tidak serakah dalam penggunaannya. Jawaban dapat dikembangkan sesuai kekayaan alam yang ada di daerahnya.

Topik C: Masyarakat di Daerahku



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mata pencaharian apa yang dominan ada di daerah kalian?

Bervariasi.

2. Apakah bentang alam daerah kalian mempengaruhi mata pencaharian di sana?

Akan bervariasi, namun yang perlu ditekankan adalah kenampakan alam/bentang alam memiliki kaitan yang erat dengan ketersediaan sumber daya, dan umumnya dimanfaatkan

masyarakat sebagai mata pencaharian utama.

3. Apa perbedaan masyarakat di daerah kalian kini dengan dahulu?

Bervariasi.

4. Hal menarik apa yang kamu dapatkan tentang adanya pendatang di daerahmu?

Bervariasi, bisa dijabarkan dari segi budaya, musik, makanan, bahasa, dll.

5. Menurut kalian, apa kelebihan dan kekurangan tentang keberadaan pendatang di daerah kalian?

Bervariasi, bisa dijabarkan dari sisi ekonomi, sosial-budaya, lingkungan, kesehatan, dll.

6. Sikap apa yang dapat dilakukan sebagai masyarakat untuk mendukung perkembangan daerah menjadi lebih baik?

Bervariasi.

7. Seberapa penting kita perlu melestarikan dan menjaga budaya lokal? Mengapa?

Penting, supaya generasi penerus masih dapat merasakan warisan lokal daerahnya dan dapat menghargai serta memiliki kebanggaan akan daerahnya, supaya tidak hilang tergerus oleh budaya asing/budaya baru.

8. Apa hal yang dapat diupayakan untuk menjaga adat budaya yang dimiliki daerah kalian, hingga dapat terus dinikmati oleh generasi berikutnya?

Mempelajari adat dan budaya, menuliskannya kembali dalam cerita atau karya-karya lainnya.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan.

9.

10.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Rubrik Penilaian Infografis

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Konten	Memenuhi	Memenuhi dua	Memenuhi satu	Tidak memenuhi

	semua ketentuan konten	dari ketentuan konten.	dari ketentuan konten.	ketentuan konten
Desain	Warna menarik, poster proporsional, teks mudah terbaca	Memenuhi dua kriteria desain yang baik.	Memenuhi satu kriteria desain yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Kreativitas	Memanfaatkan banyak barang bekas.	Memanfaatkan dua jenis barang bekas.	Memanfaatkan satu jenis barang bekas	Tidak terlihat menggunakan barang bekas
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan, namun terlihat ada inisiatif untuk meminta bantuan.	Tidak terlihat ada inisiatif untuk meminta bantuan.



Uji Pemahaman

A. Sejarah Daerah

1. Buatlah biodata diri yang memberikan informasi mengenai diri kalian dan dari mana kalian berasal. Cantumkan mulai dari RT, RW, desa/kelurahan, kecamatan, kota/kabupaten, dan provinsi.
2. Setelah biodata, tuliskan secara singkat sejarah daerah kalian dahulu!

B. Kekayaan Alam Daerah

Buatlah tabel yang berisi 2 contoh jenis sumber daya serta pemanfaatannya yang ada di daerah kalian. Jenis sumber daya terdiri dari hewan, tanaman, dan peninggalan sejarah yang berpotensi sebagai sumber daya.

C. Masyarakat Daerah

1. Bagaimana pengaruh bentang alam/kenampakan alam terhadap mata pencaharian masyarakat? Berikan contohnya!
2. Sebutkan masing-masing satu dampak positif dan negatif dari adanya pendatang di daerah!

Kunci Jawaban

A. Sejarah Daerah

Jawaban peserta didik akan bervariasi

B. Kekayaan Alam Daerah

Jenis Sumber Daya	1	2
Hewan	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, sumber bahan sandang)	
Tanaman	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, bahan obat-obatan)	
Lainnya	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: danau untuk perikanan)	

C. Masyarakat Daerah

Berikut jenis mata pencaharian berdasarkan hasilnya:

Jenis Mata Pencaharian	Hasil Mata Pencaharian Berupa
Pertanian	Jagung, padi, kacang, kedelai, umbi-umbian, sayur-sayuran, buah-buahan, dll
Perdagangan	Pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dll
Perikanan	Macam-macam jenis ikan, misalnya: kakap, bandeng, lele, gurami, dll
Peternakan	Sapi, kerbau, ayam, kelinci, dll
Industri kerajinan	Sepatu, jaket, pakaian, dll
Jasa	Pengacara, asuransi, dokter, bengkel, dll

1. Jawaban dapat dilihat di Informasi Untuk Guru pada Topik C.
2. Jawaban: bervariasi. Salah satu dampak positifnya adalah mendorong perkembangan daerah, pemerintah akan menambah jumlah fasilitas umum di daerah akibat pertumbuhan penduduk. Salah satu dampak negatifnya adalah adanya kesenjangan sosial, ketika pendatang tidak siap beradaptasi di daerah kemudian tidak menemukan mata pencaharian.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.



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

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA

1

Yuk bantu memilih pernyataan dibawah ini kemudian cocokan dengan kotak disebelah kanan sehingga menjadi pasangan yang tepat.

Kesultanan ini didirikan pada tahun 1513 M oleh Sultan Ali Mughayat Syah. Berdasarkan berita Portugis, Kesultanan ini di bawah pimpinan Sultan Ali Mughayat Syah berhasil memasukkan kerajaan Daya ke dalam kekuasaannya

KESULTANAN ACEH DARUSSALAM

Kesultanan ini merupakan kesultanan Islam pertama di Pulau Jawa. Kesultanan ini didirikan sekitar abad ke-15 M oleh Raden Patah yang merupakan keturunan Raja Brawijaya V.

KESULTANAN SAMUDRA PASAI

Kesultanan ini berdiri antara tahun 1270 - 1275 M. Letaknya di sebelah utara Perlak di daerah Lhokseumawe (sekarang pantai timur Aceh) dan berbatasan langsung dengan Selat Malaka. Sultan yang pernah memerintah kesultanan ini antara lain adalah Sultan Malik as-Shaleh

KESULTANAN BANTEN

Sebelum menjadi sebuah kesultanan, Kesultanan ini sudah berkembang menjadi kota pelabuhan penting di bawah kekuasaan Kerajaan Sunda. Pada tahun 1526 M, Fatahillah dari kesultanan Demak berhasil merebut kesultanan ini dari kerajaan Sunda

KESULTANAN DEMAK

LIVEWORKSHEETS

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

Bahan Bacaan Guru

Jauh sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) seperti saat ini, Indonesia juga berawal dari kehidupan manusia purba. Periodisasi Sejarah Indonesia berawal dari zaman Praaksara hingga pasca reformasi. Berikut periodisasi Sejarah Indonesia:

1. Indonesia Masa Praaksara

Sejarah masa Praaksara di Indonesia berawal dari kehidupan manusia purba di Indonesia hingga sekitar abad ke-5 Masehi. Pada periode ini, rekonstruksi sejarah berfokus pada pemaparan pola hidup dan kebudayaan manusia purba di Indonesia.

2. Kerajaan Hindu-Buddha

Periode kerajaan Hindu-Buddha berlangsung dari abad ke-5 Masehi ketika muncul kerajaan Kutai Kertanegara di lembah sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 10 abad. Periode sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia berakhir ketika kerajaan Majapahit runtuh pada tahun 1478 Masehi.

3. Kerajaan Islam

Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berlangsung dari abad ke-13 Masehi ketika muncul Kesultanan Samudra Pasai di pesisir utara Sumatera. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 5 abad. Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berakhir ketika bangsa Barat berhasil menaklukkan kerajaan Islam di Indonesia.

4. Kolonialisme dan Imperialisme

Periode kolonialisme dan imperialisme di Indonesia berlangsung dari abad ke-18 Masehi ketika bangsa Barat berhasil menguasai kerajaan-kerajaan Islam Indonesia. Periode ini berlangsung sekitar 3,5 abad. Periode kolonialisme dan imperialisme di Indonesia berakhir ketika Indonesia merdeka pada tahun 1945.

a. Pergerakan Nasional

Dalam buku Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia (2012) karya S.J Rutgers, periode pergerakan nasional Indonesia berlangsung dari tahun 1900-an hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945.

b. Revolusi Indonesia

Periode revolusi Indonesia berlangsung dari tahun 1945 hingga 1950. Peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia menjadi titik awal periode revolusi Indonesia. Periode Revolusi Indonesia berakhir ketika Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk.

c. Demokrasi Liberal

Periode demokrasi liberal berlangsung dari tahun 1950 hingga 1959. Periode ini berfokus pada kajian pelaksanaan demokrasi liberal dalam bidang sosial, politik dan ekonomi.

d. Demokrasi Terpimpin (Orde Lama)

Periode demokrasi terpimpin berlangsung dari tahun 1959 hingga 1965. Periode ini berfokus pada kajian pelaksanaan demokrasi terpimpin dalam bidang sosial, politik dan ekonomi. Periode demokrasi terpimpin berakhir setelah Indonesia mengalami krisis sosial, ekonomi dan politik pada tahun 1965.

e. Orde Baru

Periode Orde Baru berlangsung dari tahun 1967 hingga 1998. Periode ini berawal dari pengangkatan Soeharto menjadi presiden dan berakhir ketika Soeharto mengundurkan diri pada tahun 1998.

f. Reformasi

Periode reformasi berlangsung dari tahun 1998 hingga sekarang. Pada periode ini, pembahasan sejarah berfokus pada kebijakan pemerintah Indonesia di bidang sosial, ekonomi dan politik pasca reformasi.

Pada topik ini peserta didik akan mengenal daerah tempat tinggalnya melalui sejarah dan tokoh-tokoh daerah, serta mengidentifikasi perkembangan yang terjadi di daerah tempat tinggalnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui pengamatan tokoh pada uang akan melatih kemampuan observasi dan pembentukan karakter peserta didik, melalui sikap-sikap baik tokoh daerah yang diobservasinya. Setelah itu, peserta didik akan melakukan gelar wicara yang juga akan meningkatkan kemampuan komunikasinya. Kegiatan gelar wicara dilakukan agar peserta didik mendapatkan alternatif cara mendapatkan informasi selain dari buku/guru. Dari informasi yang didapatkannya, peserta didik akan belajar berdiskusi dan guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi.

“

Guru perlu memandu peserta didik mengaitkan seluruh aktivitas yang telah dilakukan pada topik ini, berikut poin penting yang perlu diperhatikan:

1. Informasi tabel kerajaan bukan untuk dihafalkan oleh peserta didik, tetapi sebagai pengetahuan untuk peserta didik, bahwa Indonesia mengalami perjalanan panjang dari masa praaksara hingga masa kini, salah satunya saat masa jayanya kerajaan.
2. Penting untuk menginformasikan pada peserta didik, terkait masa-masa yang pernah dilalui oleh Indonesia. Bantu peserta didik untuk mendapatkan keterkaitan bahwa setiap masa ada tokoh yang berperan.
3. Sebagaimana tahapan masa memengaruhi perkembangan suatu daerah, kehadiran tokoh dan perannya di masa itu pun memiliki pengaruh akan perkembangan daerah kita saat ini.
4. Tekankan pada peserta didik, bahwa di masa ini, kita pun adalah tokoh yang bertanggung jawab untuk masa depan negara. Apa yang dilakukan peserta didik sebagai generasi saat ini, akan memberikan dampak pada masa depan negara kita nanti.
5. Tekankan sikap-sikap tokoh yang dapat terus dicontoh di masa ini, seperti: kegigihan, memiliki mimpi luhur untuk kepentingan yang lebih besar (baik untuk daerah maupun bangsa).
6. Kaitkan juga dengan sikap-sikap Pancasila yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Misalnya: Penting untuk menjaga kerukunan antarmasyarakat, antarsuku, sehingga Indonesia dapat terus menjadi negara yang aman, nyaman, dan dikenal ramah. Penting untuk menjaga lingkungan, sebagai salah satu bentuk kesyukuran bahwa Tuhan telah menganugerahkan keragaman pada lingkungan kita.

”

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/onlyyouaj

Apa kalian pernah mendengar kata sejarah? Apa yang dimaksud dengan sejarah? Kalian dan orang-orang di sekitar kalian, semuanya pasti memiliki kisah di masa lalu. Begitu pun dengan daerah tempat tinggal kalian. Nah, cerita mengenai berbagai hal yang benar-benar terjadi di masa lalu inilah yang disebut dengan **sejarah**.

Coba ingat kembali masa kecil kalian. Apakah kondisi rumah kalian dahulu masih sama dengan sekarang? Apakah rumah-rumah tetangga dahulu masih sama dengan sekarang? Lalu, bagaimana dengan lingkungannya? Apakah keadaan lingkungan di sekitar tempat tinggal kalian masih sama? Setidaknya, lingkungan di sekitar tempat tinggal kalian pasti sudah menjadi lebih ramai.

Ini menjadi bukti bahwa sebuah daerah dapat berkembang. Kota/kabupaten maupun provinsi tempat tinggal kalian pun selalu mengalami perubahan. Dahulu keadaannya tidak seperti sekarang. Penduduknya tidak sebanyak sekarang. Lingkungan alamnya pun, kemungkinan besar tidak sama dengan saat ini.

Jadi penasaran ya, bagaimana sejarah kota/kabupaten maupun provinsi tempat kita tinggal? Yuk, kita pelajari bersama!

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai daerah tempat tinggalnya dengan cakupan provinsi tempat tinggal, dimulai dengan mengenal sejarah dan tokoh-tokoh daerahnya. Peserta didik diharapkan dapat melihat pentingnya mengenal sejarah daerahnya, mempelajari sikap-sikap tokoh daerahnya, serta seberapa perlu menjaga peninggalan-peninggalan sejarah yang ada dengan mengidentifikasi perkembangan yang terjadi di daerah tempat tinggalnya. Peserta didik diharapkan dapat menemukan hubungan potensi kekayaan alam dengan kenampakan alam daerahnya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kekayaan alam daerahnya tersebut dengan belajar mengenai potensi kekayaan alam khas daerahnya. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menemukan pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya, serta menemukan hubungan antara kenampakan alam dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kepedulian lebih terhadap daerah tempat tinggalnya dengan turut menjaga peninggalan sejarah, berupaya turut melestarikan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, berkebinekaan global, serta lebih menunjukkan rasa syukur dengan mencintai keunikan daerahnya.

Pada bab ini, peserta didik akan mengamati tokoh pada uang yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Matematika. Bab ini juga terdapat ragam kegiatan wawancara, menuliskan laporan, dan menyampaikan kembali hasil informasi yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Bahasa

Indonesia.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.
- <https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/browse/Plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/propagation-of-plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.
- https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handling_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/. Diunduh pada 5 November 2020.

Mengetahui,

Jember, 2 Januari 2025

Kepala Madrasah

Guru kelas

PONIMAN, S.Pd

TRISIA AGUSTINA, S.Pd.SD, Gr

Lampiran 4

SURAT SELESAI PENELITIAN



YAYASAN PENDIDIKAN MA'ARIF CONDRO
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRO
MIMA CONDRO

Status : Swasta-Terakreditasi NSM: 111235090142 - NPSN: 60715592
 Alamat : Jalan Gajah Mada XIX/13 Kaliwates-Jember
 e-mail : mimacondromanajemen@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 037/Mis.13.32.142/03/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Poniman, S.Pd
 Jabatan : Kepala MIMA CONDRO
 Alamat : Jl. Gajah mada XIX no. 13, Kaliwates, Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : Risma Fitriya Zulfa
 NIM : 211101040040
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Alamat : Dusun krajan, desa Jatiroto kab Lumajang

Nama tersebut adalah benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul
 "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan
 Web2apk Builder Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas IV
 di MIS MIMA Condoro Jember".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Maret 2025



Kepala Madrasah

Poniman, S.Pd

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Kejelasan Kompetensi Inti		✓			
2	Kejelasan Kompetensi dasar		✓			
3	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan KI dan KD		✓			
4	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD		✓			
5	Kejelasan Tujuan Pembelajaran		✓			
6	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi.	✓				
7	Kesesuaian materi	✓				
8	Kesesuaian tingkat kesulitan materi	✓				
9	Penyajian materi yang jelas.	✓				
10	Pemberian contoh materi	✓				
11	Daya tarik materi	✓				
12	Keterbaruan Materi		✓			
13	Kedalaman Materi		✓			
14	Kebenaran Materi	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
-----	-----------------	-----------------

	Materi belum lengkap	Lengkapi materi
--	----------------------	-----------------

C. Komentar/ Saran

1. Sesuaikan dengan kurikulum untuk modul ajar nya
2. Buat video dokumenter sejarah keragaman
3. Materi lengkapi dengan gambar keragaman

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 10 Februari 2024

Ahli Materi

Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd.

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	✓				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	✓				
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓				
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	✓				
6	Aplikasi yang digunakan tepat.		✓			
Aspek Tampilan Visual						
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		✓			
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.		✓			
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.		✓			
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.		✓			
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	✓				
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.		✓			
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.		✓			
14	Desain media rapi.		✓			
15	Media didesain secara menarik.	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Tombol yang digunakan masih ada error	Perbaiki tombol navigasi

C. Komentar/ Saran

Tolong desain di revisi dan tambahkan animasi atau gambar yang sesuai dengan materi.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 8 Januari 2024

Ahli Media

Sholahuddin Amrulloh, S.Pd., M.Pd

Lampiran 7

ANGKET RESPON GURU

Angket Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru

Nama Lengkap : RISMA FITRIYA ZULFA

Sekolah / Universitas : KIAI ACHMAD SHIDIQ JEMBER

A. Petunjuk Pengisian

Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda () pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap materi yang disajikan pada multimedia interaktif ini secara objektif.

Keterangan penilaian:

Skor 1 = Sangat Kurang

Skor 2 = Kurang

Skor 3 = Cukup

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

B. Aspek Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyampaian materi jelas sehingga siswa mudah paham dengan materi yang digunakan					✓
2.	Ukuran huruf dan jenis teks mudah dibaca					✓
3.	Penjelasan contoh soal mudah dipahami					✓
4.	Gambar ilustrasi yang ada membuat saya memahami isi materi yang disajikan					✓

5.	Saya paham dengan maksud dari gambar yang ada karena keterangan gambar tercantum					✓
6.	Penjelasan gambar ditambah efek animasi membantu dalam memahami konsep					✓
7.	Penggunaan media interaktif ini mudah saya gunakan				✓	
8.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami					✓
9.	Penggunaan warna sesuai					✓
10.	Perpaduan warna harmonis					✓
11.	Tampilan desain media pembelajaran ini menarik					✓
12.	Contoh dan latihan soal Memperkuat pemahaman Siswa terhadap materi yang disajikan					✓
13.	siswa senang menggunakan media ini					✓
14.	Media ini diperlukan dalam pembelajaran IPAS					✓

15.	Dengan menggunakan media ini, siswa semakin paham dengan materi yang disajikan						✓
-----	--	--	--	--	--	--	---

C. Komentar Bapak / Ibu secara keseluruhan terhadap media pembelajaran interaktif ini.

Media yang digunakan sangat membantu siswa dalam belajar, mempermudah mereka dalam memahami materi sekaligus juga sangat menarik perhatian siswa sehingga siswa senang mempelajari materi ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas , maka media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ① Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

Jember, 8 Maret 2025

Guru Kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

NIP

Trisia Agustina

Lampiran 8

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI

Nama : Almcera khalwati H.P.

No. absen : 8

Kelas : IV A

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

C : Cukup

- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
Media Pembelajaran						
1	Kemudahan penggunaan media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder melalui handphone atau laptop					
2	Tampilan yang dimiliki Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder					
3	Hubungan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dengan pembelajaran					
Materi						

4	Kesesuaian materi yang disediakan dalam Aplikasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
5	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	✓				
6	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media	✓				
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓			
8	Media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder ipas memfasilitasi untuk pembelajaran ipas	✓				
9	Penyajian cerita di Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep	✓				
10	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran ipas	✓				
11	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam aplikasi	✓				
12	Ketersediaan evaluasi dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder	✓				
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
Manfaat						
14	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓				
15	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	✓				
16	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder	✓				

Komentar dan saran:

Aplikasi ini membuat saya tertarik untuk belajar dan berisma
Juga ramah sekali Perasaan sangat senang

Siswa kelas IV



ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI

Nama : Nurcalessa Fajrina S.
 No. absen : 27
 Kelas : IV A

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
- Keterangan:
 SB : Sangat Baik K : Kurang
 B : Baik SK : Sangat Kurang
 C : Cukup
- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
Media Pembelajaran						
1	Kemudahan penggunaan media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder melalui handphone atau laptop	✓				
2	Tampilan yang dimiliki Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder		✓			
3	Hubungan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dengan pembelajaran		✓			
Materi						

4	Kesesuaian materi yang disediakan dalam Aplikasi dengan tujuan pembelajaran	✓					
5	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	✓					
6	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media	✓					
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓				
8	Media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder ipas memfasilitasi untuk pembelajaran ipas	✓					
9	Penyajian cerita di Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep		✓				
10	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran ipas	✓					
11	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam aplikasi	✓					
12	Ketersediaan evaluasi dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder	✓					
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓					
Manfaat							
14	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓					
15	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	✓					
16	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder		✓				

Komentar dan saran:

Aplikasi ini sangat baik, membuat saya menyukai karena lucu, menarik, dan bagus. Saya juga membuat saya menyukai pelajaran ipas tentang kerajaan Islam.

Siswa kelas IV


Amce

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI

Nama : Binar Pamwi A
 No. absen : 12
 Kelas : 4A

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
- Keterangan:
 SB : Sangat Baik K : Kurang
 B : Baik SK : Sangat Kurang
 C : Cukup
- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Pernyataan	SKOR				
		SB	B	C	K	SK
Media Pembelajaran						
1	Kemudahan penggunaan media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder melalui handphone atau laptop	✓				
2	Tampilan yang dimiliki Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder	✓				
3	Hubungan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dengan pembelajaran	✓				
Materi						

4	Kesesuaian materi yang disediakan dalam Aplikasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
5	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	✓				
6	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media	✓				
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓			
8	Media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder ipas memfasilitasi untuk pembelajaran ipas	✓				
9	Penyajian cerita di Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep	✓				
10	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran ipas	✓				
11	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam aplikasi	✓				
12	Ketersediaan evaluasi dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder	✓				
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
Manfaat						
14	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓				
15	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	✓				
16	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder	✓				

Komentar dan saran:

Sangat bagus dan Sangat Menarik untuk belajar dan akusangat Menyukainga. Saran: Sangat bagus dan mudah untuk dipahami, maknadi Perbagus lagi agar mudah untuk dipahami dan kuis yg lebih banyak lagi.

Bggp

Lampiran 9

Pedoman Wawancara

1. Identitas Informan

- a. Nama/Jabatan : Trisia Agustina, S.Pd. SD., Gr. (Wali Kelas IV)
- b. Waktu : 25 Februari 2025 jam 09.00
- c. Tempat : MIS Mima Condro Jember

2. Tujuan Wawancara

- a. Mengidentifikasi kondisi kelas dan media pembelajaran yang digunakan dalam materi Kerajaan Islam di Indonesia di Kelas IV
- b. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran
- c. Menggali informasi tentang kebutuhan dan harapan guru terkait dengan media pembelajaran

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Bagaimana tingkat kemampuan siswa di kelas IV Mima Condro Jember dalam memahami pembelajaran IPAS materi Kerajaan Islam ?	Tingkat kemampuan siswa ada yang bermacam-macam, ada yang mudah memahami materi ada juga yang sulit fokus jika guru menjelaskan tentang materi bahasa Indonesia, dikarenakan ada beberapa siswa yang suka bergurau saat jam pelajaran dan itu bisa membuat teman lainnya tidak fokus dalam pembelajaran.
2.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS materi	Pada saat ini guru belum menerapkan media pembelajaran, guru hanya menyediakan proyektor, akan tetapi proyektor tersebut hanya

	Kerajaan Islam di Indonesia?	bisa dipakai di beberapa waktu saja. Guru masih belum menemukan ide baru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi pembelajaran IPAS materi Kerajaan Islam di Indonesia.
3.	Apakah ada media pembelajaran yang lebih disukai oleh siswa di kelas IV Mima Condro Jember?	Siswa kelas IV kebanyakan menyukai media audio visual, yaitu suara dan gambar, dikarenakan antusias jika melihat berbagai macam gambar yang menarik dan berwarna.
4.	Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS materi Kerajaan Islam di Indonesia di kelas IV Mima Condro Jember?	Kebanyakan siswa begurau saat guru menjelaskan, apalagi guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa bosan.
5.	Bagaimana harapan guru terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif?	Guru berharap peneliti bisa membuat media yang mudah digunakan untuk siswa dan sekolah juga mendukung peneliti membuat media Ispring Suite 10 Berbantuan Web2Apk Builder agar pembelajaran di kelas IV lebih hidup dan aktif bagi siswa.

Kisi-Kisi Soal

Materi : Kerajaan Islam di Indonesia
Kompetensi Dasar : Dapat mengetahui apa saja Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia

Kisi-Kisi

No Soal	Level	Kriteria Penilaian	Bobot Skor	Kisi-Kisi Soal
1.	C3	Kemampuan menceritakan kembali materi Kerajaan Islam di Indonesia	10	Peserta didik dapat menceritakan kembali sebisa mungkin
2.	C1	Kemampuan mengidentifikasi Kerajaan Islam di Indonesia	10	Peserta didik dapat mengingat sejarah Kerajaan Islam di Indonesia
3.	C2	Kemampuan mengidentifikasi Kerajaan Islam di Indonesia	10	Peserta didik dapat menjelaskan sejarah Kerajaan Islam di Indonesia
4.	C2	Kemampuan mengidentifikasi Kerajaan Islam di Indonesia	10	Peserta didik dapat menjelaskan peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia
5.	C2	Kemampuan mengidentifikasi Kerajaan Islam di Indonesia	10	Peserta didik dapat menyebutkan apa saja peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia
6.	C2	Kemampuan mengidentifikasi Kerajaan Islam di Indonesia	10	Peserta didik dapat memahami siapa tokoh dalam Kerajaan Islam di Indonesia

Keterangan Skor⁵⁸ :

Jumlah Skor	Keterangan
10	Jawaban benar dan lengkap
5	Jawaban benar tetapi tidak lengkap
2	Menjawab tetapi salah
0	Tidak menjawab sama sekali



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

⁵⁸ Wulandari, F. (2020). *“Pengembangan Rubrik Penilaian Siswa Sekolah Dasar”*. Jurnal Pendidikan Dasar, Jakarta 10(2), 123-135.

Lampiran 10

SOAL PRETEST

Nama : Mathan

Kelas : 9

(40)

Soal PreTest

1. Siapa pendiri kerajaan Demak? *Ki Haji Dewantara*
2. Sebutkan nama kerajaan Islam pertama di Indonesia? *Periak*
3. Apa nama masjid terkenal di kerajaan Demak? *haiatul amien*
4. Pada abad ke berapa Islam masuk ke Nusantara? *8*
5. Sampai mana kerajaan Ternate memperkenalkan perdagangan rempah-rempah? *Kota*
6. Keraton Kanoman termasuk dalam peninggalan kerajaan apa? *Cirebon*
7. Pada kepemimpinan siapa kerajaan Banten mengalami kemunduran? *Sultan*
8. Kerajaan apa yang berpusat di Jawa Tengah? *timur*
9. Siapa pengganti Sultan Hadiwijaya? *242 Pangiri*
10. Sebutkan apa saja peninggalan pada kerajaan Aceh Darussalam? *batu*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11

SOAL POST TEST

Nama : *Nathan*Kelas : *4*

(90)

Soal Post Test

1. Apakah Raden Patah pendiri Kerajaan Demak? *ya*
2. Sebutkan salah satu kerajaan Islam di Indonesia? *Demak*
3. Di kerajaan Demak terdapat sebuah masjid yang bernama? *mesjid agung demak*
4. Islam masuk ke Nusantara pada abad ke berapa? *7*
5. Apa rempah-rempah yang diperdagangkan kerajaan Ternate? *jane*
6. Kerajaan apa yang peninggalan sejarahnya keraton kanoman? *Cirebon*
7. Apakah pada masa kepemimpinan Sultan Abdul Kahar mengalami kemunduran? *ya*
8. Sebutkan Kerajaan yang sangat terkenal sebagai kota dagang? *Sidure*
9. Apa kerajaan yang terletak pada kabupaten Lhoksumawe, Aceh Utara? *Samudra Pasai*
10. Pada tahun berapa Pati unus meninggal? *1521*



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

Lampiran 12

JURNAL KEGIATAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SEKOLAH MIMA CONDRO JEMBER

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	24 - 2 - 2025	Menyerahkan surat ijin penelitian	
2.	25 - 2 - 2025	Melakukan observasi Kegiatan belajar mengajar di kelas IV	
3.	25 - 2 - 2025	Melakukan wawancara dengan guru kelas IV	
4.	3 - 3 - 2025	Validasi media pembelajaran aplikasi <i>Ispring Suite</i> 10 oleh guru kelas IV	
5.	3 - 3 - 2025	Pengambilan data berupa <i>pretest</i>	
6.	4 - 3 - 2025	Melakukan uji coba produk	
7.	4 - 3 - 2025	Pengambilan data berupa <i>post test</i>	
8.	10 - 3 - 2025	Menerima surat pernyataan selesai penelitian	

Jember, 10 - Maret - 2025

Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAMSUDIN
JEMBER



Poniman, S.Pd

Lampiran 13

Lampiran 14

DOKUMENTASI



Uji skala kecil



Uji skala besar



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



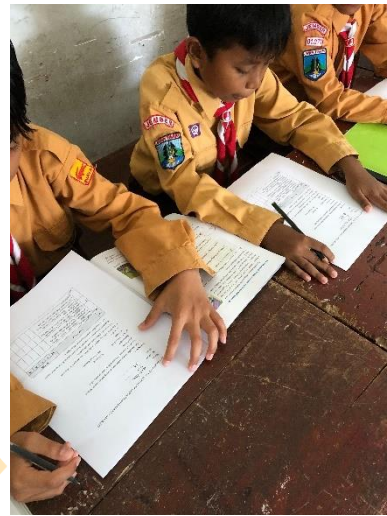
Wawancara dengan guru



Dokumentasi dengan siswa



Guru mengisi angket



Siswa mengisi angket



Peneliti menjelaskan
kepada siswa



Peneliti menjelaskan
media

Lampiran 15

BIODATA PENULIS



A. Data Diri

Nama : Risma Fitriya Zulfa
 Nim : 211101040040
 TTL : Lumajang, 05 Desember 2002
 Alamat : Dsn Krajan Krempyeng, Kec Jatiroto, Kab Lumajang
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : rsmaafitriya@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : Pembangunan 1 (2007-2009)
 Sekolah Dasar : SDN 4 Jatiroto (2010-2015)
 Sekolah Menengah Pertama : MTS Mabdaul Ma'arif (2015-2018)
 Sekolah Menengah Atas : MAN 3 Jember (2018-2021)
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember (2021-Sekarang)