

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PENINGGALAN
KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA BERBASIS WEBSITE UNTUK
SISWA KELAS IV SDN MARON**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

CITRA ANGGULA SARI

18.1.01.10.0082

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh :

CITRA ANGGULA SARI

NPM:18.1.01.10.0082

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PENINGGALAN
KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA BERBASIS WEBSITE UNTUK
SISWA KELAS IV SDN MARON**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Desember 2022

Pembimbing I


Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Pembimbing II


Karomatus Saidah, M.Pd.
NIDN. 0710039103

Skripsi Oleh :

CITRA ANGGULA SARI

NPM : 18.1.01.10.0082

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PENINGGALAN
KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA BERBASIS WEBSITE UNTUK
SISWA KELAS IV SDN MARON**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|----------------------------------|-------|
| 1. Ketua | : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. | _____ |
| 2. Penguji I | : Kharisma Eka Putri, M.Pd. | _____ |
| 3. Penguji II | : Karimatus Saidah, M.Pd. | _____ |

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Citra Anggula Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ tgl Lahir : Kalimas, 04 April 2000
NPM : 18.1.01.10.0082
Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenar – benarnya , bahwa dalam skripsi yang saya buat ini tidak terdapat karya lain yang sama untuk diajukan agar memperoleh gelar sarjana diperguruan tinggi lain dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang diterbitkan orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis pada daftar pustaka.

Kediri, 29 Desember 2022

Yang Menyatakan



Citra Anggula Sari

NPM.18.1.01.10.0082

MOTTO

“JANGAN TERLALU AMBIL HATI DENGAN UCAPAN SESEORANG ,
KDANG MANUSIA PUNYA MULUT TAPI BELUM TENTU PUNYA
PIKIRAN”

(Citra Anggula Sari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Terima kasih untuk kedua orang tua ku (Bapak. Rokim dan Ibu. Riris) yang selalu mendoakan yang terbaik untuk ku dan selalu memberikan semangat dalam menjalani hal apapun. Doa dan dukunganmu sangat berarti untuk ku.
3. Segenap keluarga besar terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini untuk tetap semangat dalam mengerjakan skripsi.
4. Pak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd yang telah memberikan bantuan dan bimbingan berupa saran perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
5. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd. yang telah memberikan bantuan dan bimbingan berupa saran perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
6. Terima kasih untuk teman-teman yang selama ini saling menyemangati satu sama lain, dan saling mendoakan (Novita Wahyu R, Yuli Virawati, Ida Dwi W, Siti Nur Aisyah, Dewi Wulan Arum,).

ABSTRAK

Citra Anggula Sari : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2022.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Berbasis Website, Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia

Penelitian ini di latar belakangi dari hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV dan melakukan pengamatan pada SDN Maron pada kelas IV ditemukan bahwa guru menggunakan metode ceramah serta guru tidak menggunakan media pembelajaran. Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV?, (2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?, (3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?, (4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media, untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan produk pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron. Metode Penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 5 tahapan model ADDIE yaitu, 1) Tahap *Analysis*, 2) Tahap *Design*, 3) Tahap *Development*, 4) Tahap *Implementation*, 5) Tahap *Evaluation*.

Produk yang dikembangkan yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Ips Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas Iv Sdn Maron. Media pembelajaran Ips ini sudah divalidasi oleh validasi materi dan validasi media, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan validasi media memperoleh skor 90%, sedangkan validasi materi memperoleh skor 94%. Sehingga dari dua validasi media dan validasi materi berada pada rentang 85% - 100% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh skor 90%, angket respon siswa uji coba terbatas (6 siswa) memperoleh skor 81%, dan angket respon uji coba luas (20 siswa) memperoleh skor 91%, sehingga masuk dalam kriteria Sangat Praktis dan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan.

Simpulan dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran ips peninggalan kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN MARON memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di prodi PGSD UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini tidak lupa kami saya ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua jurusan/prodi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memfasilitasi mahasiswanya untuk terus mengembangkan potensi- potensi mahasiswa.
2. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
3. Karimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
4. Teman-teman yang sudah memotivasi dan selalu memberikan semangat kepada saya untuk mengerjakan skripsi ini.
5. Ucapan terimakasih kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu skripsi ini mengharap kritikan dan saran-saran dari pembaca yang sangat diharapkan.

Kediri,_____

CITRA ANGGULA SARI
NPM: 18.1.01.10.0082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Pengembangan	5
E. Sistem Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Media Pembelajaran	7
1. Pengertian media pembelajaran	7
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	7
3. Fungsi media pembelajaran.....	8
4. Prinsip pemilihan media pembelajaran	9
B. <i>Website</i>	12
C. Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	13
1. Konsep Pembelajaran <i>Web</i>	13
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	13
3. Karakteristik Pembelajaran <i>Website</i>	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis	

Website.....	15
D. Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia	16
1. Kerajaan-kerajaan islam dan peninggalan kerajaan islam di Indonesia	16
2. Pengaruh islam di Indonesia	21
E. Kajian Penelitian Terdahulu.....	22
F. Kerangka Berfikir.....	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan	27
1. Tahap Analisa (<i>Analyze</i>)	27
2. Desain (<i>Design</i>).....	28
3. Pengembangan (<i>Develomant</i>)	29
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	29
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	29
C. Lokasi Penelitian dan Subyek Penelitian	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Subjek Penelitian.....	30
D. Uji Coba Produk.....	30
1. Desain Uji Coba	30
2. Subjek Uji Coba	30
E. Validasi Produk.....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data	31
1. Pengembangan Instrumen	31
2. Validasi Instrumen	33
G. Teknis Analisis Data	34
1. Analisis Data Validitas.....	34
2. Analisis Data Praktikalitas	35
3. Analisis Data Efektifitas	36
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Studi Pendahuluan	38

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	38
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	39
3. Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	40
B. Hasil Uji Validitas.....	41
1. Validitas Produk Media Pembelajaran <i>Berbasis Website</i> dari Ahli Media.....	41
2. Validitas Produk Media Pembelajaran <i>Berbasis Website</i> dari Ahli Materi	43
C. Hasil Uji Coba.....	45
1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	45
a. Uji Coba Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru.....	46
b. Uji Coba Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa.....	47
2. Hasil Uji Coba Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	50
D. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	55
1. Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	55
2. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Media	57
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model	59
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	62
A. Simpulan	62
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar Angket Ahli Media	32
Tabel 3.2	Lembar Angket Ahli Materi.....	32
Tabel 3.3	Lembar Kisi-kisi Angket Untuk Guru	33
Tabel 3.4	Lembar Angket Respon Siswa	34
Tabel 3.5	Kriteria Tingkat Kevalidan	36
Tabel 3.6	Kategori Kepraktisan.....	36
Tabel 3.7	Kriteria Efektivitas	37
Tabel 4.1	Rekapitulasi Validasi Media	42
Tabel 4.2	Rekapitulasi Validasi Materi.....	44
Tabel 4.3	Hasil Data Angket Kepraktisan Guru.....	46
Tabel 4.4	Hasil Data Angket Kepraktisan Siswa (Uji Terbatas).....	48
Tabel 4.5	Hasil Data Angket Kepraktisan Siswa (Uji Luas).....	49
Tabel 4.6	Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	50
Tabel 4.7	Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Website (<i>Post Test</i>) Uji Terbatas	51
Tabel 4.8	Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Website (<i>Pre-Test</i>) Uji Luas	53
Tabel 4.9	Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Website (<i>Post Test</i>) Uji Luas	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 4.1	Proses Perencanaan Media Pembelajaran Berbasis Website	40
Gambar 4.2	Media Pembelajaran Berbasis Website Sebelum Validasi	40
Gambar 4.3	Media Pembelajaran Berbasis Website Setelah Validasi	45
Gambar 4.4	Media Pembelajaran Berbasis Website Sebelum Validasi	45
Gambar 4.5	Tampilan Menu Awal (Home)	56
Gambar 4.6	Menu Tujuan Pembelajaran.....	56
Gambar 4.7	Tampilan Menu Materi.....	56
Gambar 4.8	Tampilan Menu Video Pembelajaran	57
Gambar 4.9	Tampilan Menu Evaluasi.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3 : Lembar Hasil Uji Plagiasi
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Media
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Materi
- Lampiran 6 : Lembar Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 7 : Surat Pengantar Izin Melakukan Penelitian
- Lampiran 8 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 9 : Lembar Respon Guru
- Lampiran 10 : Lembar Respon Siswa
- Lampiran 11 : Lembar Soal Pre-Tes
- Lampiran 12 : Lembar Soal Post-Tes
- Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan saat ini berpengaruh pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi (IPTEK) memberikan dampak perubahan pada pendidikan. Salah satu perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan adalah pergeseran pemakaian media pembelajaran dari konvensional menuju media berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi mempermudah guru menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu ciri media pembelajaran berbasis teknologi adalah menggabungkan teknologi sebagai alat yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan proses belajar mengajar (Irfan yusuf, 2015). Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan dari guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif agar mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal-balik antara guru dan peserta didik merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran abad 21, Fullan dan Scott membagi kompetensi belajar menjadi enam bagian yaitu keterampilan berkomunikasi, berfikir kritis, berkolaborasi, kreatif, pendidikan karakter dan kewarganegaraan. Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini menekankan pembelajaran yang befokus pada siswa. Sesuai dengan hal tersebut, seorang guru harus memperhatikan kebutuhan setiap siswa demi kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas (Weni, D.M ,dkk.,2016)

Menurut Numan Somantri (2001: 182), “Pendidikan IPS adalah suatu penyederhaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada

tingkat pendidikan dasar dan menengah”. Menurut Trianto (2010: 171), “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”. Berdasarkan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS yaitu suatu proses pembelajaran kepada peserta didik dengan memberikan pengalaman melalui kegiatan yang dilaksanakan dilingkungan sosial masyarakat sesuai materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar yang tidak membuat siswa merasa bosan dengan materi yang dijelaskan, guru harus menyiapkan berupa media pembelajaran sehingga dengan adanya media pembelajaran maka ada hubungan komunikasi timbal balik secara langsung antara guru dan siswa.

Menurut Noman, S. (2011), tujuan pembelajaran IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologis, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan di sajikan, secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Selain itu tujuan dari pembelajaran IPS adalah (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Maron, peneliti menemukan masalah pada pembelajaran IPS pada materi peninggalan kerajaan islam di indonesia. Siswa kesulitan pada materi peninggalan kerajaan islam di indonesia, karena di dalam materi tersebut siswa kesulitan menyebutkan kerajaan-kerajaan islam yang ada di indonesia serta siswa sulit membedakan peninggalan-peninggalan kerajaan islam dalam bidang kebudayaan. Karena yang kita tahu kebudayaan islam

merupakan akulturasi kebudayaan terdahulu (animisme, dinamisme, hindu dan budha). Hal ini terjadi karena proses pembelajaran di kelas cenderung menggunakan metode ceramah serta guru tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan metode ceramah dan tanpa media pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan sulit mengingat materi yang di sampaikan guru. Sehingga kegiatan pembelajaran tersebut kurang maksimal.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dinilai sangat besar pengaruhnya dalam mengubah proses pembelajaran. Teknologi informasi memegang peranan penting, khususnya dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan akan membentuk siswa dalam proses belajar secara mandiri. Proses pengembangan pembelajaran tentunya berbeda-beda untuk setiap pelajaran, disesuaikan dengan sifat atau konsep mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran berbasis *Web* atau juga yang dikenal dengan *Web Based Learning*, adalah salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik (*E-learning*) atau juga dapat dikatakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi suatu pembelajaran. *World Wide Web* (www) disebut juga *web*, *site*, *website* atau situs adalah aplikasi dan layanan internet yang mencakup sumberdaya multimedia (Rusman, 2012), “Jenis-jenis *website* yang dimanfaatkan oleh siswa pada penelitian ini dibatasi pada *search engine*, *blog*, *web partol* dan *web* perusahaan yang bersifat dinamis maupun statis”. Pemanfaatan *website* sendiri memungkinkan kita untuk mengakses dan memperoleh sebuah informasi dari teks, gambar, foto, animasi, audio dan video.

Berdasarkan paparan di atas guru memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara ringkas dan menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, teknologi serta kondisi pendidikan sekarang ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* diperlukan

dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, karena media pembelajaran berbasis *website* dapat menggabungkan antara teks, gambar menarik, video, serta dilengkapi dengan evaluasi sehingga memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Singonegaran 2 Kota Kediri” yang bertujuan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi disekolah dasar, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan sebuah internet sebagai teknologi komunikasi dan informasi mengalami perkembangan yang cukup pesat tetapi belum juga diimbangi dengan pemanfaatan internet dengan baik.
2. Kondisi pembelajaran yang sangat membosankan yang kurang inovatif, kreatif sehingga siswa cenderung bosan dan malas untuk belajar IPS.
3. Pemanfaatan sumber belajar berbasis internet seperti *webste* belum dilakukan dengan baik oleh guru dan siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?

D. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron.
2. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron.
3. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron.
4. Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron.

E. Sitematika Penulisan

Hierarki penulisan skripsi ini bertujuan memudahkan pembaca untuk memahami. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang dijelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, membahas latar belakang masalah yang dijadikan sebagai sumber awal untuk melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan dalam karya ilmiah ini.

Bab II Landasan Teori, membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran, pembelajaran berbasis *web*, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, menjelaskan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi penelitian dan subjek penelitian, uji coba produk yang mencakup desain uji coba, subjek uji coba, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil dari penelitian dan pembahasan tentang desain produk, pengujian produk, dan hasil uji coba produk.

Bab V Penutup yang terdiri dari kesimpulan tentang pengembangan yang telah dilakukan dan saran-saran yang di masukan agar bermanfaat untuk semua orang.

Bagian akhir berupa dari daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang berisi sumber.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Secara harfiah, *mediaberarti* perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) enganenerima psan (*a receiver*). Media pembelajaran sendiri merupakan seperangkat alat bantu atau sebuah pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam berkomunikasi dengan siswa agar lebih mudah dalam proses pembelajaran. Widyastuti & Nurhidayarti, (2010: 13), “Materi yang dibuat melalui media akan lebih mudah, jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa atau peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa atau peserta didik, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional”.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut jadi dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (siswa) sehingga dengan adanya media pembelajaran siswa lebih aktif dalam belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan mudah dan siswa atau peserta didik lebih paham dalam pembelajaran tersebut.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986), “ Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga

pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015: 8) adalah sebagai berikut:

Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau

audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013: 25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

4. Prinsip pemilihan media pembelajaran

Prinsip-prinsip yang dapat diamati berupa tingkah laku. Jadi dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan prinsip-prinsip active learning adalah tingkah laku yang mendasar yang selalu nampak dan menggambarkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar baik keterlibatan mental, intelektual maupun emosional yang dalam banyak hal dapat diisyaratkan keterlibatan langsung dalam berbagai bentuk keaktifan fisik. Media dan metode yang sesuai karakteristik siswa

untuk mengoptimalkan kepekaan sensori siswa dan hasil temuan tentang sebagian besar guru tidak tertarik dan tidak mau menggunakan penilaian autentik atau penilaian berbasis kinerja.

Berikut ini beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya :

a. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajarandisebut efektif, sedangkan efisiensi adalah tujuan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

b. PrinsipTaraf Berfikir Siswa

Media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami.

c. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Semakin interaktif, Semakin bagus media pembelajaran itu karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Misalnya, saat mengajar materi tentang kenampakan alam di Indonesia, contoh media

dalam pelajaran SD yang dapat digunakan adalah video tentang kenampakan alam di Indonesia seperti gunung pantai dan laut. Bila siswa diberikan tontonan video, tentunya interaksi yang terjadi antara siswa dengan media pembelajaran hanya satu arah saja dari media ke siswa.

d. Ketersediaan Media Pembelajaran

Media untuk mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi pelajaran , dan mempunyai interaktivitas yang tinggi, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai, atau guru harus meminjam atau membuat sendiri media itu sendiri.

e. Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru , baik dari pengayaan maupun penggunaan atau pengoperasian media. Akan lebih efektif lagi jika guru memiliki sendiri media yang akan digunakan seperti laptop, jika materi yang akan disampaikan berkaitan dengan pelajaran computer atau pelajaran yang lainnya jika membutuhkan media tersebut.

f. Alokasi Waktu

Penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting. Akan tetapi ketersediaan waktu seringkali bisa disiasati dengan berbagai cara berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh guru.

g. Fleksibilitas (Kelenturan) Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran itu dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi.

h. Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih haruslah media pembelajaran yang aman bagi mereka sehingga hal-hal yang tidak diinginkan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung tidak terjadi.

B. Website

Website atau yang dikenal dengan *World Wide www* atau *web* merupakan salah layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Website* adalah halaman-halaman keseluruhan *web* yang terdapat dalam sebuah dominan yang mengandung suatu informasi. Pengertian dari situs *web* (*website*) dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar diam atau gerak, suara, animasi, atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis atau dinamis yang dapat membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan sebuah jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Menurut (Erwin&Anik, 2016), *web* merupakan aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia berupa teks, gambar, animasi, suara, video. Di dalam *web* menggunakan protokol HTTP (*hyper text protocol*) serta untuk mengaksesnya perlu menggunakan perangkat lunak berupa *browser*. *Web* ini merupakan fasilitas berupa kumpulan dokumentasi tersebar yang tersimpan berbagai server yang terhubung menjadi satu jaringan. Dokumen ini dikembangkan dalam format *hyper text* dengan menggunakan HTML (*hyper text Markup Language*).

Faktor utama yang membuat *website* begitu cepat berkembang adalah karena penyebaran informasi melalui *website* sangat cepat dan mencakup area yang luas (mendunia), tidak dibatasi oleh jarak dan waktu, Disamping itu, saat ini juga lagi tren pembuatan *website* pribadi atau blog. Begitu juga halnya, kalau kita ingin kuliah, kita tinggal mendaftar pada *website-website* yang menyediakan jasa *e-learning*. Proses perkuliahannya dapat dilakukan secara online walaupun dibatasi oleh jarak. Bahkan dengan adanya *website* kita juga bisa memesan tiket pesawat, pesan makanan, transaksi perbankan dan lain sebagainya. Semua bisa dilayani oleh internet melalui media yang disebut *website*.

C. Pembelajaran Berbasis *Website*

1. Konsep Pembelajaran *Website*

Menurut Rusman (2012), pembelajaran berbasis web adalah suatu kegiatan suatu pembelajaran yang memanfaatkan media situs *website* yang diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web merupakan satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pembelajaran berbasis *web* tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis *web* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. *Interactivity* (interaktivitas), tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*asynchronous*), seperti forum, mailing list atau buku tamu.
- b. *Independency* (kemandirian), *fleksibilitas* dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajaran dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student centered learning*).
- c. *Accessability* (aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- d. *Enrichment* (pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi dan animasi.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis *Website*

Pembelajaran berbasis *website* dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran pada tahap implementasi. Oleh karena itu sulit menentukan prinsip utama yang setidaknya harus ada di dalam pembelajaran berbasis *web* (Rusman, 2012) diantaranya:

a. Interaksi

Interaksi berarti berkomunikasi dengan orang lain lain yang tertarik pada topik yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis *web* yang sama. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis *web* dengan pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Instruction*). Hal ini berarti bahwa mereka yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *web* tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi bahkan waktu yang sama.

b. Ketergunaan

Ketergantungan yang dimaksud adalah bagaimana siswa mudah menggunakan *web*. Terdapat dua element penting dalam prinsip ketergunaan ini, yaitu konsistensi dan keserhanaan. Intinya adalah bagaimana perkembangan pembelajaran berbasis *web* ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain).

c. Relevansi

Setiap informasi dalam *web* hendaknya dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman pebelajar dan menghindari bias. Menempatkan konten yang relevan dalam konteks yang tepat pada waktu yang tepat adalah bentuk seni tersendiri dan sedikit mengembangkan *e-learning* yang berhasil melakukan kombinasi ini. Desain konten serta kedinamisan pencarian dan penempatan konten (materi). Jadi prinsip utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *web* adalah harus adanya interaksi atau komunikasi antar peserta, maupun instruktur dalam lingkungan belajar yang menggunakan pembelajaran berbasis *web* yang sama.

3. Karakteristik Pembelajaran Website

Pembelajaran berbasis *website* berbeda dengan pembelajaran konvensional. Menurut Rusman (2012), berikut ini karakteristik pembelajaran berbasis *website*:

a. Interaktif

Interaktif adalah suatu komunikasi yang terjadi antara pengguna baik secara langsung maupun tidak langsung.

b. Mandiri

Belajar dilakukan secara sendiri di rumah dan memudahkan siswa.

c. Akses

Siswa memperoleh informasi secara mudah melalui internet untuk kepentingan belajar.

d. Pengayaan

Pengayaan adalah aktivitas yang dilakukan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Website

Menurut Rusman (2012), kelebihan dalam menerapkan pembelajaran berbasis *website* yaitu:

a. Pembelajaran tidak terbatas oleh waktu.

b. Mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri.

c. Tersedianya tautan untuk memudahkan siswa dalam mengakses sumber belajar untuk menambah pengetahuannya.

d. Kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan oleh siswa.

e. Guru dapat memperbaharui materi dengan sangat mudah.

Menurut Bullen dan Beam, penggunaan pembelajaran berbasis *website* juga memiliki kekurangan yaitu:

a. Interaksi antara guru dan siswa kurang maksimal sehingga dapat memperlambat bentuk *values* dalam aktivitas belajar.

b. Aktivitas pembelajaran lebih ke arah pelatihan dari pada pendidikan.

c. Guru dituntut terampil dalam penggunaan teknologi.

- d. Sebagian sekolah tidak mempunyai fasilitas internet.
- e. Kurangnya guru yang memahami bahasa pemrograman komputer.

D. Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia

1. Kerajaan-kerajaan islam dan peninggalan kerajaan islam di Indonesia

Menurut Nandy (2021), Beberapa kerajaan Islam tertua di tanah air yang menjadi bukti jejak peninggalan Islam dan masih bisa disaksikan hingga hari ini di antaranya ialah Kerajaan Perlak (840-1292), Kerajaan Ternate (1257), Kerajaan Samudera Pasai (1267-1521), Kerajaan Gowa (1300-1945), Kesultanan Malaka (1405-1511), Kerajaan Islam Cirebon (1430-1677), Kerajaan Demak 1478-1554), Kerajaan Islam Banten (1526-1813), Kerajaan Pajang (1568-1586), dan Kerajaan Mataram Islam (1588-1680).

Berikut penjelasan tentang kerajaan-kerajaan tersebut.

a. Kerajaan Perlak

Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah Kerajaan Perlak atau Kesultanan Perlak. Kerajaan ini bahkan yang tertua di Asia Tenggara. Wilayah kerajaan Perlak berada di daerah Aceh Timur. Dinamakan Kerajaan Perlak karena pada saat itu, daerah di Aceh Timur tersebut merupakan daerah penghasil kayu perlak yang mana merupakan kayu yang bagus dan kayu terbaik terutama untuk bahan pembuatan kapal. Karena hasil alam yang melimpah dan posisi yang strategis inilah maka perlak menjadi pelabuhan yang cukup ramai pada abad ke-8. Samudera Pasai meninggalkan bukti arkeologis cukup banyak di antaranya makam Sultan Malik Al-Saleh. Koin emas dirham yang merupakan mata uang Kerajaan Samudera Pasai saat itu, Lonceng Cakra Donya, dan Hikayat Rajaraja Pasai.

b. Kerajaan Ternate

Kerajaan Ternate atau biasa di kenal juga dengan sebutan Kerajaan Gapi adalah kerajaan Islam pertama di wilayah timur Indonesia, tepatnya di daerah kepulauan Maluku. Kerajaan Ternate berperan penting dalam penyebaran agama Islam nusantara terutama di wilayah timur Indonesia. Kerajaan Ternate ini berdiri pada tahun 1257 dan mengalami masa kejayaannya pada abad ke-16 atau sekitar tahun 1600. Kejayaan Kerajaan Ternate ini dikarenakan kerajaan Ternate merupakan kerajaan besar yang memiliki komoditas rempah-rempah yang mana pada masa itu rempah-rempah merupakan salah satu bahan makanan yang paling dicari dan cukup bernilai. Selain memiliki komoditas rempah-rempah yang melimpah, kerajaan Ternate juga memiliki kekuatan militer yang patut diperhitungkan karena banyaknya prajurit yang ada di kerajaan Ternate tersebut. Kesultanan Ternate hingga kini masih bertahan, namun hanya sebatas simbol budaya. Bukti sejarah Peninggalan Kerajaan Islam Ternate berupa Istana Sultan Ternate, Masjid Jami Sultan Ternate, Makam Sultan Baabullah, dan Benteng Tolukko.

c. Kerajaan Samudera Pasai

Kerajaan Samudra Pasai atau di sebut juga dengan sebutan kerajaan Samudra Darussalam adalah sebuah kerajaan yang terletak di bagian utara pulau Sumatera tepatnya sekarang berada di provinsi Aceh di kota Lhokseumawe. Pusat pemerintahan kerajaan Samudra Pasai berada di pinggir sungai Krueng Jambu Aye dan Krueng Pase. Kerajaan samudra pasai tidak memiliki benteng batu seperti umumnya kerajaan lainnya. Namun benteng Kerajaan Samudra Pasai ini berbentuk pagar yang terbuat dari kayu yang mengelilingi kerajaan. Kerajaan Samudra Pasai memiliki komoditas utama lada sebagai komoditas unggulan. Lada dari Kerajaan Samudra Pasai terkenal memiliki kualitas yang bagus dan

banyak diminati oleh para pembeli. Keruntuhan Kerajaan Samudra Pasai bermula dari adanya perang saudara yang tak kunjung usai hingga datanglah Portugis dan akhirnya Portugis menaklukan kerajaan samudra Pasai ini.

d. Kerajaan Gowa

Kerajaan Gowa atau biasa di sebut juga dengan kesultanan Goa adalah kerajaan Islam yang berada di daerah timur Indonesia tepatnya berada di provinsi Sulawesi Selatan. Kerajaan Gowa merupakan kerajaan Islam yang cukup besar dan berjaya pada abad ke-17, pada saat itu Kerajaan Gowa menjadi kerajaan yang memiliki kekuatan militer yang cukup besar serta menjadi pusat perdagangan di Indonesia bagian timur mulai dari daerah Sulawesi, Maluku, NTT hingga ke timur Kalimantan. Bahkan Sultan Hasanudin mampu menyatukan kerajaan-kerajaan kecil di daerah Sulawesi dan bersatu melawan Belanda yang waktu itu menjajah Indonesia. Kerajaan Gowa tidak pernah runtuh dan bahkan ada hingga kemerdekaan Indonesia, setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya kesultanan Gowa secara resmi juga bergabung ke republik Indonesia dan berubah nama bukan Kerajaan Gowa namun menjadi salah satu kabupaten di Sulawesi Selatan yakni Kabupaten Gowa.

e. Kesultanan Malaka

Kesultanan Malaka adalah salah satu Kerajaan Melayu yang berdiri di wilayah Malaysia yakni di Malaka. Kesultanan Malaka didirikan oleh Parameswara, sebelumnya Kesultanan Malaka ini merupakan kerajaan yang berada di wilayah sekitar Singapura. Namun karena serangan dari kerajaan di Jawa dan Siam maka kerajaan Malaka ini pindah ke daerah bernama Malaka. Kejayaan Kesultanan Malaka ini pada abad ke-15 dan menjadi salah satu kerajaan Islam yang cukup besar. Kerajaan Malaka ini berada di Selat Malaka yang mana merupakan selat yang memisahkan

kepulauan Sumatera dengan Malaysia dan salah satu jalur yang sangat strategis untuk perdagangan internasional di kala itu. Keruntuhan Kerajaan Malaka ini terjadi ketika bangsa Portugis datang dan menaklukkan Kesultanan Malaka ini, dengan kekalahan kesultanan Malaka ini maka jalur Selat Malaka sepenuhnya menjadi jalur yang bebas di lalui oleh para penjajah. Peninggalan Kerajaan Islam Malaka berupa Masjid Raya Baiturrahman Aceh, Masjid Agung Deli, dan Johor Baru.

f. Kerajaan Islam Cirebon

Kerajaan Islam Cirebon atau Kesultanan Cirebon adalah salah satu Kerajaan Islam tertua di Indonesia dan peninggalannya pun masih ada hingga sekarang dan masih terjaga kelestariannya. Kesultanan Cirebon ini berada di daerah Cirebon yang mana merupakan daerah yang cukup strategis di utara pulau Jawa dan merupakan perbatasan antara Jawa Tengah dan Jawa Barat. Kesultanan Cirebon juga menjadi kesultanan yang ternama di daerah Jawa barat dan kesultanan Cirebon ini memiliki pengaruh yang besar terhadap Islam di Pulau Jawa terutama dalam hal penyebaran Islam di Pulau Jawa. Kesultanan Cirebon bergabung dengan Indonesia setelah Indonesia merdeka dan berubah nama menjadi kabupaten dan kota Cirebon yang masing-masing dipimpin oleh Bupati dan Walikota. Peninggalan kerajaan Islam Cirebon cukup banyak di antaranya, Keraton Kasepuhan Cirebon, Keraton Kanoman, Keraton Kacirebon, Keraton Keprabon, Kereta Singa Barong Kasepuhan, Masjid Sang Cipta Rasa, dan Makam Sunan Gunung Jati.

g. Kerajaan Demak

Kerajaan Demak merupakan kerajaan Islam pertama yang terdapat di pulau Jawa. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Patah di tahun 1478. Kerajaan Demak berkembang sebagai pusat perdagangan sekaligus pusat penyebaran agama Islam kala itu.

Penyebaran Islam saat itu sangat dipengaruhi oleh jasa para wali baik di pulau Jawa maupun yang berada di luar pulau Jawa seperti Maluku hingga ke wilayah Kalimantan Timur. Namun demikian, Kerajaan Demak juga meninggalkan benda bersejarah. Peninggalan Kerajaan Islam ini berupa Masjid Agung Demak, Pintu Bledog, Makam Sunan Kalijogo, Soko Guru, Pawestren.

h. Kerajaan Banten

Kerajaan Islam di Indonesia berikutnya adalah Banten yang berada di ujung pulau Jawa yaitu daerah Banten. Tanda penyebaran Islam di wilayah ini bermula ketika Fatahillah merebut Banten dan mulai melakukan penyebaran Islam. Islam tersebar dengan baik saat itu karena dipengaruhi oleh banyaknya pedagang-pedagang asing seperti dari Gujarat, Persia, Turki, dan lain sebagainya. Masjid Agung Banten menjadi salah satu hasil peninggalan Islam yang dibangun sekitar abad ke 16 Masehi. Tidak banyak peninggalan budaya yang diwariskan Kerajaan Banten. Namun, kita masih dapat melihatnya melalui seni bangunan seperti Masjid Agung Banten, Kompleks Makam Raja-raja Banten, Istana Keraton Surosowan, Istana Keraton Kaibon, Benteng Speelwijk, Vihara Avalokitesvara.

i. Kerajaan Pajang

Kerajaan Pajang atau Kesultanan Pajang merupakan kerajaan yang berada di Jawa Tengah, Kerajaan Pajang ini merupakan kerajaan yang didirikan oleh salah satu pewaris Kerajaan Demak setelah runtuhnya Kerajaan Demak di karenakan terjadinya perang saudara karena perebutan kekuasaan di kerajaan Demak pada masa itu. Kerajaan Demak awalnya memiliki wilayah yang cukup luas, namun setelah berganti menjadi Kerajaan Pajang. Wilayah Kerajaan Pajang semakin mengecil hanya sebagian dari Jawa Tengah dan wilayah Demak itu sendiri. Kerajaan Pajang runtuh juga diakibatkan oleh peperangan antar kerabat kerajaan

yang menyebabkan pemerintahan berantakan dan saling memperebutkan kekuasaan hingga akhirnya kerajaan Pajang runtuh.

j. Kerajaan Mataram Islam

Kerajaan Mataram Islam atau kesultanan Mataram Islam adalah kerajaan yang berada di Pulau Jawa tepatnya berada di Jawa Tengah. Kerajaan Mataram menjadi salah satu kerajaan Islam yang kuat dan memiliki wilayah yang cukup luas yakni meliputi pulau Jawa, Madura hingga Sukadana atau sekarang ini daerah Kalimantan barat. Kerajaan Mataram dipimpin oleh dinasti yang disebut dengan Dinasti Mataram yang dipimpin oleh Wangsa Mataram. Peninggalan Kerajaan Islam tersebut yang hingga kini masih dapat dijumpai adalah Masjid Agung Gedhe Kauman, Masjid Kotagede, Masjid Pathok negara Sulthoni Plosokuning, Masjid Agung Surakarta, dan Masjid Al Fatih Kepatihan Solo.

2. Pengaruh Islam di Indonesia

Pengaruh Islam terhadap Masyarakat di Indonesia, masuknya pengaruh Islam ke Indonesia telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di Indonesia. Perubahan-perubahan itu antara lain tampak dalam bidang-bidang berikut ini.

a. Bidang Politik

Sebelum Islam masuk Indonesia, sudah berkembang kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha. Kerajaan-kerajaan tersebut kemudian mengalami kemunduran dan digantikan peranannya oleh kerajaan-kerajaan Islam. Pada masa Islam, konsep kerajaan berubah menjadi kesultanan. Dalam sistem kesultanan nilai-nilai Islam menjadi dasar dalam pengendalian kekuasaan.

b. Bidang Sosial

Pada masa Islam masih terdapat penggolongan kelompok masyarakat. Di Jawa misalnya, seorang ulama diberi gelar Kyai, sebuah gelar yang menunjukkan ketinggian derajat pada struktur

sosial di masyarakat. Begitu pula dengan para penyebar agama Islam yang diberi gelar Sunan, gelar ini menunjukkan status sosial yang tinggi.

c. Bidang Agama

Pada masa Islam, sebagian besar masyarakat di Indonesia menganut agama Islam. Meskipun demikian, masih terdapat masyarakat yang menganut agama Hindu, Buddha, atau menganut kepercayaan terhadap roh halus. Hingga saat ini, sebagian besar masyarakat di Indonesia menganut agama Islam.

d. Bidang Kebudayaan

Berkembangnya kebudayaan Islam di Kepulauan Indonesia tidak serta merta menggantikan atau memusnahkan kebudayaan yang sudah ada. Kebudayaan Islam mengakomodasi kebudayaan yang sudah ada, tentunya dengan modifikasi dan penyesuaian agar tetap sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini menyebabkan terjadinya akulturasi antara kebudayaan Islam dengan kebudayaan yang sudah ada.

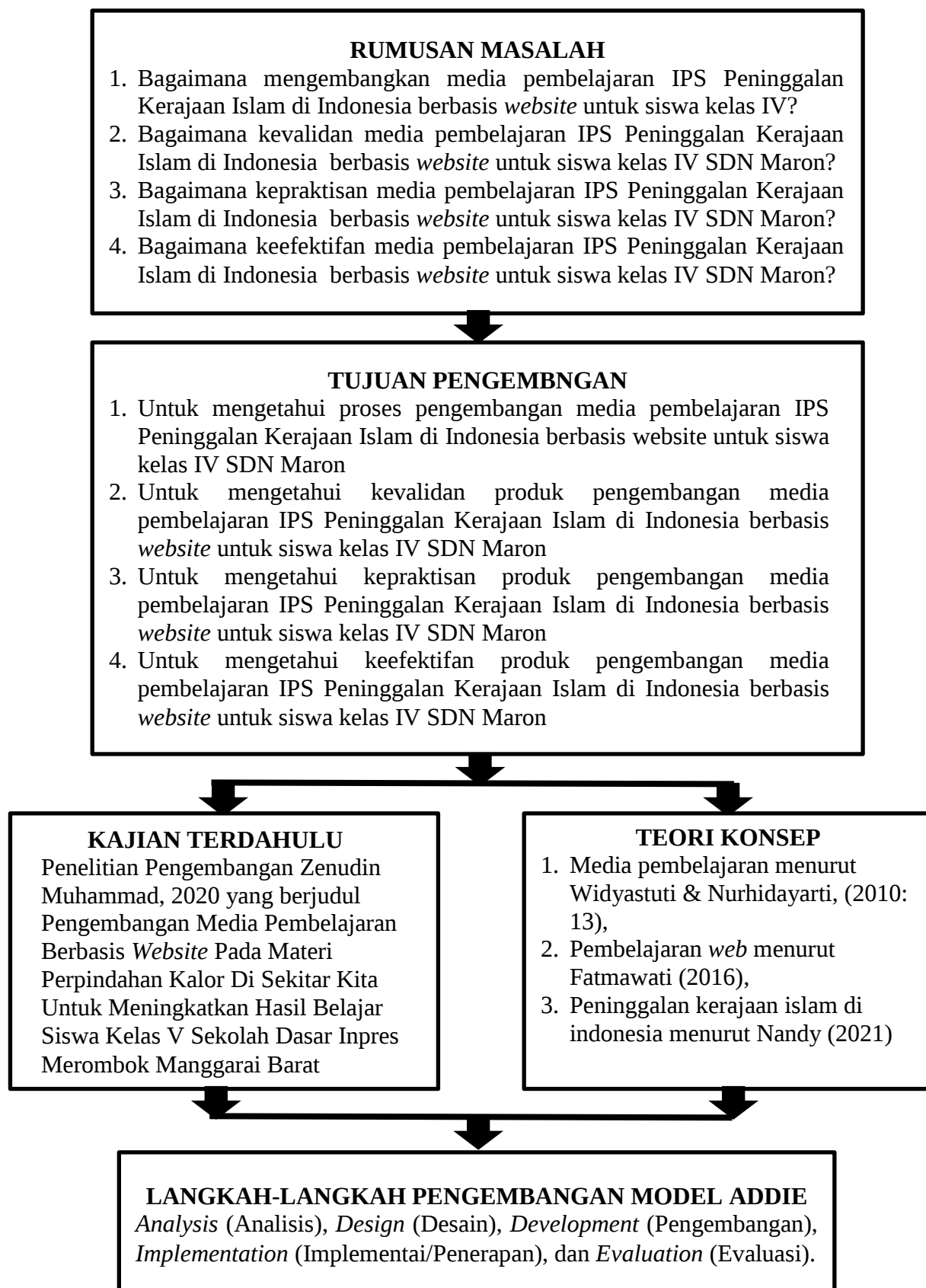
E. Kajian Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai	Zenudin Muhammad	Berdasarkan hasil validasi kelayakan dari ahli materi diperoleh nilai 85%, ahli media dengan nilai 77,5% dan penilaian praktisi pembelajaran yaitu 92,5%. Rata-rata keseluruhan penilaian dari validator yaitu 85%. Media pembelajaran berbasis website Materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan respon siswa terhadap kemenarikan tampilan media secara keseluruhan diperoleh nilai 94,75%. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
	Barat		sebelum dan sesudah menggunakan media. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pre-test 55 dan nilai rata-rata post-test 82. Hasil uji menunjukkan nilai thitung 8,946 > ttabel 1,859 sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis website yang telah dikembangkan efektif untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis <i>Web</i> Pada Pokok Bahasan Momentum Dan Impuls Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Sungai Penuh Jambi Tahun 2021	Sundari Fadhila	Berdasarkan hasil validasi terhadap pengembangan media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan. Untuk validitas media yang diperoleh dari ahli media memperoleh persentase 91,51% dan ahli materi memperoleh persentase 81,33% dengan persentase rata-rata 86,42% dengan kriteria sangat valid (sangat layak), praktikalitas media yang didapatkan dari tanggapan guru mata pelajaran dan siswa memperoleh persentase rata-rata 88% dengan kriteria sangat praktis, dan untuk efektivitas media didapatkan dari peningkatan hasil belajar siswa memperoleh keefektifan sebesar 0,3% dengan kriteria sedang. Jadi dari hasil data yang diperoleh, produk ini memenuhi ketiga kriteria yaitu valid menurut ahli, praktis menurut guru dan siswa, serta efektif sebagai media pembelajaran.
3.	Pengembangan	Riska Setyo	Hasil penelitian yang di peroleh

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
	Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV Tahun 2020	Utami, Sudi Dul Aji, Denna Delawanti Chrisyarani	dari uji kelayakan rata-rata persentase sebesar 80% dari dosen ahli materi, 91% dari dosen ahli media, dan 82,6% dari dosen ahli bahasa. Uji kepraktisan diperoleh 91,2% dari guru dan 91,7% dari siswa. Uji Keefektifan diperoleh rata-rata nilai 81. Berdasarkan perolehan hasil data tersebut media berbasis Website dinyatakan layak digunakan untuk tingkat SD. Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengalaman baru dalam pembelajaran dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian lain yang serupa

F. Kerangka Berfikir



BAB III

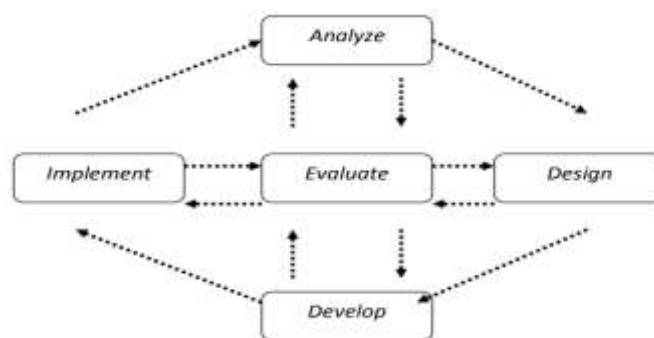
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Menurut Sukmadinata (2005: 164), “Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan”. Menurut Putra, (2011: 67), “R&D dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif, dan bermakna”.

R&D memang diarahkan untuk mencaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi, dan produktivitas. Menurut Putra, (2011: 67), "R&D selalu dengan tegas dibedakan dari penelitian murni/dasar walaupun tentu saja tidak dapat dipisahkan dari penelitian murni/dasar”. Bahkan sering kali R&D didasarkan pada penelitian murni/dasar. Sehingga dapat diartikan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk baru berupa bahan ajar dan dapat dipertanggungjawabkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.



Gambar 3.1 model pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu :

1. Tahap Analisa (*Analyze*)

Pada tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan. Pada tahap analisis, pengembang mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajar saat ini seperti pengetahuan, ketrampilan dan perilaku dengan hasil yang diinginkan. Selain itu juga penting untuk mempertimbangkan karakteristik pembelajar. Tujuan pengalaman dan bagaimana hal ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan sesuai dengan kebutuhan yang dicapai.

Tahap analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal yang harus dikembangkan dalam penyusunan media pembelajaran berbasis *website*. Dalam kegiatan analisis kebutuhan terdiri atas tahap-tahapan yaitu:

a. Analisis kurikulum

Analisis ini meliputi analisis K13 yang digunakan pada SDN Maron dan analisis terhadap KI dan KD apa yang akan digunakan pada media berbasis *website*.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang situasi belajar di kelas, serta mencari alternatif untuk

mengatasi persoalan yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan maka dilakukan observasi di SDN Maron. Berdasarkan observasi dengan wawancara guru kelas IV bahwa di SDN Maron pada materi peninggalan kerajaan Islam di Indonesia belum dikembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik, mampu membantu siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa malas dalam belajar. Maka perlu dibuat media pembelajaran berbasis *website*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karena dalam media pembelajaran berbasis *website* gambar-gambar yang menarik, materi peninggalan kerajaan Islam di Indonesia yang mudah dipahami siswa.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini merancang program pembelajaran sehingga program mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran yang digunakan adalah *website* di mana di dalam *website* tersebut terdapat icon mengenai KI, KD, materi gambar, video penjelasan tentang materi peninggalan kerajaan Islam di Indonesia. Untuk menggunakan media *website* tersebut dengan cara di klik pada icon yang digunakan. Langkah-langkah untuk mendesain media pembelajaran berbasis *website* sebagai berikut:

- a. Menetapkan pengembangan media pembelajaran.
- b. Menetapkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran berbasis *website*.
- c. Merancang desain media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.

- d. Kegiatan ini bertujuan agar memberi kemudahan bagi siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran di kelas, tampilan yang menarik dan tidak monoton dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah kegiatan mendesain dalam bentuk produk. Produk yang akan dibuat oleh peneliti yaitu Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron. Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh ahli materi, ahli media untuk memberikan penilaian berupa masukan, kritik atau saran terhadap kualitas program sebelum diuji cobakan. Hasil dari validasi yang dilakukan para ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui kelemahan yang ada. Apabila produk masih memiliki kelemahan maka peneliti akan melakukan perbaikan atau revisi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan masukan, kritik, dan saran perbaikan dari para ahli.

4. Implementasi (*Penerapan*)

Tahapan penerapan adalah tahapan dimana media pembelajaran berbasis *website* yang sudah divalidasi akan masuk pada tahap uji coba. Tahap uji coba meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada tahap ini juga dilakukan analisa terhadap media pembelajaran. Analisa tersebut meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Untuk mengukur itu maka terdapat tes soal dan angket. Soal berfungsi untuk mengukur efektifitas media pembelajaran, sedangkan angket berfungsi untuk mengukur ketepatan dan kemenarikan media pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluatiaon*)

Evaluasi adalah tahapan dimana peneliti melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan melihat hasil angket yang telah disebar oleh peserta didik, pendidik dan para

ahli. Setelah proses evaluasi tersebut maka dilakukan perbaikan hingga produk siap digunakan.

C. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Maron yang beralamat di Jl. Raya Maron 180 Desa Maron kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri .

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan diteliti adalah siswa kelas IV yang ada di SDN Maron Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Uji Coba Model/Produk

1. Desain Uji Coba

Produk yang telah selesai di buat kemudian di uji cobakan untuk kegiatan pembelajaran. Uji coba dilakukan agar memperoleh informasi mengenai media pembelajaran berbasis *website* yang akan dikembangkan. Uji coba pada produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk kelas IV.

Desain uji coba produk dilakukan yaitu tahap pertama uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 6 siswa kelas IV SDN Maron dan tahap kedua uji coba kelompok besar pada 20 siswa.

2. Subjek Uji Coba

a. Kelompok kecil atau terbatas

Pada uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam memberikan suatu penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Maron dengan jumlah 6 siswa.

b. Uji coba kelompok besar

Pada uji coba kelompok besar merupakan tahap terakhir dari evaluasi yang perlu dilakukan, pada tahap ini tentunya media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan sudah

mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama tersebut. Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas IV SDN Maron dengan jumlah 20 siswa.

E. Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan media yang akan divalidasi oleh ahli media yakni Nurita Primasatya, M.Pd. dan materi yang akan divalidasi oleh ahli materi yakni Erwin Putra Permana, M.Pd.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen adalah sebuah mengembangkan alat bantu yang dipilih oleh peneliti yang digunakan untuk penelitian guna menciptakan suatu produk baru. Sedangkan instrument pengumpulan data adalah sebuah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperoleh dari ahli media dan materi.

a. Angket ahli media

Angket ahli media yaitu lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Manfaat dari lembar validasi ahli media adalah untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan. Lembar angket ahli media memuat aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.1 Angket Ahli Media

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek tampilan	Komposisi layout tersusun rapi					
		Kesesuaian layout pengetikan					
		Teks yang digunakan terlihat jelas					
		Kesesuaian warna teks dan gambar					
		Kesesuaian penggunaan animasi					
		Kualitas gambar terlihat dengan jelas					
		Suara audio terdengar jelas					
		Kemenarikan video pendukung materi					
2.	Aspek pemograman	Media tergolong sederhana					
		Ketepatan tata letak tombol navigasi					

b. Angket ahli materi

angket ahli materi yaitu lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran yang digunakan. Manfaat dari lembar validasi ahli materi adalah untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan. Lembar angket ahli materi memuat aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.1 Angket Ahli Materi

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek kelayakan isi	Materi sesuai kompetensi dasar dan indikator					
		Materi yang disajikan mudah dipahami					
		Kesesuaian dengan materi kelas IV					
		Mampu mewakili materi secara keseluruhan					

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
2.	Aspek kualitas bahasa	Soal evaluasi disusun berdasarkan materi					
		Materi bersusun secara sistematis					
		Kejelasan teks yang digunakan					
		Sistematika penulisan materi jelas					
		Kaidah penulisan materi sesuai dengan aturan					
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		Total skor					
		Skor maksimal					
		Presentase skor					

2. Validasi instrument

Instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Menurut Arikumanto (2013:211), validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Adapun dalam penelitian ini yang akan dilakukan validasi adalah angket guru dan angket siswa.

a. Angket validasi guru

Angket validasi guru digunakan untuk memperoleh penilaian dari guru kelas IV SDN Maron.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Guru

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek materi	Materi sesuai kompetensi dasar dan Indikator					
		Ketepatan cakupan isi materi					
		Kesesuaian soal evaluasi dengan materi					

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
2.	Aspek media	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
		Pemberian contoh sesuai dengan materi					
		Kejelasan sistematika penyajian materi					
		Kejelasan suara audio					
2.	Aspek media	Kemenarikan tampilan media					
		Kejelasan petunjuk penggunaan media					
		Kemudahan dalam penggunaan media					

b. Angket Respon Siswa

Tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan tampilan desain media dan materi yang termuat dalam media berbasis *website*. Kisi-kisi angket respon siswa disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Alternatif pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran berbasis website?		
2.	Apakah saat melihat media pembelajaran website menarik perhatianmu?		
3.	Apakah dengan media pembelajaran website membuatmu belajar menjadi menyenangkan?		
4.	Apakah tampilan pada website menarik perhatianmu?		
5.	Apakah dengan media website belajarmu lebih bervariasi?		
6.	Apakah dengan media website memudahkan materi?		
7.	Apakah dengan media website belajarmu lebih bersemangat?		
8.	Apakah kamu menyukai video yang ada di media website?		
9.	Apakah dengan media website tidak		

No	Indikator	Alternatif pilihan	
		Ya	Tidak
	membuat bosan saat pembelajaran di dalam dikelas?		
10.	Apakah dengan media website akan membuatmu aktif dalam pembelajaran di dalam kelas?		

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validitas

a. Analisis Data Validitas Ahli

Dalam penelitian pada angket validitas ahli dilakukan agar dapat mengetahui kevalidan atau kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan. Penelitian angket validitas ahli ini menggunakan skala likert. Responden diminta memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Data angket ini nantinya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban yang 5) sangat baik, 4) baik, 3) cukup baik, 2) kurang, dan 1) sangat kurang. Menghitung jumlah skor total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli.

Skor yang diperoleh dari aspek yang dinilai kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal (Sugiyono, 2012, p. 176)

Tabel 3.5. Kriteria Tingkat Kevalidan Media

Kriteria	Interval Kriteria
Sangat valid	85% - 100%
Cukup valid	70% - 84%
Kurang valid	60% - 69%
Tidak valid	50% - 59%
Sangat Tidak valid	<50%

(Arikunto, 2012: 89)

2. Analisis Data Praktikalitas

Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil dari penilaian atau tanggapan dari guru mata pelajaran dan siswa untuk menyatakan dapat tidaknya produk diterapkan di lapangan. Penilaian produk berdasarkan angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Pemberian nilai kepraktisan dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Tabel 3.6. Kategori Praktikalitas Media

Nilai	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang praktis
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak praktis

Dimodifikasi dari (Riduwan, 2009) dalam skripsi (M.Zulpar, 2020)

3. Analisis Data Efektifitas

Keefektifitas suatu produk dapat dilihat dari hasil belajar siswa (*post test*) terhadap produk media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan.

Analisis data efektivitas dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$(g) = \frac{(\bar{X} \text{ akhir}) - (\bar{X} \text{ awal})}{100\% - (\bar{X} \text{ akhir})}$$

Keterangan:

(g) = Tingkat Efektifitas

($\bar{X}$ awal) = Nilai Rata-rata Tes Awal

($\bar{X}$ akhir) = Nilai Rata-rata Tes Akhir (Eva Gusmira 2014,
dalam (M.Zulpar, 2020)

Tabel 3.7 Kriteria Efektivitas

<g> gain %	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Wijayanto 2008, dalam (M.Zulpar, 2020)

Dikatakan media pembelajaran berbasis website efektif jika siswa memperoleh nilai $g > 0,7$ (tinggi).

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan melakukan observasi secara langsung di kelas. Selain melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran dan metode-metode yang diterapkan saat ini, kegiatan studi lapang juga dilakukan dengan tujuan untuk merencanakan metode pembelajaran baru yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SDN Maron diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum terbaru kurikulum 2013 namun masih dengan metode pembelajaran yang cukup sederhana. Metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, terutama pada materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia”. Metode ceramah merupakan metode yang paling sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, namun demikian metode tersebut juga menjadi metode yang cukup membosankan bagi siswa karena proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah atau kegiatan terpusat pada materi yang dibacakan dan diterangkan oleh guru.

Materi pembelajaran “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” merupakan salah satu materi yang didominasi dengan teori dan cukup membosankan jika disampaikan dengan metode ceramah saja, terutama untuk siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu perlu penerapan metode pembelajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga siswa tidak mudah bosan dan mampu memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Metode pembelajaran yang akan diterapkan pada materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran berbasis *website* memberikan kesan yang lebih menarik didukung dengan tata letak dan gambar-gambar ilustrasi yang menarik sesuai dengan tema materi pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh semua siswa kelas IV di SD Maron.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya diketahui bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV di SDN Maron pada materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” adalah media yang mendukung menampilkan gambaran materi secara visual untuk mempermudah siswa memahami sekaligus menghafal kerajaan-kerajaan apa saja yang menjadi peninggalan sejarah Islam di Indonesia.

Media pembelajaran yang dapat menampilkan visualisasi dari materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah akan membantu guru serta siswa untuk melakukan pembelajaran dengan lebih efektif dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti akan mendesain media pembelajaran baru berbasis *website* untuk materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia”. Media pembelajaran berbasis *website* akan memberikan metode pembelajaran baru yang lebih menarik yang akan memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta memahami materi yang dijelaskan.

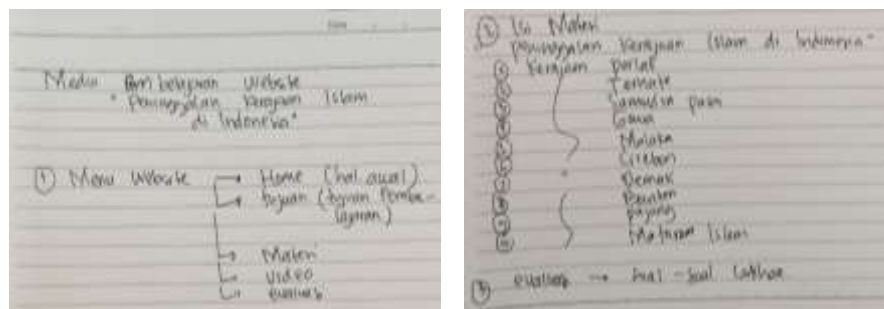
Media pembelajaran berbasis *website* untuk materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” akan menjadikan materi dapat dijelaskan dengan tampilan dan media yang lebih menarik (didukung dengan adanya gambar ilustrasi serta media video) sehingga siswa semakin

termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media *website* juga memungkinkan materi pembelajaran dapat diakses dan dipelajari dimanapun tanpa batasan waktu dan tempat karena dapat diakses melalui komputer, maupun *Hand Phone* (HP) menggunakan koneksi internet.

3. Desain Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Proses desain media pembelajaran berbasis *website* untuk materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” kelas IV SD Maron dilakukan dengan membuat rancangan materi hingga model penataan tampilan dalam *website* yang akan dirancang sebagai media pembelajaran. Alat dan perlengkapan yang diperlukan adalah media *website* yang disediakan oleh *platform google* yaitu *google site*, koneksi internet dan laptop/komputer untuk melakukan proses desain *website* dari pengaturan tampilan hingga input materi pembelajaran meliputi materi (tulisan), gambar (ilustrasi) serta video pendukung.

Hasil dari penyusunan dan desain media pembelajaran berbasis *website* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Proses Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Website*



Gambar 4.2 Media Pembelajaran Berbasis *Website* Sebelum Validasi

B. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian saat ini dilakukan untuk menguji apakah media pembelajaran materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” berbasis *website* valid dan layak digunakan sebelum kemudian diterapkan dalam proses belajar mengajar secara langsung di kelas. Data yang digunakan untuk menguji validitas media yang akan dirancang dan digunakan dalam proses pembelajaran diperoleh dari proses pengisian angket yang akan dibagikan kepada ahli media dan materi. Berdasarkan data tersebut kemudian akan dilakukan *scoring* untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis *website* layak untuk digunakan.

1. Validasi Produk Media Pembelajaran Berbasis *Website* dari Ahli Media

Penelitian yang dilakukan saat ini adalah pengembangan metode ajar baru menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang akan diuji coba terhadap materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia”. Materi tersebut dibuat untuk diuji coba kepada siswa Kelas IV tingkat Sekolah Dasar (SD) di Maron.

Uji validasi media akan dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. Validator dalam tahap ini akan bertugas untuk mengisi angket yang telah disediakan sebelumnya oleh peneliti berkaitan dengan indikator-indikator penilaian terhadap media yang telah dibuat. Angket yang telah disediakan diisi oleh validator dengan cara mencentang (✓) alternatif jawaban (skala linkert) pada kolom yang telah disediakan dari tiap indikator yang tertera dalam angket tersebut. Setelah semua indikator diisi kemudian hasil angket akan dihitung untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis *website* yang telah disusun oleh peneliti dari segi ahli media.

Hasil dari pengisian angket validasi ahli media untuk media pembelajaran berbasis *website* yang telah peneliti susun adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek tampilan	Komposisi layout tersusun rapi	√				
		Kesesuaian layout pengetikan	√				
		Teks yang digunakan terlihat jelas		√			
		Kesesuaian warna teks dan gambar		√			
		Kesesuaian penggunaan animasi		√			
		Kualitas gambar terlihat dengan jelas	√				
		Suara audio terdengar jelas		√			
		Kemenarikan video pendukung materi		√			
2.	Aspek pemograman	Media tergolong sederhana	√				
		Ketepatan tata letak tombol navigasi	√				
Total Skor			45				
Skor Maksimal			50				
Presentase Skor			90%				

Rumus perhitungan validitas media:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa persentase validasi media adalah 90%. Persentase hasil tersebut termasuk dalam interval 85% - 100% dengan kriteria “Sangat Valid”. Berdasarkan data dan hasil perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasisi *website* valid (layak) diterapkan sebagai media

pembelajaran baru. Namun demikian dari hasil angket validitas yang diserahkan kepada ahli media terdapat beberapa saran dan masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran berbasis *website* yang telah disusun sebagai berikut:

- a. Saran untuk perbaikan tampilan secara garis besar dalam *website* untuk memudahkan siswa dalam membaca materi yang disampaikan seperti; menghindari menggunakan warna tulisan putih jika *back ground* (latar belakang) halaman berwarna cerah, maupun sebaliknya. Hal tersebut dapat disesuaikan dengan latar belakang yang digunakan untuk menghindari tulisan tidak terbaca oleh siswa maupun pihak-pihak berkepentingan yang ingin mengaksesnya.
- b. Dalam mengunggah vidio yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, kutipan sumber vidio harus dicantumkan didalamnya.

2. Validasi Produk Media Pembelajaran Berbasis *Website* dari Ahli Materi

Uji validasi materi akan dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. Validator dalam tahap ini akan bertugas untuk mengisi angket yang telah disediakan sebelumnya oleh peneliti berkaitan dengan indikator-indikator penilaian terhadap materi yang telah disusun. Angket yang telah disediakan diisi oleh validator dengan cara mencentang (✓) alternatif jawaban (skala linkert) pada kolom yang telah disediakan dari tiap indikator yang tertera dalam angket tersebut. Setelah semua indikator diisi kemudian hasil angket akan dihitung untuk mengetahui tingkat validitas materi dalam media pembelajaran berbasis *website* yang telah disusun oleh peneliti dari segi ahli materi.

Hasil dari pengisian angket validasi ahli materi untuk media pembelajaran berbasis *website* yang telah peneliti susun adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek kelayakan isi	Materi sesuai kompetensi dasar dan indikator	√				
		Materi yang disajikan mudah dipahami	√				
		Kesesuaian dengan materi kelas IV	√				
		Mampu mewakili materi secara keseluruhan	√				
		Soal evaluasi disusun berdasarkan materi	√				
		Materi bersusun secara sistematis	√				
		Kejelasan teks yang diginakan		√			
2.	Aspek kualitas bahasa	Sistematika penulisan materi jelas		√			
		Kaidah penulisan materi sesuai dengan aturan		√			
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	√				
Total Skor			47				
Skor Maksimal			50				
Presentase Skor			94%				

Rumus perhitungan validitas materi:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Keterangan:

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa persentase valisasi materi adalah 94%. Persentase hasil tersebut termasuk dalam interval 85% - 100% dengan kriteria “Sangat Valid”. Berdasarkan data dan hasil perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *website* valid (layak) diterapkan. Namun demikian dari hasil angket validitas yang diserahkan kepada ahli materi peneliti mendapatkan saran dan masukan untuk melakukan perbaikan pada bagian LKPD agar lebih disesuaikan dengan pedoman yang sudah ada dan ditetapkan sebelumnya.



Gambar 4.3 Media Pembelajaran Berbasis *Website* Sebelum Validasi



Gambar 4.4 Media Pembelajaran Berbasis *Website* Setelah Validasi

C. Hasil Uji Coba

1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Uji kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah secara praktikal, media pembelajaran berbasis *website* dapat

digunakan dalam proses pembelajaran (praktis). Uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* akan dilakukan terhadap 2 responden yaitu kepada wali kelas yang juga merupakan guru pengajar serta dari sisi siswa.

a. Uji coba kepraktisan berdasarkan respon guru

Uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* terhadap wali kelas (guru) dilakukan dengan memberikan angket kepada guru wali kelas IV SD Maron yaitu Ibu Wahyu Wulantri Harna, S.Pd.SD, Gr. Selain pemberian angket kepada wali kelas IV, uji coba juga akan dilakukan kepada siswa kelas IV untuk mengetahui bagaimana kepraktisan penggunaan media berbasis *website* dari 2 sisi yang berbeda (dari sisi guru dan siswa). Hasil uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Data Angket Kepraktisan Guru

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek materi	Materi sesuai kompetensi dasar dan Indikator	√				
		Ketepatan cakupan isi materi	√				
		Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	√				
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	√				
		Pemberian contoh sesuai dengan materi		√			
		Kejelasan sistematika penyajian materi	√				
2.	Aspek media	Kejelasan suara audio	√				
		Kemenarikan tampilan media	√				
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	√				
		Kemudahan dalam penggunaan media	√				
Jumlah Skor			45				

No	Penilaian	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
Skor Maksimal			50				
Presentase Skor			90%				

Rumus perhitungan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

P = nilai akhir

f = Perolehan Skor

N = skor maksimal

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa hasil respon guru adalah 90%. Persentase hasil tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan data dan hasil perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan.

b. Uji coba kepraktisan berdasarkan respon siswa

Uji coba kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* dari siswa dilakukan melalui 2 tahap meliputi uji terbatas dan uji luas. Uji terbatas dilakukan terhadap sejumlah kecil siswa (6 siswa) untuk dibagikan angket. Sedangkan uji luas dilakukan terhadap jumlah siswa yang lebih banyak (20 siswa) untuk mengisi angket. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Uji respon siswa (uji terbatas)

Tabel 4.4
Hasil Data Angket Kepraktisan Siswa (Uji Terbatas)

No	Indikator	Alternatif pilihan		Jumlah Siswa
		Ya	Tidak	
1.	Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran berbasis <i>website</i> ?	√		6 siswa
2.	Apakah saat melihat media pembelajaran <i>website</i> menarik perhatianmu?	√		6 siswa
3.	Apakah dengan media pembelajaran <i>website</i> membuatmu belajar menjadi menyenangkan?	√		4 siswa
4.	Apakah tampilan pada <i>website</i> menarik perhatianmu?	√		6 siswa
5.	Apakah dengan media <i>website</i> belajarmu lebih bervariasi?	√	√	4 siswa
6.	Apakah dengan media <i>website</i> memudahkan materi?	√	√	4 siswa
7.	Apakah dengan media <i>website</i> belajarmu lebih bersemangat?	√		6 siswa
8.	Apakah kamu menyukai video yang ada di media <i>website</i> ?	√	√	3 siswa
9.	Apakah dengan media <i>website</i> tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam dikelas?	√		6 siswa
10.	Apakah dengan media <i>website</i> akan membuatmu aktif dalam pembelajaran di dalam kelas?	√	√	4 siswa
Jumlah Skor		49		
Skor Maksimal		60		
Presentase Skor		81%		

Rumus perhitungan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{60} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan:

P = nilai akhir

f = Perolehan Skor

N = skor maksimal

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa persentase hasil respon siswa secara terbatas adalah 81%. Persentase hasil tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan data dan hasil perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan.

2) Uji respon siswa (uji luas)

Tabel 4.5
Hasil Data Angket Kepraktisan Siswa (Uji Luas)

No	Indikator	Alternatif pilihan		Jumlah Siswa
		Ya	Tidak	
1.	Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran berbasis <i>website</i> ?	√		20 siswa
2.	Apakah saat melihat media pembelajaran <i>website</i> menarik perhatianmu?	√		20 siswa
3.	Apakah dengan media pembelajaran <i>website</i> membuatmu belajar menjadi menyenangkan?	√		16 siswa
4.	Apakah tampilan pada <i>website</i> menarik perhatianmu?	√	√	18 siswa
5.	Apakah dengan media <i>website</i> belajarmu lebih bervariasi?	√	√	18 siswa
6.	Apakah dengan media <i>website</i> memudahkan materi?	√	√	16 siswa
7.	Apakah dengan media <i>website</i> belajarmu lebih bersemangat?	√	√	19 siswa
8.	Apakah kamu menyukai video yang ada di media <i>website</i> ?	√	√	16 siswa
9.	Apakah dengan media <i>website</i> tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam dikelas?	√	√	19 siswa
10.	Apakah dengan media <i>website</i> akan membuatmu aktif dalam pembelajaran di dalam kelas?	√		20 siswa
Jumlah Skor		182		
Skor Maksimal		200		
Presentase Skor		91%		

Rumus perhitungan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{182}{200} \times 100\% = 91\%$$

Keterangan:

P = nilai akhir

f = Perolehan Skor

N = skor maksimal

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa hasil respon siswa dalam uji luas terhadap 20 siswa adalah 91%. Persentase hasil tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan data dan hasil perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan.

2. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Uji keefektifan media pembelajaran berbasis *website* dilakukan dengan memberikan soal dengan pilihan ganda untuk dikerjakan oleh siswa sebelum media pembelajaran diterapkan (*pre-test*) dan setelah media pembelajaran *website* dilakukan/diterapkan (*post-test*). Uji efektifitas dilakukan terhadap 6 siswa yang kemudian disebut dengan uji terbatas dan 20 siswa yang kemudian disebut dengan uji luas. Hasil uji terbatas dan luas pada efektifitas media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Uji efektifitas (uji terbatas)

Tabel 4.6
Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Website* (*Pre-test*) Uji Terbatas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai <i>Pre-test</i>	Keterangan
1	Abbas Aktar Saifulloh	70	60	TT
2	Abdul Fatach S.	70	60	TT
3	Alfika Ultahira M	70	70	T

No	Nama Siswa	KKM	Nilai <i>Pre-test</i>	Keterangan
4	Angel Prisillia P.	70	60	TT
5	Azka Fazio P.E	70	60	TT
6	Devano Aditiya	70	70	T
Nilai Rata-Rata <i>Pre-test</i>				63,3
Jumlah Siswa dengan Nilai Diatas KKM				2 Siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Kurang KKM				4 Siswa

Menurut tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa pada fase *pre-test* (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *website*) adalah 63,3 atau berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut dapat diartikan bahwa siswa kesulitan untuk memahami dan mengerti materi pembelajaran “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia”. Terdapat 2 siswa (33,3%) dengan kriteria (Tuntas/T) dan 4 siswa (66,7%) sisanya memiliki nilai pada kriteria (Tidak Tuntas/TT). Dengan demikian tingkat keberhasilan belajar siswa pada hasil uji terbatas sebelum siswa mendapatkan media pembelajaran *website* (*pre-test*) adalah 33,4% dengan nilai rata-rata 63,3. Sedangkan nilai pada uji terbatas setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis *website* hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran
Berbasis *Website* (*Post-test*) Uji Terbatas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai <i>Post-test</i>	Keterangan
1	Abbas Aktar Saifulloh	70	70	T
2	Abdul Fatach S.	70	60	TT
3	Alfika Ultahira M	70	70	T
4	Angel Prisillia P.	70	80	T
5	Azka Fazio P.E	70	80	T
6	Devano Aditiya	70	80	T
Nilai Rata-Rata <i>Post-test</i>				73,3
Jumlah Siswa dengan Nilai Diatas KKM				5 Siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Kurang KKM				1 Siswa

Nilai yang diperoleh dari setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis *website* menunjukkan peningkatan dan lebih tinggi dari nilai KKM. Terdapat 5 siswa (83,3%) dengan kriteria (Tuntas/T) dan 1 siswa (16,7%) sisanya memiliki nilai pada kriteria (Tidak Tuntas/TT). Dengan demikian keberhasilan belajar siswa dari hasil uji terbatas setelah siswa mendapatkan media pembelajaran *website* (*post-test*) adalah 83,4% dengan nilai rata-rata 73,3.

Sedangkan tingkat efektifitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis *website* pada uji terbatas adalah sebesar 0,21. Nilai tersebut diperoleh dari hasil perhitungan dengan rumus berikut:

$$(g) = \frac{(\bar{x} \text{ akhir}) - (\bar{x} \text{ awal})}{100\% - (\bar{x} \text{ akhir})}$$

$$(g) = \frac{(73,3) - (63,3)}{100\% - 73,3}$$

$$(g) = \frac{10}{26,7\%} = 0,37$$

Keterangan :

(g) = Tingkat Efektifitas

($\bar{x}$ awal) = Nilai Rata-rata Tes Awal

($\bar{x}$ akhir) = Nilai Rata-rata Tes Akhir (Eva Gusmira 2014, dalam (M.Zulpar, 2020)

Nilai 0,37 tersebut masuk dalam kategori *gain* sedang ($g < 0,3$). Hal tersebut berarti bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pemahaman siswa terhadap materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” meningkat dengan signifikan, sehingga media pembelajaran berbasis *website* efektif untuk digunakan.

b. Uji efektifitas (uji luas)

Uji luas terhadap efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *website* akan dilakukan terhadap 20 orang siswa dengan

membandingkan perolehan nilai sebelum dan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berbasis *website*. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran
Berbasis *Website* (*Pre-test*) Uji Luas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai <i>Pre-test</i>	Keterangan
1	Abbas Aktar Saifulloh	70	60	TT
2	Abdul Fatach S.	70	60	TT
3	Alfika Ultahira M	70	70	T
4	Angel Prisillia P.	70	60	TT
5	Azka Fazio P.E	70	60	TT
6	Devano Aditiya	70	70	T
7	Diva Aulia N.	70	60	TT
8	Elsa Syahira Bilqis	70	60	TT
9	Endrik Tri Wahyudi	70	60	TT
10	Fiko Adilla Azam	70	60	TT
11	Heaven Adonsya	70	60	TT
12	Moh. Febrianto K.	70	60	TT
13	Moh. Nanang N.K	70	70	T
14	Mohamad Fais N.H	70	60	TT
15	Mohammad Fais Y.P	70	70	T
16	Nasya Arsetya	70	60	TT
17	Nesya Novitalia	70	60	TT
18	Sela Putri Anggita	70	60	TT
19	Syifa Putri Alifiani	70	60	TT
20	Taufik Hidhayatulloh	70	70	T
Nilai Rata-Rata <i>Pre-test</i>				62,5
Jumlah Siswa dengan Nilai Diatas KKM				5 Siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Kurang KKM				15 Siswa

Menurut tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa pada fase *pre-test* (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *website*) berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sejumlah 5 (25%) siswa mendapatkan nilai lebih dari 70 (Tuntas/T), sedangkan 15 (75%) siswa sisanya mendapatkan nilai kurang dari KKM (Tidak Tuntas/TT). Dengan demikian tingkat keberhasilan belajar siswa pada uji luas sebelum siswa mendapatkan media pembelajaran *website* (*pre-test*) adalah

25% dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 62,5. Hal tersebut juga berarti bahwa mayoritas siswa masih kesulitan dalam memahami materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia”. Sedangkan nilai pada uji luas setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis *website* (*post-test*) hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran
Berbasis Website (*Post-test*) Uji Luas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai <i>Pre-test</i>	Keterangan
1	Abbas Aktar Saifulloh	70	70	T
2	Abdul Fatach S.	70	60	TT
3	Alfika Ultahira M	70	70	T
4	Angel Prisillia P.	70	80	T
5	Azka Fazio P.E	70	80	T
6	Devano Aditiya	70	80	T
7	Diva Aulia N.	70	80	T
8	Elsa Syahira Bilqis	70	80	T
9	Endrik Tri Wahyudi	70	80	T
10	Fiko Adilla Azam	70	70	T
11	Heaven Adonsya	70	60	TT
12	Moh. Febrianto K.	70	80	T
13	Moh. Nanang N.K	70	80	T
14	Mohamad Fais N.H	70	80	T
15	Mohammad Fais Y.P	70	80	T
16	Nasya Arsetya	70	90	T
17	Nesya Novitalia	70	80	T
18	Sela Putri Anggita	70	80	T
19	Syifa Putri Alifiani	70	80	T
20	Taufik Hidhayatulloh	70	80	T
Nilai Rata-Rata <i>Pre-test</i>				77
Jumlah Siswa dengan Nilai Diatas KKM				18 Siswa
Jumlah Siswa dengan Nilai Kurang KKM				2 Siswa

Nilai yang diperoleh siswa kelas IV SD Maron pada materi “Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia” setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis *website* menunjukkan peningkatan menjadi lebih tinggi dari nilai KKM. Sejumlah 18 (90%) siswa mendapatkan nilai lebih dari 70 (Tuntas/T),

sedangkan 2 (10%) siswa sisanya mendapatkan nilai kurang dari KKM (Tidak Tuntas/TT). Dengan demikian tingkat keberhasilan belajar siswa pada uji luas setelah siswa mendapatkan media pembelajaran *website* (*post-test*) adalah 90% dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada 20 siswa adalah 77.

Sedangkan tingkat efektifitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis *website* pada uji luas adalah sebesar 0,63. Nilai tersebut diperoleh dari hasil perhitungan dengan rumus berikut:

$$(g) = \frac{(\bar{x} \text{ akhir}) - (\bar{x} \text{ awal})}{100\% - (\bar{x} \text{ akhir})}$$

$$(g) = \frac{(77) - (62,5)}{100\% - (77)}$$

$$(g) = \frac{14,5}{23\%} = 0,63$$

Keterangan :

(g) = Tingkat Efektifitas

($\bar{x}$ awal) = Nilai Rata-rata Tes Awal

($\bar{x}$ akhir) = Nilai Rata-rata Tes Akhir (Eva Gusmira 2014, dalam (M.Zulpar, 2020)

Nilai 0,63 tersebut masuk dalam kategori *gain* sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Hal tersebut berarti bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pemahaman siswa terhadap materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” meningkat dengan signifikan, sehingga media pembelajaran berbasis *website* efektif untuk digunakan.

D. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran berbasis *Website* pada materi “Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia” untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) Maron.

Media pembelajaran tersebut disusun dengan tampilan yang lebih menarik dengan didukung gambar-gambar animasi yang menarik serta dilengkapi dengan video pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah serta pembelajaran menjadi lebih interaktif. Spesifikasi dari media pembelajaran berbasis *website* meliputi:

- Media pembelajaran berbasis *website* dikembangkan menggunakan *Google site* dengan bantuan koneksi internet untuk proses perancangan hingga penerapan dalam pembelajaran.
- Media pembelajaran berbasis *website* menyajikan materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” menjadi lebih menarik dilengkapi dengan gambar-gambar dan video sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- Media pembelajaran berbasis *website* memungkinkan siswa untuk belajar di rumah secara mandiri menggunakan *Hand Phone* (HP) pribadi. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih praktis.
- Terdapat berbagai menu yang dapat diakses siswa dalam *website* seperti tujuan dari dilakukannya pembelajaran, materi inti pembelajaran, serta evaluasi hasil pembelajaran.

Gambaran umum media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

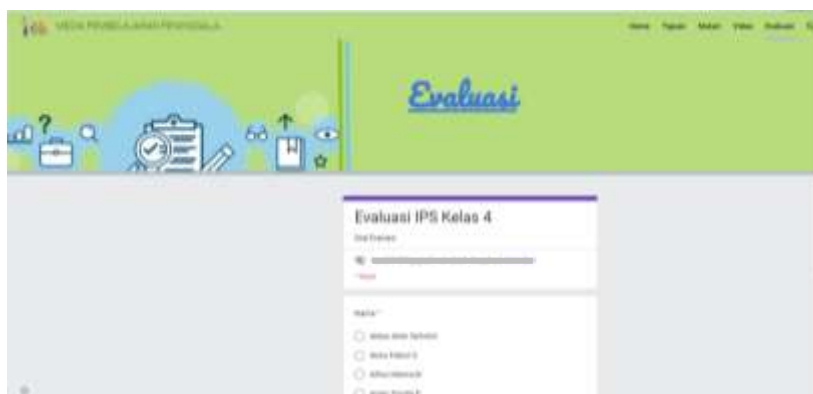
 Gambar 4.5 Tampilan Menu Awal (<i>home</i>)	 Gambar 4.6 Menu Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.7
Tampilan Menu Materi



Gambar 4.8
Tampilan Menu Video Pembelajaran



Gambar 4.9
Tampilan Menu Evaluasi

2. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Media

a. Kevalidan

Uji validitas media pembelajaran berbasis *website* dilakukan melalui 2 tahap. Yaitu uji validitas media dari ahli media dan uji materi oleh ahli materi. Berdasarkan data angket yang telah disusun serta diisi oleh ahli media, diketahui bahwa validitas media pada pembelajaran berbasis *website* adalah sebesar 90%. Nilai tersebut masuk dalam kriteria “Sangat Valid” yang berarti media pembelajaran berbasis *website* layak untuk digunakan tanpa perlu perbaikan.

Uji validitas materi juga menunjukkan validitas pada kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 94%. Hal tersebut juga berarti bahwa materi pembelajaran yang termuat dalam media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan tanpa perbaikan. Dengan demikian dapat disimpulkan secara media maupun

materi, media pembelajaran berbasis *website* dinyatakan valid dan layak digunakan tanpa perbaikan. Uji validitas media dilakukan dengan bantuan Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. sebagai validator sedangkan validitas materi, oleh Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd.

b. Kepraktisan

Uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* dilakukan dengan memberikan angket respon dari guru serta siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang digunakan (media berbasis *website*). Hasil repon guru menunjukkan persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* berdasarkan respon dari guru, praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan.

Hasil respon dari siswa untuk kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji terbatas pada 6 orang siswa, dan uji luas terhadap 20 orang siswa. Hasil uji terbatas menunjukkan persentase 81%, sedangkan pada uji luas adalah 91%. Kedua hasil tersebut masuk dalam kriteria “Sangat Praktis”, dengan demikian secara terbatas maupun luas media pembelajaran berbasis *website* praktis serta layak untuk digunakan tanpa perlu perbaikan.

c. Keefektifan

Uji efektifitas (keefektifan) media pembelajaran berbasis *website* dilakukan dengan melakukan uji *pre-test* dan *post-test* terhadap 6 siswa (sebagai uji terbatas) dan 20 siswa (sebagai uji luas). Hasil uji efektifitas pada uji terbatas terhadap 6 siswa sebagai responden menunjukkan nilai *gain* 0,37 yang termasuk dalam efektif dengan kriteria sedang. Peningkatan rata-rata

perolehan nilai pada uji terbatas adalah 10 poin dari nilai rata-rata awal 63,3 menjadi 73,3 setelah *post-test*.

Sedangkan uji efektifitas pada uji luas terhadap 20 siswa menunjukkan nilai *gain* 0,63 yang termasuk dalam efektif dengan kriteria sedang. Peningkatan rata-rata perolehan nilai pada uji terbatas adalah 14,5 poin dari nilai rata-rata awal 62,5 menjadi 77 setelah *post-test*.

3. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model

Selama proses penyusunan hingga media pembelajaran berbasis *website* ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan serta kelemahan dari sistem pembelajaran *website* yang telah peneliti kembangkan sebagai berikut:

- a. Prinsip-prinsip media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran ini memiliki prinsip untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan tersampaikan dengan baik oleh siswa. Terutama pada materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia”.
- b. Keunggulan media pembelajaran berbasis *website*. Keunggulan-keunggulan yang dimiliki dari media pembelajaran berbasis *website* adalah sebagai berikut:
 - 1) Materi dan bahan ajar lebih mudah untuk dikembangkan karena media *website* memiliki banyak fitur yang dapat meningkatkan efektifitas pengembangan materi.
 - 2) Materi yang disampaikan akan lebih menarik dengan adanya gambar-gambar, tampilan serta video pendukung lainnya.
 - 3) Penggunaan media pembelajaran *website* lebih mudah diakses kapanpun dan dimanapun karena hanya perlu koneksi internet untuk membukanya melalui *Hand Phone* (HP) maupun perangkat komputer/laptop.

- 4) Terdapat berbagai pilihan menu untuk memudahkan siswa maupun pendidik untuk mencari maupun mengakses pilihan yang disediakan.
 - 5) Media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran siswa di kelas maupun di rumah.
 - 6) Materi pembelajaran yang ada di *website* dapat digunakan berkali-kali.
- c. Kelemahan media pembelajaran berbasis *website*. Kelemahan yang dimiliki dari media pembelajaran berbasis *website* adalah sebagai berikut:
- 1) Media pembelajaran berbasis *website* bergantung pada koneksi internet untuk dapat diakses dan digunakan. Jika akses internet tidak tersedia, materi dalam *website* tidak dapat diakses.
 - 2) Materi pada media pembelajaran berbasis *website* tidak dapat diunduh (*download*) karena paparan materi berupa ketikan secara langsung dalam halaman *website*.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Website*

- a. Faktor pendukung implementasi produk (media pembelajaran berbasis *website*)
 - 1) Guru wali kelas dan pengajar belum pernah mengenal dan menggunakan metode pembelajaran berbasis *website*, sehingga metode ini dapat menjadi hal baru yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran.
 - 2) Terdapat perlengkapan pendukung di sekolah berupa LCD proyektor yang memungkinkan pembelajaran berbasis *website* dilakukan diterapkan di kelas.
 - 3) Menumbuhkan motivasi dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Faktor penghambat implementasi produk

- 1) Komputer sekolah hanya terdapat di ruang multimedia sehingga pembelajaran menggunakan media berbasis *website* hanya dilakukan melalui laptop peneliti.
- 2) Siswa tidak membawa *Hand Phone* (HP) kesekolah karena aturan sekolah sehingga praktek untuk mengakses materi melalui HP tidak dapat dilakukan.
- 3) Koneksi internet yang terkadang tidak stabil sehingga beberapa tampilan dari *website* yang penuh dengan gambar serta vidio tidak dapat tampil dengan maksimal (terputus-putus).

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan serta hasil yang diperoleh maka kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran IPS materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” diterima dengan baik oleh siswa maupun guru wali kelas IV SD Maron. Siswa kelas IV antusias menerima dan mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran baru berbasis *website*.

Penerapan media pembelajaran tersebut telah teruji valid dari ahli media dengan hasil uji sebesar 90% dan uji validitas materi sebesar 94%. Kedua persentase tersebut tergolong dalam kriteria “Sangat Valid” yang menyatakan bahwa media pembelajaran *website* layak digunakan ditinjau dari media maupun kandungan materi didalamnya.

Media pembelajaran berbasis *website* praktis digunakan dengan hasil uji kepraktisan dari angket guru senilai 90% dan uji terbatas pada siswa senilai 81% sedangkan hasil uji luas pada siswa senilai 91%. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan.

Hasil uji efektifitas pada uji terbatas terhadap 6 siswa sebagai responden menunjukkan nilai *gain* 0,37 yang termasuk dalam efektif dengan kriteria sedang. Peningkatan rata-rata perolehan nilai pada uji terbatas adalah 10 poin dari nilai rata-rata awal 63,3 menjadi 73,3 setelah *post-test*. Sedangkan uji efektifitas pada uji luas terhadap 20 siswa menunjukkan nilai *gain* 0,63 yang termasuk dalam efektif dengan kriteria

sedang. Peningkatan rata-rata perolehan nilai pada uji terbatas adalah 14,5 poin dari nilai rata-rata awal 62,5 menjadi 77 setelah *post-test*.

B. Implikasi

Implikasi adalah suatu dampak yang diaibatkan oleh penerapan media yang dikembangkan. Pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran berbasis *website* pada materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) Maron. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada SDN Maron berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar serta keefektifan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat terlihat dari hasil nilai rata-rata siswa kelas IV SDN Maron yang berada diatas KKM.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan oleh guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa.
- b. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa dalam mempermudah memahami materi yang disampaikan.
- c. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian saat ini dapat digunakan untuk sumber referensi dalam menyusun penelitian baru yang sejenis dengan pengembangan pada subjek maupun jenis media yang digunakan.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Untuk Pihak Sekolah

Saran yang dapat peneliti diberikan untuk pihak sekolah yaitu untuk menjadikan media pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran baru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah.

2. Untuk Penelitian Selanjutnya

Saran untuk penelitian selanjutnya berdasarkan hasil penelitian saat ini dapat dilakukan penelitian sejenis dengan pengembangan-pengembangan aspek didalamnya seperti pengembangan pada subjek maupun jenis media yang digunakan untuk menjelaskan dan menambahkan khasanah penelitian dari berbagai sisi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa , dan M.Shalahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika.
- A.Suhaenah Suparno. 2001. Membangun Kompetensi Belajar. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Fatmawati, A. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. Jurnal Edusains, Vol. 4 No. 2, 2338-4387.
- Gagne, R.A. dan Driscoll, M.P. (1988). Essential of Learning for Instruction. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Hamalik, Oemar. (2005). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B.Uno.2009.Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martinis Yamin, 2007. Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Rusman. (2013). Metode-metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sumantri, Numan. (2001). Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung : Rosda Karya.
- Suryosubroto. 2002. Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta
- Syah Muhibbin, 2009. Psikologi Belajar, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Pengajuan Judul



LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI / TUGAS AKHIR

1. NAMA MAHASISWA : CITRA ANGGULA SARI
2. NPM : 18.1.01.10.0082
3. FAK/ JUR. /PRODI : FKIP / PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN :
Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron
5. RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERTANYAAN PENELITIAN:
 - 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV?
 - 2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?
 - 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?
 - 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron?
6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:

Penelitian pengembangan (*Development and Research*) ini menggunakan desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Sugiyono.

KEDIRI, 26 OKTOBER 2021
MAHASISWA

CITRA ANGGULA SARI
NPM. 18.1.01.10.0082

DOSEN PEMBIMBING I

MUHAMAD BASORI, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

MENYETUJUI

DOSEN PEMBIMBING II

KARIMATUS SAIDAH, M.Pd.
NIDN. 0710039103

KETUA JURUSAN / PRODI

KUKUH ANDRI AKA, M.Pd
NIDN. 0713118901

Lampiran 2

Lembar Berita Acara Bimbingan
Skripsi



PERSETUJUAN BAU :

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : Citra Anggula Sari
NPM : 18.1.01.10.0082
Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD
Alamat Rumah :
Alamat email :
No. Telp. / HP :
2. DOSEN PEMBIMBING I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd
Alamat Rumah : Kandangmoyo - Kepung - Kediri
Alamat email : muhamadbisori@unpkediri.ac.id
No. Telp. / HP : 081 2323 70571
3. DOSEN PEMBIMBING II : Karimatus Solidah, M.Pd.
Alamat Rumah : Kediri
Alamat email :
No. Telp. / HP :
4. JUDUL KTI :
Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan
Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website
Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) :
2. Jadwal Bimbingan :

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan :

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	20/10/21	BAB I	Cori pengumpulan	
2	8/11/21	BAB I	Acc	
3	10/12/21	BAB II	Tambah Teori Metode Jelaskan	
4	20/1/22	BAB II	Acc	
5	4/2/22	BAB III	Model Pengembangan	
6	17/3/22	BAB III	Acc	
7	27/12/21	BAB IV	Analisis Hasil Pengolahan Data	
8	23/12/2022	BAB IV	Acc	
9	26/12/2022	BAB V	Simpulan sesuai dan hasil hitungan & f	
10	27/12/2022	BAB V	Acc	
11	27/12/2022	Abstrak	Sesuai dan hasil penduan / simpulan	
12	27/12/2022	Abstrak	Acc	

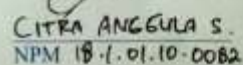
Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	20/06/22	Kab 1 - 3	tidak menguasai tulisan / yg di tulis	
2	5/07/22	Kab 3	tidak signifikan antara fenda pengumpulan data & fenda analisis	
3	12/07/22	Kab 3	acc (terap di pibali)	
4	27/12/2022	BAB 4	uji coba luas / terbatas	
5	27/12/2022	BAB 5	kesimpulan dan saran	
6	28/12/2022	BAB 4	paparan data di pefektif	
7	28/12/2022	BAB 5	Acc	
8	29/12/22	BAB 4	Pembahasan tambah penelitian dahulu	
9	29/12/22	BAB 4	Acc	
10	30/12/22	Lampiran	kelengkapan	
11	30/12/22	Abstrak	revisi	
12	30/12/22	Abstrak	all	

Mengetahui,
Kaprodi,

Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN 071 511 8901

Kediri, 6 Januari 2023
Mahasiswa Ybs,


CITRA ANGGELA S.
NPM 18.1.01.10.0082

Lampiran 3

Lembar Hasil Uji Plagiasi

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 12/29/2022 2:16:36 PM

Analyzed document: SKRIPSI CITRA ANGGULA FIKS.docx Licensed to: Bagus Amirul

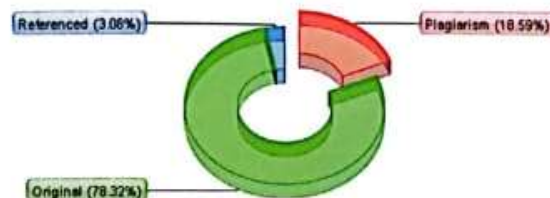
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 11

13%	1487	1. https://repository.uin.ac.id/bitstream/handle/123456789/6384/TATI OCTAVIANI HALAWA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
12%	1322	2. https://primaryejournal.uni.ac.id/index.php/JPFKP/article/view/8640/x22
6%	761	3. https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20201201191336-574-576769/peninggalan-kerajaan-islam-beserta-sejarah-singkatnya%22

Processed resources details: 15 - Ok / 46 - Failed

Important notes:

Wikipedia:

Google Books:

Ghostwriting services:

Anti-cheating:



[not detected]

[not detected]

[not detected]

[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.