

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### 1. Profil Madrasah Thanawiyah Muhammadiyah Gunung Meriah

Nama	: MTs Muhammadiyah Gunung Meriah
NPSN	: 10114075
Alamat	: JL. Cut Meutia Tulaan Gunung Meriah
Desa/Kelurahan	: Tulaan
Kecamatan/Kota (LN)	: Kec. Gunung Meriah
Kab.- Kota/Negara (LN)	: Kab. Aceh Singkil
Provinsi/Luar Negeri (LN)	: Aceh
Status Sekolah	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: MTs
Kode Pos	:23784

##### 2. Sejarah Madrasah

MTs Muhammadiyah Gunung meriah adalah sebuah sekolah di bawah naungan Organisasi Muhammadiyah. MTs Muhammadiyah Gunung Meriah didirikan pada tahun 1990, pada waktu itu dinamakan MTs Muhammadiyah Simpang Kanan. Sejak tahun 1999 dengan adanya pemekaran daerah maka sekolah ini berganti nama menjadi MTs Muhammadiyah Gunung Meriah.

Seiring dengan perkembangan masyarakat, keberadaan MTs Muhammadiyah sangat dibutuhkan kehadirannya, terutama bagi masyarakat Gunung Meriah dan sekitarnya. Apalagi dengan semakin maraknya degradasi moral yang menimpa generasi muda. Maka keberadaan MTs Muhammadiyah sangat diharapkan keberadaannya oleh masyarakat sebagai benteng dalam menghadapi krisis moral tersebut.

Selain mentransfer ilmu pengetahuan umum bagi anak didiknya, MTs Muhammadiyah Gunung Meriah juga memberikan landasan spiritual sebagai dasar pijakan dalam melangkah mengarungi bahtera yang selalu dipenuhi oleh

obak dan riak gelombang tantangan kehidupan. Pendidikan agama yang diberikan ialah: Qur'an Hadist (mempelajari Al-Qur'an dan hadist nabi), Fiqh (mempelajari hukum-hukum dalam islam), Aqidah Akhlaq (mempelajari penanaman keyakinan beragama dan berakhlak mulia), SKI (mempelajari sejarah perkembangan islam), dan Bahasa Arab.

Dengan pengetahuan umum dan agama yang seimbang diharapkan anak didik mempunyai bekal yang cukup dan tidak terombang ambing dalam pergaulan. Dilihat dari tingkat kelulusan siswa, MTs Muhammadiyah Gunung Meriah boleh berbangga hati karena selama perjalanannya selalu berhasil menghantarkan anak didiknya ke tingkat jenjang pendidikan selanjutnya. Banyak alumni siswa MTs Muhammadiyah Gunung Meriah yang mampu melanjutkan pendidikannya ke sekolah-sekolah favoritnya, baik di dalam maupun luar kabupaten Aceh Singkil. Juga tidak sedikit alumni MTs Muhammadiyah yang mampu menempatkan dirinya ditempat-tempat strategis seperti di pemerintahan maupun swasta.

### 3. Visi dan Misi Madrasah

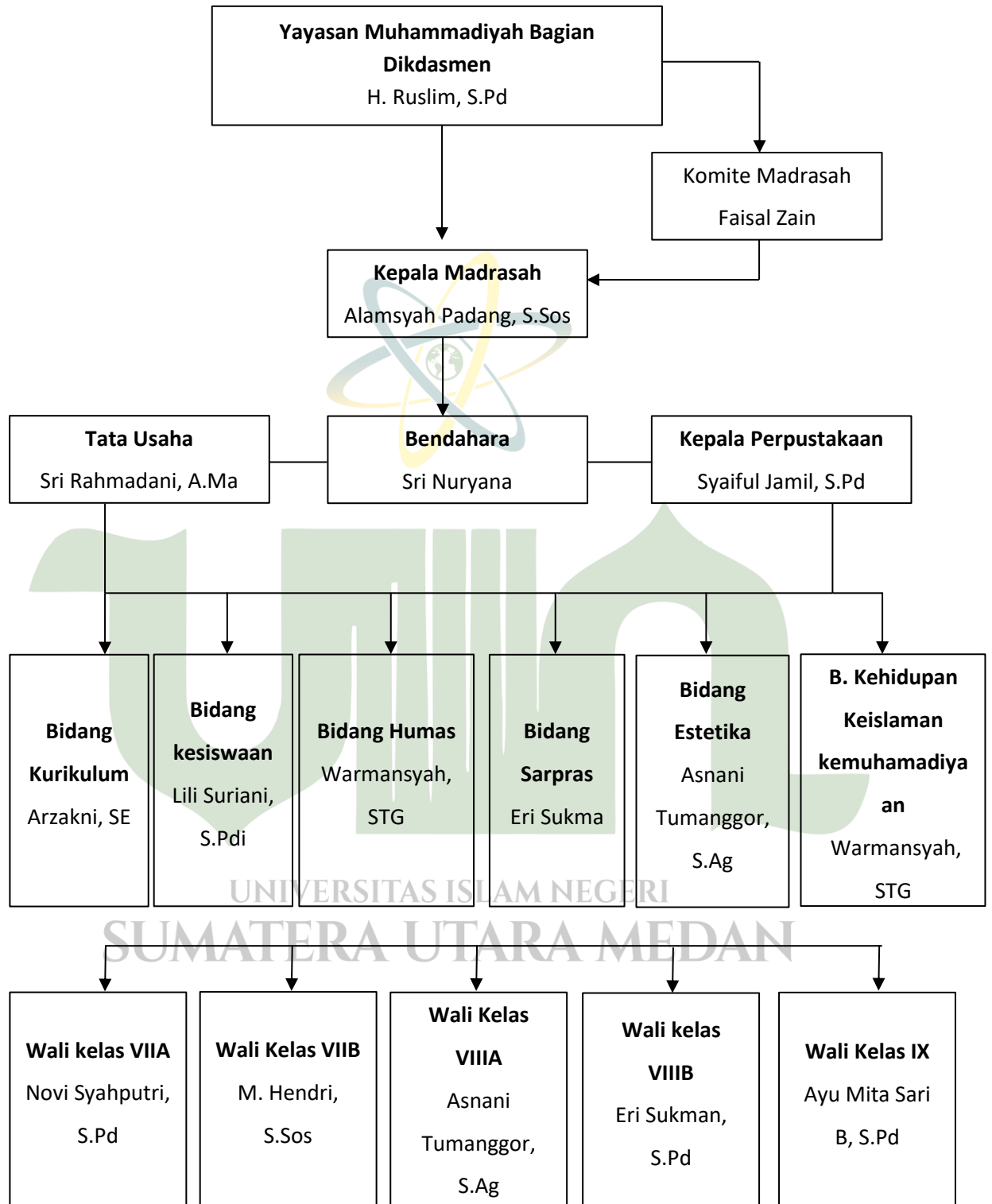
#### a. Visi

Unggul dalam prestasi terletak pada keteguhan dalam belajar sesuai dengan nilai iman dan islam.

#### b. Misi

- 1) Menanamkan sikap disiplin pada anak didik (siswa)
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan kepada siswa yang baik dan benar
- 3) Pengelolaan sumber daya pendidikan sesuai dengan rohaniah dan islamiyah
- 4) Menjunjung tinggi kualitas potensi yang dimiliki siswa
- 5) Membentuk mentalitas siswa yang akan peka dan tanggap terhadap lingkungan
- 6) Menyelenggarakan kegiatan dakwah islam sebagai bagian integral dari bagian muhammadiyah.

## 4. Struktur Organisasi MTs Muhammadiyah Gunung Meriah



Gambar 4.1 Struktur Organisasi MTs Muhammadiyah

## B. Temuan Khusus

### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi pembelajaran

Jenis penelitian ini medeskripsikan tentang penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* yang melibatkan siswa MTs kelas VIII untuk diberikan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi menggunakan model ADDIE. Deskripsi ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi media, sehingga akhirnya di peroleh media aplikasi yang layak untuk di gunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah. Berikut adalah hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi.

#### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial di MTs Muhammadiyah yakni bapak Arzakni, SE. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang biasa di gunakan di sekolah, mengetahui materi-materia dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajara Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian mengambil materi Kondisi Masyarakat Pada Masa Penjajahan. Karena pada saat penulis melakukan penelitian, materi itu sedang di pelajari di kelas. Berikut hasil analisis yang penulis peroleh dari hasil wawancara.

#### 1) Media apa yang biasa digunakan dalam proses pembeljaran ilmu pengetahun sosial?

“Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di antaranya, ceramah,gambar,video dan *power point*. semua media yang digunakan oleh guru di sesuaikan dengan materi yang di ajarkn di dalam kelas.”

#### 2) Setelah menggunakan media pembelajaran, bagaimana respon peserta didik?

“pada saat menggunakan media pembelajaran peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Apalagi pembelajaran ilmu

pengetahuan sosial biasanya berlangsung di jam-jam rawan mengantuk, jadi saya selaku guru berusaha membuat mereka bangkit dengan menggunakan media-media video dan gambar. Hal tersebut juga dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Peningkatan kemampuan mereka dapat di lihat dari hasil kuis yang mereka kerjakan setelah menggunakan media-media pembelajaran.”

- 3) Apakah selama Covid-19 tetap menggunakan media-media yang biasa digunakan mengingat jam belajar selama covid dipersingkat?

“Pembelajaran selama covid-19 yang waktunya di persingkat biasanya pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran selama covid-19 tidak efektif bagi peserta didik. Pada masa covid-19 dengan waktu yang singkat membuat peserta didik kurang berkonsentrasi dalam memahami pembelajaran. ”

Berdasarkan hasil analisis pada wawancara yang dipaparkan di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena dapat membangun semangat belajar peserta didik juga membantu dan mempermudah dalam memahami materi yang di ajarkan.

Dari hasil wawancara guru juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang di kemas semenarik mungkin yang sesuai dengan kemajuan zaman dan teknologi. Menurut guru gagasan penulis tentang media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi tersebut bagus dan sesuai dengan keadaan anak zama sekarang yang lebih dominan menggunakan *gadget*. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang sesuai untuk saat ini ialah media pembelajaran berbasis android seperti yang di tawarkan peneliti pada saat wawancara.

Dari hasil analisis dan wawancara yang di lakukan di MTs Muhammadiyah Gunung Meriah. Maka penulis akan membuat dan megembangan

media pembelajaran berbasis aplikasi yang mempermudah para peserta didik memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dilakukan setelah mengetahui potensi yang ada dilapangan, dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian, maka langkah ini adalah untuk mendesain produk. Ada beberapa hal yang harus di desain pada produk aplikasi *game timeline* di antaranya adalah (1) menentukan jumlah kolom yang akan di pakai dalam aplikasi *game timeline*, (2) mencari gambar-gambar dan soal-soal untuk meletakkannya pada posisinya, (3) menentukan poin untuk jawaban dari soal-soal yang sudah ada.

Sedangkan untuk melihat keefektifan dari aplikasi *game timeline* ini untuk proses pembelajaran dilakukan dengan dua tahap yaitu, pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum menggunakan aplikasi *game timeline*, sedangkan post-test dilakukan menggunakan aplikasi *game timeline*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

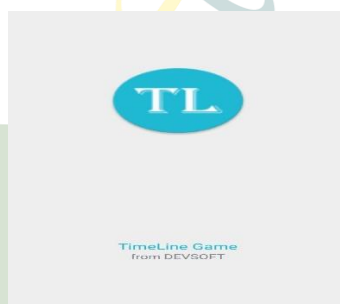
Aplikasi *game timeline* dirancang untuk media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang didalamnya terdapat materi yang dijadikan bahan ajar dan akan dikembangkan oleh guru. Aplikasi *game timeline* yang didalamnya terdapat materi, gambar dan soal-soal untuk di kerjakan oleh peserta didik. Adapun tampilan aplikasi *game timeline* ini sebagai berikut:

- 1) Tampilan awal pada aplikasi *game timeline* yang sudah di download pada android.



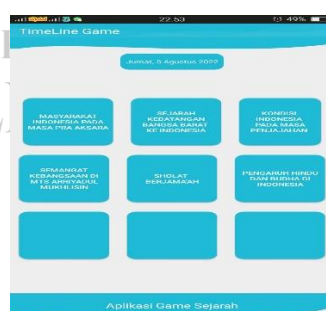
Gambar 4.2 Tambilan Awal

- 2) Tampilan aplikasi *game timeline* pada saat pertama kali di buka.



Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi

- 3) Setelah itu akan muncul tampilan menu pada aplikasi *game timeline*.



Gambar 4.4 Menu pada aplikasi

4) Lalu pilih bagian materi kondisi indonesia pada masa penjajahan



Gambar 4.5 Pilihan Materi pada aplikasi

5) Kemudian pilih materi yang akan di ajarkan dan langsung muncul materi dan soal yang bisa langsung peserta didik jawab.



Gambar 4.6 Materi dan soal

6) Setelah menjawab soal peserta didik bisa langsung mengecek jawaban mereka.



Gambar 4.7 Jawaban Pada Aplikasi



d. Tahap Implementasi (*Implement*)

produk yang telah divalidasi oleh ahli media, selanjutnya tahap uji coba produk. Uji coba tersebut bertujuan untuk melihat keefektifan dari aplikasi yang dikembangkan. Pembuktian apakah aplikasi ini efektif untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

Uji coba ini dilakukan kepada peserta didik kelas VIII.B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah yang berjumlah 22 orang peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk dan mengetahui keefektifan dari produk yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan agar media aplikasi ini bisa digunakan dan mempermudah pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Selesaiannya dilakukan tahap implementasi, kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Penulis pada tahap ini menggunakan pre-test dan post-test sebagai tahap evaluasi. Hal ini bertujuan sebagai proses penilaian terhadap media aplikasi *game timeline* yang akan dikembangkan. Kemudian dapat disimpulkan dengan hasil evaluasi yang dilakukan, bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi ini pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan ini dapat dinyatakan layak/valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Tingkat Kevalidan

a. Validasi Ahli Media

Penentuan kelayakan produk media aplikasi ini yang diukur dari hasil penilaian ahli media yaitu oleh Bpk Suendri, S.Kom, M.Kom. Ahli media menjadi validator pada penelitian ini, data diperoleh dengan memberikan angket kepada ahli media. Ahli media kemudian memberi penilaian, saran, dan komentar terhadap media aplikasi *game timeline*.

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 14 Maret 2022. Penilaian kelayakan produk ahli media menggunakan angket skala likert dengan rentang

skor 1 sampai 4. Data dari hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah skor	Skor maksimum	Persentase	Kriteria
Aspek kelayakan produk	23	24	95,83 %	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji coba ahli media di atas pada aspek kelayakan produk di peroleh jumlah skor 23 dan skor maksimum 24 dengan persentase 95,83 % dapat dinyatakan dalam kriteria sangat layak. Ahli media juga memberi saran terhadap aplikasi *game timeline* ini, bahwa aplikasi perlu lebih diperkaya dengan menu-menu dan materi lain untuk mendukung pembelajaran.

#### b. Validasi Ahli Materi

Penentuan kelayakan produk materi pada aplikasi ini yang diukur dari hasil penilaian ahli materi yaitu oleh Bpk Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si. Ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini, data diperoleh dengan memberikan angket kepada ahli materi. Ahli materi kemudian memberi penilaian, saran, dan komentar terhadap media aplikasi *game timeline*.

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 17 Januari 2022. Penilaian kelayakan produk ahli materi menggunakan angket skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4. Data dari hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah skor	Skor maksimum	Persentase	Kriteria
Aspek kelayakan isi	24	24	100 %	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas di peroleh hasil uji coba pada ahli materi, di peroleh jumlah skor 24 dan skor maksimum 24 dengan persentasu 100% dapat dinyatakan bahwa kriteria pada uji coba ini dapat dinyatakan sangat layak.

### 3. Tingkat Keefektifan

Tujuan terakhir dalam penelitian dan pengembangan untuk melihat keefektifan dari media aplikasi *game timeline* yang di kembangkan di sekolah. Keefektifan dari media aplikasi ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan peserta didik yang dilakukan dengan dua tahap yaitu pre-test dan post-test. Media aplikasi *game timeline* dapat dikatakan efektif apabila kriteria rata-rata hasil belajar peserta didik minimal baik. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Berikut hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *game timeline* pada kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah.

Tabel 4.3 Nilai Ketuntasan Klasikal

No	Nama Siswa	Nilai Tes	Kriteria
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Wilda Ulfa Rahmiati	75	Tuntas
2	Amelia Yusfri Yanti	100	Tuntas
3	Nur Aisyah	100	Tuntas
4	Zaka	100	Tuntas
5	Wahyu	100	Tuntas
6	Ulfa Mahtuja	100	Tuntas
7	Dika Karya Sandi	100	Tuntas
8	Krisna Ridho Parulian Purba	100	Tuntas
9	Raafy Salamudin	100	Tuntas
10	Iky Rahmadi	75	Tuntas
11	Mulianilda Aprilia	75	Tuntas
12	Japan	100	Tuntas
13	Muhammad Hambali	100	Tuntas
14	Musliadi	100	Tuntas
15	Rizky Ramadan	75	Tuntas
16	Qaida Qanita Syahra	100	Tuntas
17	Ananda Putri Balqis	100	Tuntas
18	Al-Hidayat	100	Tuntas
19	Tri Widiya Ningsih	50	Tidak Tuntas
20	Rilla Septianingrum	100	Tuntas
21	Khairun Nisa	100	Tuntas
22	Yusila Az-zahra	75	Tuntas
<b>Ketuntasan Klasikal</b>			95,45 %

Siswa dikatakan tuntas apabila hasil belajar individual  $\geq 75$  yaitu berdasarkan KKM di MTs Muhammadiyah Gunung Meriah. Berdasarkan tabel diatas, terdapat 1 dari 22 peserta didik yang tidak tuntas dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media aplikasi *game timeline* yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian dapat dikatakan bahwa kelas VIII B dapat dinyatakan pada kategori telah tuntas belajar, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal yang menunjukkan bahwa 95,45% peserta didik tuntas dalam pembelajarannya. Sehingga media aplikasi pembelajaran yang di kembangkan dalam pnelitian ini dapat dikatakan efektif. Hal ini dinilai dari  $95,45\% > 75\%$  peserta didik dinyatakan tuntas dalam pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *game timeline* yang telah digunakan dalam pembelajaran.

Setelah perhitungan keefektifan yang telah dilakukan dan menemukan hasil ketuntasan klasikal yang menunjukkan bahwa 95,45% peserta didik tuntas dalam pembelajaran. Kemudian perhitungan di kuatkan dengan menggunakan rumus Normalitas Gian, dimana rumus ini membandingkan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline*. Berikut hasil Normalitas Gian pada kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah.

Tabel 4.4 Uji Normalitas Gian Siswa

Nama	Post-test	Pre-test	A(post-test score-pre-test score)	B(maximum score-pre-test score)	N Gian (A/B)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WUR	75	50	25	50	0,5
AYY	100	50	50	50	1
NA	100	75	25	25	1
Z	100	50	50	50	1
W	100	50	50	50	1
UM	100	25	75	75	1
DKS	100	50	50	50	1
KRPP	100	50	50	50	1
RS	100	75	25	25	1
IR	75	50	25	50	0,5
MA	75	50	25	50	0,5

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
J	100	75	25	25	1
MH	100	25	75	75	1
M	100	75	25	25	1
QQS	100	75	25	25	1
APB	100	75	25	25	1
A	100	75	25	25	1
TWN	50	25	25	75	0,3333333333
RS	100	50	50	50	1
KN	100	75	25	25	1
YA	75	75	0	25	0
RR	75	50	25	50	0,5
Total			775	950	0,815789474

Dapat kita lihat dari tabel di atas bahwa hasil perhitungan menggunakan rumus Uji Normalitas Gian yaitu 0,815 dapat juga dikatakan atau di bulatkan menjadi 0,82. Kategori tabel efektifitas Normalitas Gian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* pada kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan kategori interpretasi indeks Gian Ternormalisasi  $0.70 < g < 1.00$  tergolong tinggi. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan begitu efektif untuk di gunakan dalam pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

#### 1. Proses Pembelajaran Selama Covid-19

Pada observasi yang di lakukan peneliti dalam meninjau pembelajaran yang dilakukan di sekolah MTs Muhammadiyah Gunung meriah. Dari observasi awal yang dilakukan dan dari wawancara guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dapat di ketahui bahwa pada masa covid-19 pembelajaran yang dilakukan sangat menggunakan sistem waktu yang sangat singkat. Hal tersebut

dikatakan oleh guru mata pembelajaran IPS, pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan metode ceramah, cukup jarang menggunakan media di karena.

Pada saat observasi awal pada hari senin 12 Juli 2021 peneliti melihat proses pembelajaran selama covid-19. Waktu proses pembelajaran hanya berlangsung selama 30 menit. Bapak Arzakni guru pembelajaran IPS, sebelum memulai pembelajaran, guru memulainya dengan membaca doa bersama dengan murid, guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran agar selama pembelajaran semua murid tetap kondusif. Setelah itu guru menyampaikan materi dan menjelaskan materi pembelajaran kondisi masyarakat indonesia pada masa penjajahan. Guru menyampaikan materi tentang pengaruh monopoli dalam perdagangan, pengaruh kebijakan kerja paksa, pengaruh sistem sewa tanah, pengaruh sistem tanam paksa. Gambaran materi yang di sampaikan guru ialah “kedatangan bangsa barat di Indonesia memunculkan persaingan dalam perdagangan. Persaingan perdangan ini sangat merugikan Belanda. Oleh karena itu,timbul pemikiran para pedagang Belanda agar perusahaan-perusahaan yang bersaing itu menggabungkan diri dalam satu organisasi. Akhirnya mereka membentuk *Vereenigde Oost Indische Compagnie* (VOC) artinya perserikatan maskapai Hindia Timur. VOC yang terbentuk pada tanggal 20 Maret 1602”. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami, pertanyaan yang muncul dari siswa “siapa yang membentuk VOC pada masa itu?, berapa lama organisasi ini terbentuk?.” Kemudian guru menjawab pertanyaan peserta didik, guru bersama dengan siswa melakukan tanya jawab terkait materi kondisi masyarakat indonesia pada masa penjajahan.

Di akhir pembelajaran siswa bersama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran terkait materi kondisi masyarakat indonesia pada masa penjajahan. Untuk menutup kegiatan pembelajaran guru memberikan uji kompetensi yang telah di sediakan secara individu untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi. Guru juga memberi arahan tentang materi yang akan di pelajari berikutnya. Kemudia guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Kemudian pada hari selasa 04 januari 2022 peneliti memberikan *pretest* kepada siswa, dan hasil yang di peroleh nilai rata-rata di bawah KKM. Tidak

menutup kemungkinan bahwa guru tetap harus menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan bagi peserta didik. Guru tetap menggunakan media seadanya seperti power point. Peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat digunakan pada android, dan dapat mempersingkat waktu pembelajaran selama Covid-19. Hal ini dapat diterima dengan baik oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline*.

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game Timeline* Di MTs Muhammadiyah Gunung Meriah

Penelitian ini sebagai dasar atau terapan sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk mengembangkan suatu produk yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik, praktis dan menyenangkan. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk aplikasi *game timeline* sebagai media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media aplikasi ini dengan cara *Research and Development (R&D)* menggunakan proses pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pengembangan produk media aplikasi *game timeline* ini sebagai penunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimulai dengan mengumpulkan informasi dan menganalisis kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di MTs Muhammadiyah Gunung Meriah yakni dengan melakukan observasi dan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan dari hasil analisis yang di peroleh bahwa proses pembelajaran memanfaatkan media-media infocus yang menampilkan materi dalam bentuk power point. pengumpulan informasi selain dari menganalisis juga diperoleh dari hasil belajar siswa.

Selesai pada tahap analisis, maka dilanjutkan dengan merancang produk. Ada dua tahapan yang dilakukan untuk merancang sebuah produk, yaitu merancang media pembelajaran dan merancang instrumen penilaian media



pembelajaran. Peneliti merancang produk media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat di gunakan pada android. Sedangkan untuk merancang instrumen peneliti membuat rancangan untuk menilai kevalidan produk dan keefektifan produk dengan cara melihat hasil tes belajar peserta didik.

Berdasarkan rancangan proses desain produk dan instrumen. Tahap selanjutnya tahap pengembangan, peneliti membuat angket yang akan di berikan kepada ahli media dan ahli materi validator. Berdasarkan angket yang akan di berikan kepada para ahli maka akan menentukan hasil kevalidan pada produk yang akan di kembangkan. Untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini layak untuk digunakan, maka para ahli perlu mengisi angket yang telah disebarakan.

Kemudian pada tahap implementasi yang dilakukan dengan uji coba produk yang bertujuan untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yang telah dikembangkan. Kemudian dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah dengan jumlah 22 peserta didik. Produk ini di uji menggunakan android, peneliti memberikan pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan hasil belajara siswa, sehingga dapat kita ketahui apakah media pembelajaran berbasis aplikasi yang kita kembangkan dapat di katakan efektif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap evaluasi menyatakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dikembangkan berdasarkan hasil ketuntasan siswa secara klasikal di kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah, terdapat 21 dari 22 orang peserta didik dinyatakan tuntas dalam pemebelajaran. Dan juga uji normalitas Gian yang signifikan.

### 3. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game Timeline* Di MTs Muhammadiyah Gunung Meriah

Berdasarkan hasil analisis angket validator dari validasi ahli media dan ahli materi. Diperoleh nilai persentase dari ahli media yaitu sebesar 95,83% dengan kategori sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran. Dengan



beberapa saran yang di berikan oleh ahli media, seperti Aplikasi perlu lebih diperkaya dengan menu-menu dan materi yang lain untuk mendukung pembelajaran.

Sedangkan nilai persentase dari ahli materi yaitu sebesar 100% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. Dapat di buktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran.

#### 4. Peningkatan Hasil Belajar IPS Di MTs Muhammadiyah Gunung Meriah

Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah dapat dilihat dari hasil tes belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat keefektifan dari media pembelajaran berbasis aplikasi ini diperoleh dari ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal yang dilakukan dengan dua tahap yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media. Media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* dinyatakan efektif apabila media tersebut memberikan perubahan baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan terhadap kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah, terdapat 21 dari 22 peserta didik dinyatakan tuntas dalam pembelajarannya, sehingga diperoleh nilai persentase ketuntasan klasikal hasil sebesar 95,45%, dan uji Normalitas Gian dengan hasil yang signifikan menunjukkan kategori interpretasi indeks Gian Ternormalisasi  $0.70 < g < 1.00$  tergolong tinggi. Hal ini membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **D. Didiskusikan dan Dibandingkan Dengan Penelitian Yang Relevan (Terdahulu)**

Penelitian terdahulu adalah penelitian untuk mencari perbandingan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu penelitian terdahulu dapat membantu penelitian agar dapat memposisikan penelitian untuk menunjukkan orsinalitas dari penelitian terdahulu. Bagian ini peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Berikut penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan tema yang akan penulis kaji.

Pertama, penelitian yang dilakukan Sri Harmonika, Muhammad Sadaruddin, M. Gunawan Supiarmo, STAI Parul Kamal WN Kembang Kerang Lombok Timur NTB dan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Tahun 2022, dalam penelitian yang berjudul: (Implementasi Metode Pembelajaran Timeline untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NW Surabaya). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam melalui penerapan metode *Timeline*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *one group pretest-posttest desaign*. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pretest untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Kemudian setelah mengetahui hasil *pretest* tersebut, peneliti memberikan *treatment* yaitu dengan mengimplementasikan pembelajaran *timeline* dilanjutkan dengan memberikan *posttest* guna mengetahui hasil pemahaman siswa setelah diberikan *treatment* tersebut. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, terbukti bahwa metode *timeline* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTs NW Suralaga. Pada penelitian ini ditemukan bahwa sebelum sebelum diterapkan metode *timeline* pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI masih rendah. Kemudian pada penerapan metode *timeline* mampu menumbuhkan kepercayaan diri pada siswa. Metode tersebut juga dapat memotifasi siswa untuk semangat dalam mengerjakan tugas. Selain itu selama menerapkan metode *timeline* menyebabkan siswa mampu untuk belajar secara terarah.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang ini ialah:

1. Objek yang diteliti adalah sama-sama siswa MTs yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dalam pembelajaran menggunakan metode *timeline*.
2. Penelitian ini sama-sama menggunakan *pretest-posttest* untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sampel pada penelitian sebelumnya sedikit lebih rendah dibanding dengan penelitian ini.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah sejarah kebudayaan Islam sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.
3. Pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini juga memiliki lokasi penelitian yang berbeda.

Kedua, Laura Tsurayya Nory dan Ofianto. Jurusan sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas negeri Padang, tahun 2020. Dalam penelitian yang berjudul: Pengembangan media Timeline Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Penelitian ini juga dilakukan uji kelayakan berdasarkan penilaian dari 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi untuk melihat kelayakan sebuah media. Selain itu juga dilakukan uji coba oleh 33 siswa.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya tulis adalah sebagai berikut:

1. Metode dan model pengembangan pada penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) komponen atau langkah, yaitu: analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi)

2. Penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya tulis sama-sama menggunakan media *timeline* untuk meningkatkan dan mengembangkan pemahan siswa dalam menjalani proses pembelajaran.

Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dngan penelitian yang saya tulis adalah sebagai berikut: Pada penelitian terdahulu melakukan penelitian di SMA N 2 Padang, sedangkan penelitian yang saya tulis dilakukan di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kecamatan Gunung Meriah.

Ketiga, I Md. Suka Margana, I Md, Candiasa, dan Djoko Waluyo. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penelitian yang berjudul: Pengembangan Geme Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D, penelitian ini di rancang menggunakan model *four D* (4-D), terdiri dari empat tahapan yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Sampel yang ditentukan menggunakan Teknik *purposive sampling*. Dipilih siswa kelas XI IPA 3 SMA N 2 Singaraja sebagai sampel uji coba terbatas dengan jumlah 33 siswa.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu sama-sama menggunakan penelitian R&D
  2. Penelitian terahulu sama-sama bertujuan membuat media pembelajaran yang berbasis *timeline* edukasi untuk memotivasi dan memahami pembelajaran dengan menggunakan media *timeline* edukasi
- Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sebagai

berikut:

1. Penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan *four D* (4-D) sedangkan penelitian ini menggunakan model pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).
2. Penelitian terdahulu membahas materi tentang matematika sedangkan penelitian ini membaha mengenai pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Hal ini dapat dikatakan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya tulis. Saya menyetujui penelitian terdahulu sebagai bahan dan contoh untuk penelitian yang saya tulis ini. Karena penelitian terdahulu sedikit banyaknya berhubungan dengan penelitian yang saya tulis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN