

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBANTUAN *ANDROID* PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS
VIII MTS/SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh
RIZALDI SAPUTRA
NIM. 19004078

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

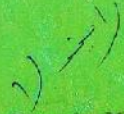
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VIII MTS/SMP

Nama : Rizaldi Saputra
NIM/ BP : 19054078/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

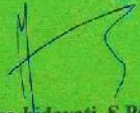
Padang, 25 September 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing


Dr. Rayendra M.Pd.
NIP. 198809122015041002

Ketua Departemen KTP FIP UNP


Prof. Dr. Abas Hidayati, S.Pd, M.Pd.
NIP.198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan
Android Pada Mata Pelajaran Kelas VIII MTS/SMP

Nama : Rizaldi Saputra

NIM/ BP : 19004078/ 2019

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 25 September 2023

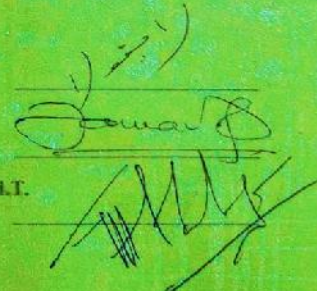
Tim Penguji,

Nama

Ketua : Dr. Rayendra M.Pd.
NIP. 198609122015041002

Anggota : Prof. Dr Darmansyah ST., M.Pd.
NIP. 195911241986031002

Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd.T.
NIP. 198405232008121003

Handwritten signatures of the examiners, including the Chairman and two members, written in black ink over horizontal lines.

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizaaldi Saputra
NIM/BP : 19004078/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbantuan *Android* Pada Mata Pelajaran IPS
Kelas VIII MTS/SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 25 September 2023

Yang Menyatakan



Rizaldi Saputra

NIM. 19004078

ABSTRAK

Rizaldi Saputra. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Android* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTS/SMP

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *android* ini dibuat sebagai upaya dalam pemanfaatan penggunaan *android* yang semakin berkembang setiap tahunnya, yang juga berdampak bagi siswa, di mana saat ini sebagian besar siswa telah menggunakan *android*.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran IPS, permasalahan terkait Sulit memahami gambar pada buku teks karna tersaji dalam potongan-potongan gambar yang tersaji pada buku teks pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disebabkan Pembelajaran yang konvensional membuat minat belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar yang dapat menjadikan hal-hal nyata dan interaktif pembelajaran IPS kelas VIII Mts untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model *four D* (4 D). Penelitian ini terdiri dari 6 fase, yaitu: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, menyebarluaskan. Uji validitas media dilakukan oleh tiga ahli yaitu validator materi guru IPS Mts Diniyah Pandai Sikek dan dua validator media dari dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Ujian praktikalitas dilaksanakan untuk peserta didik kelas VIII Mts Diniyah Pandai Sikek. Berdasarkan penilaian validator media dan materi, hasil validasi materi 4,93. tergolong "Sangat Valid", 4,55. hasil validasi media tergolong "Sangat Valid". Media video ini tergolong "sangat praktis" dengan nilai 4,36.

Kata kunci : Pengembangan, *Media Pembelajaran Interaktif, Android, 4-D (Four Model), IPS*

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Android* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts/SMP”

Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kejahiliyahan kepada manusia yang beradab, berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Rayendra M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan selalu mengarahkan, membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Darmansyah S.T., M.Pd. dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T. selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Joni Iskandar .SE. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. dan Dedi Supendra, S.Pd., MA. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Murid kelas VIII Mts Diniyah Pandai Sikek yang telah berkenan menjadi objek praktikalitas dari penelitian ini.
6. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
8. Ibu yang telah mendukung memberi semangat dan selalu berdoa untuk anaknya yang tunggal ini serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih

sudah memberikan cinta dan kasih sayangnya dari kecil sendiri sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.

9. Diri saya sendiri yang telah mampu berjuang hingga saat ini, terimakasih karena sudah berlapang hati, semangat dan sabar menerima setiap keadaan, terimakasih sudah mencintai diri sendiri, terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempit tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri, terimakasih karena tidak pernah menyerah.
10. Teman-teman yang telah mensupport dan kerjasamanya pertemanan selama ini dari awal maba sampai sekarang.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
H. Pentingnya Pengembangan	13
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Pengembangan	15
1. Media Pembelajaran	17
2. Media Interaktif	21
3. <i>Ispring Suite</i>	24
4. <i>Android</i>	30
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	34
B. Evaluasi Kelayakan Produk	42
C. Penelitian yang relevan	45
D. Kerangka Konseptual	48
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian	52
B. Model Pengembangan	53

C. Prosedur Pengembangan	53
D. Subjek Uji Coba	58
E. Instrumen Pengumpulan Data	59
F. Teknik Analisis Data	65
BAB IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan.....	68
A. Penyajian Data.....	68
B. Analisis Data	69
C. Revisi Produk	70
D. Pembahasan.....	88
BAB V Kesimpulan dan Saran	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	97
DAFTAR RUJUKAN	95
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal Produk	12
2. Tampilan Menu Awal Produk.....	12
3. Kerangka Konseptual	51
4. Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D (<i>Four D</i>)	54
5. Tampilan Awal Media	72
6. Tampilan Halaman Utama	72
7. Tampilan Halaman Profil.....	73
8. Tampilan Halaman Panduan	74
9. Tampilan Halaman KI dan KD	74
10. Tampilan Halaman Materi	76
11. Tampilan Halaman Video Pembelajaran	77
12. Tampilan Halaman Quiz	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan Skor Skala <i>Likert</i>	60
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	61
3. Kisi-kisi Penilaian Produk oleh Ahli Materi	63
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa.....	64
5. Kriteria Interpretasi Skor.....	67
6. Kompetensi Dasar Materi.....	69
7. Hasil Penilaian Validator Materi.....	79
8. Hasil Penilaian Validator Media Tahap I.....	81
9. Hasil Penilaian Validator Media Tahap II	83
10. Hasil Penilaian Praktikalitas.....	84
11. Revisi Produk Media Pembelajaran	85
12. Hasil Uji Praktikalitas	86

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	103
2. <i>Storyboard</i>	104
3. Data mentah Hasil Praktikalitas Siswa	109
4. Silabus	110
5. Surat Penugasan Validator	113
6. Lembar Angket Ahli Media I Tahap 1	114
7. Lembar Angket Ahli Media I Tahap 2	117
8. Lembar Angket Ahli Media II Tahap 1.....	120
9. Lembar Angket Ahli Media II Tahap 2.....	123
10. Penugasan Penelitian.....	126
11. Lembar Angket Materi.....	127
12. Lembar Angket Siswa.....	130
13. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	133
14. Dokumentasi Validator Media I.....	134
15. Dokumentasi Validator Media II	135
16. Dokumentasi Validator Materi.....	136
17. Dokumentasi Penelitian	137

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan keterampilan secara optimal, sekaligus merupakan salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan telah menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan bibit-bibit yang nantinya menjadi harapan dan landasan bangsa untuk maju dalam berbagai aspek. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab I pasal I ayat I tentang Sistem Pendidikan sebagai berikut:

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

Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam penyempurnaan komponen Pendidikan adalah dengan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui Pendidikan dan latihan. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

Pesatnya perkembangan teknologi pada saat sekarang ini sangatlah cepat dan menyeluruh di semua bidang yang mana dapat memberikan pengaruh terhadap aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah di bidang pendidikan, dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadikan pendidikan saat ini bisa lebih maju dan berkembang untuk kedepannya. Seperti yang dirasakan sekarang ini pendidikan sudah sangat maju apalagi dengan adanya kemajuan teknologi yang mana dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik di mana kita bisa memanfaatkan teknologi tersebut dengan sebaik mungkin kita bisa melakukan kolaborasi antara teknologi dengan pendidikan misalnya dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik yang dapat menjadikan peserta didik semangat dan antusias dalam mengikuti suatu pembelajaran serta menunjang pendidikan ke arah lebih baik lagi.

Salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran yaitu media. Media merupakan salah satu pesan yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan minat siswa belajar meningkat sehingga terjadi proses belajar. Tujuan pembelajaran dari segi guru membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dan Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dalam belajar atau menarik perhatian siswa, menambah motivasi dalam belajar, menjadikan siswa aktif

dalam belajar yang membuat siswa menjadi senang saat proses pembelajaran dan yang paling utama meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif saat ini sangatlah banyak mulai dari media pembelajaran yang sederhana sampai yang paling rumit, untuk itu dapat menjadikan kita sebagai calon pendidik dapat berinovasi semenarik mungkin salah satunya adalah *ispring suite* merupakan program aplikasi penunjang pada *powerpoint* yang dapat membuat media pembelajaran dengan presentasi yang lebih menarik. *Ispring suite* ini dapat digunakan menjadi HTML secara *offline*, merekam video, menggabungkan gambar, *interaction*, *character*, *record* audio, *record* video dan yang menarik bisa ditambahkan dengan *quiz maker*.

Android merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka, dan *Google* merilis kodenya dibawah lisensi *Apache*. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada *Android* memungkinkan perangkat lunak mudah dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator, nirkabel dan pengembangan media. Zaman sekarang ini hampir semua kalangan sudah mempunyai *Android*, salah satu fungsi dari *Android* yang paling banyak dimanfaatkan adalah sebagai media pembelajaran.

Penggunaan *Android* sebagai media pembelajaran didasarkan pada alasan karena terdapat fitur- fitur yang mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, *Android* sendiri ialah sebuah sistem operasi yang digunakan untuk

perangkat mobile berbasis *Linux* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan juga aplikasi. Teknologi bukan merupakan hal baru di era saat ini, penggunaan perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet* merupakan teknologi yang bisa dikatakan sangat dekat dengan peserta didik.

Pemerintah merencanakan pendidikan secara merata dilakukan di seluruh wilayah Indonesia, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Pendidikan yang dimaksudkan merupakan pendidikan yang layak, dengan memberikan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga menimbulkan kreativitas dan kemandirian. Sistem pendidikan di sekolah mengajarkan banyak mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata Pelajaran IPS berkaitan dengan pengetahuan tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, serta aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya, peserta didik lebih diarahkan untuk memiliki kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya.

Menurut Riswanto Mandala (2019) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah paduan dari beberapa ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, dan berbagai ilmu IPS lainnya. Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang masyarakat. IPS memadukan beberapa konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora Ilmu sosial adalah sekelompok disiplin ilmu yang didedikasikan untuk memeriksa masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi di MTS Diniyah Pandai Sikek pada tanggal 10 November 2022, penulis menemukan bahwa MTS tersebut memiliki kendala dalam pembelajaran IPS adalah sulit memahami gambar yang tersaji pada buku teks karena tersaji dalam bentuk potongan-potongan bagian dari bentuk yang dijelaskan. Siswa mengharapkan pembelajaran dilakukan dengan media agar pembelajaran menarik dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS mengatakan bahwa proses pembelajaran telah dilakukan sesuai tujuan pembelajaran, yakni sesuai dengan kurikulum, silabus dan pengembangan RPP namun penggunaan media pembelajaran di kelas belum terlaksana secara optimal. Aktivitas siswa hanya mengamati dan mendengarkan penjelasan guru. Guru menggunakan gambar peta dan ppt yang sederhana dengan memanfaatkan LCD Proyektor sesekali dalam penyampaian materi. Keterbatasan alat peraga dalam penyampaian materi, mengakibatkan guru kurang optimal dalam menjelaskan materi, lebih sering menggunakan buku paket. Kondisi ini mengakibatkan siswa cenderung mengantuk, berbicara dengan siswa lain, bermain, dan selalu membuat kegiatan sendiri pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga kondisi kelas tidak kondusif yang mengakibatkan

kurangnya pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* diharapkan siswa lebih aktif, inovatif, dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, suasana kelas juga lebih kondusif dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *android*, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan guru adalah dengan membuat media menggunakan bantuan *Ispring Suite*. *Ispring Suite* merupakan perangkat lunak yang dapat mengubah file presentasi dalam format *flash* yang dapat memuat animasi, gambar, video maupun audio, sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *microsoft powerpoint* (Rahmah, 2017). Melalui program *Ispring Suite*, guru dapat menampilkan file presentasi dengan lebih interaktif disertai berbagai macam bentuk kuis. Selain itu, format file yang dihasilkan program *Ispring Suite* dapat digunakan hampir di setiap komputer maupun *platform Android*. (Himmah, 2017).

Media pembelajaran dengan menggunakan *Ispring Suite* menjadi lebih mudah dibandingkan dengan media lainnya. Sehingga guru yang tidak terlalu mahir menggunakan komputer bisa menggunakan media ini. Media *Ispring Suite* secara tidak langsung telah memberikan manfaat yaitu mempermudah hubungan guru dengan anak sehingga pada pelaksanaannya proses pembelajaran akan menjadi praktis, juga diantaranya mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta tenaga, menimbulkan semangat belajar siswa dengan

beberapa manfaat dari media *Ispring* tersebut untuk itu pemilihan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* menjadi alternatif yang baik dalam sebuah proses pembelajaran.

Pemanfaatan *Ispring Suite* berbasis *Android* untuk media pembelajaran memberikan kemudahan akses kepada siswa. Di mana siswa dapat mengakses media tersebut dimanapun, bisa disekolah ataupun dirumah. Penerapan teknologi untuk membuat media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan dalam pembelajaran di era modern ini agar pembelajaran dapat berkembang, aktif, interaktif, dan berkualitas. Menurut Djames, dkk (2018) “Tanpa adanya alat bantu media pembelajaran, siswa cenderung kesulitan untuk memperhatikan dan terlibat lebih dalam pembelajaran mereka.

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan pada jenjang perkuliahan untuk melakukan penelitian pengembangan, berpijak pada Kawasan teknologi Pendidikan terutama Kawasan pengembangan. Menurut Warsita (2008:32) penggunaan Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Android* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTS/SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang adalah :

1. Sulit memahami gambar pada buku teks karna tersaji dalam potongan-potongan gambar yang tersaji pada buku teks pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTS/SMP.
2. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTS/SMP.
3. Aktivitas siswa hanya mengamati dan mendengarkan penjelasan guru sehingga membuat siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
4. Guru hanya menggunakan PPT sederhana dengan memanfaatkan LCD proyektor dalam penyampaian materi. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif agar lebih menarik minat siswa untuk belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTS/SMP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian. Maka penelitian ini membataskan ruang lingkup penelitian di mana guru hanya menggunakan PPT yang sederhana. Untuk itu menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* menggunakan *Ispring Suite* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTS/SMP.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian batasan masalah diatas, maka penulis dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTS/SMP.
2. Bagaimana validitas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTS/SMP.
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII MTS/SMP.

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif adalah :

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kelas VIII MTS/SMP yang inovatif.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kelas VIII MTS/SMP yang valid.

3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Android* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kelas VIII MTS/SMP yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi Peneliti, mengimplementasikan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah serta memberikan pengalaman dan menambah wawasan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bagi Guru, dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kelas VIII MTS/SMP.
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa pada proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk sebagai salah satu sumber belajar siswa berupa media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini dibuat

sendiri oleh penulis dengan menggunakan aplikasi *Ispring Suite*. Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite* untuk peserta didik kelas VIII MTS pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. media pembelajaran ini menjadikan peserta didik sebagai subjek belajar sehingga peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran.
2. Materi yang dikembangkan pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTS adalah pada materi perdagangan antardaerah antarpulau dan perdagangan internasional.
3. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Ispring Suite* dilengkapi dengan menjadi HTML secara *offline*, merekam video, menggabungkan gambar, *interaction*, *character*, *record* audio, *record* video dan yang menarik bisa ditambahkan dengan *quiz maker*. Pada bagian awal media terdapat tampilan memulai pada media pembelajaran yang memperlihatkan bab, sub bab dan pembelajaran yang akan dilaksanakan lalu memasukkan nama untuk bisa lanjut ke tampilan selanjutnya.
4. Media pembelajaran terdapat menu tampilan halaman utama yaitu :
 - a. Menu petunjuk yang menjelaskan tentang fungsi tombol.
 - b. Menu Tampilan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan materi pembelajaran.
 - c. Menu profil pengembang.

- d. Tombol materi yang memuat isi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTS.
- e. Terdapat video pembelajaran
- f. Terdapat tombol latihan yang memuat soal-soal tentang kompetensi materi yang telah dipelajari.
- g. Tombol penutup.



Gambar 1 . Tampilan Awal Produk



Gambar 2 . Tampilan Menu Awal Produk

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan android menggunakan *Ispring Suite* untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang konvensional menjadi lebih modern serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

I. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Ispring Suite* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas VIII MTS dan juga dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Media

pembelajaran interaktif *Ispring Suite* ini merupakan media yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

2. Keterbatasan pengembangan Peneliti menghadapi keterbatasan seperti waktu, biaya dan perangkat peneliti yang tidak mendukung untuk membuat materi yang lebih banyak sehingga hanya materi pembelajaran yang penulis sajikan yaitu perdagangan antardaerah antarpulau dan perdagangan internasional untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII MTS/SMP. Dan kekurangan dari segi aplikasi *Microsoft power point* yaitu Tidak dapat diakses oleh platform lain selain *Microsoft power point* dan kekurangan *ispring suite* yaitu animasi yang digunakan masih sederhana.