PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Disusun Oleh:

ERWITA PRATIWI

NIM.2522.121

Dosen Pembimbing:

Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom

NIP. 198805122023212042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
2026 M / 1448 H

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah merestui jalanku dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala macam rintangan dan hambatan yang kemudian diberikan jalan untuk menghadapinya, yang tak lepas dari rahmatmu ya Allah. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya sederhana berupa skripsi yang disusun dengan penuh semangat dan perjuangan ini ku persembahkan untuk :

1. Teruntuk ayahandaku tersayang, *Allahu yarham* Supriyono (Alm), nakhoda yang telah lebih dulu menepi ke keabadian sebelum sempat melihat kapal ini bersandar di pelabuhan. Skripsi ini adalah surat yang kutulis dengan tinta rindu, bingkisan kecil untuk seorang lelaki yang pundaknya pernah menjadi bumi tempatku berpijak. Kehilanganmu adalah ruang kosong yang tak pernah sepenuhnya terisi, tetapi justru dari ruang kosong itulah aku belajar tentang teguh dan mengerti. Ayah, betapa jahatnya engkau membiarkan kursimu kosong saat putri kecilmu akan diwisuda, menyandang gelar sarjananya. Hari ini, selain rindu dan doa, kuhaturkan gelar S.Pd ini untukmu, sebagai bagian dari janji kecil yang dulu ingin kubuktikan: *"bahwa engkau ingin aku sarjana pendidikan"*. Terima kasih telah menjadi pondasi pertama dalam hidupku, mengajarkanku tentang tanggungjawab, tentang keberanian berdiri diatas kakiku sendiri. Jika suatu hari aku terlihat tegar, itu karena aku membawa sebagian jiwamu bersamaku. Semoga setiap doa yang kupanjatkan sampai kepadamu sebagai

peluk yang tak sempat kuberikan. Dan semoga, Tuhan menempatkanmu ditempat terbaik, sebagaimana engkau menjadi tempat terbaik bagiku.

2. Teruntuk pintu surgaku, Ibunda tercinta Wiyati yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi luar biasa. Terimakasih untuk doa-doa yang diberikan untuk penulis, terimakasih selalu berjuang untuk penulis, berkat doa dan dukungan sehingga penulis bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan panjang umur karena Ibu harus ada disetiap perjuangan dan pencapaian penulis. Gelar ini kupersembahkan untukmu perempuan luar biasa yang menjadi alasan terbesar di setiap langkah perjuanganku.
3. Teruntuk saudara kandung penulis Erwin Pri Utomo. Terima kasih telah menjadi sosok abang sekaligus *support system* dalam setiap perjalanan hidup penulis. Terimakasih untuk dukungan yang berarti serta doanya hingga penulis dapat mencapai titik ini. Penulis menyampaikan apresiasi tak terhingga kepada Mas Erwin yang telah mengambil peran sebagai figur ayah dalam keluarga sejak kepergian Bapak. Terimakasih atas segala tanggungjawab yang kau emban dengan lapang dada, atas segala perjuangan yang tak pernah kau keluhkan, memberikan dukungan finansial untuk membiayai perkuliahan penulis, terima kasih. Semoga engkau selalu bahagia.
4. Terima kasih untuk Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan ku,

memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya agar saya menjadi lebih baik. Tentunya jasa ibu akan selalu terpatri di hati.

5. Teruntuk sahabat-sahabatku Salfa Rahmadiani, Puti Deqa Annisa G, Windi Listriani, Luthfiah Naifah Raihanah Sinurat, dan Putri Amanda Hasibuan yang tak kalah pentingnya dalam penulisan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Terimakasih atas dukungan, kebersamaan, dan semangat yang kalian berikan, baik dalam proses perkuliahan maupun saat menyusun skripsi ini. Setiap momen yang kita lewati bersama akan selalu penulis kenang dengan hangat. Terimakasih telah menjadi sahabat yang nyata dan selalu ada diwaktu yang paling dibutuhkan.
6. Teruntuk teman-teman seperjuangan PTIK D 2022 terima kasih atas solidaritas dan kebersamaannya selama masa perkuliahan. Terimakasih sudah menjadi bagian dari kisah yang tak tergantikan.
7. Teruntuk Kota Bukittinggi dan seluruh kisah yang hidup didalamnya, tempat penulis menempuh perkuliahan di tanah perantauan. Kota yang bukan sekedar menjadi ruang singgah, melainkan rumah aman dan nyaman untuk penulis.
8. *Last but not least,* terima kasih untuk Erwita Pratiwi, diri penulis sendiri atas perjuangannya. Terimakasih sudah bertahan sampai ditahap ini. Ayo tetap bahagia dan menjadi manusia yang lebih baik lagi.

MOTTO

“Anglaras ilining banyu, angeli ananging ora keli.”

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi**" yang disusun oleh **ERWITA PRATIWI** dengan **NIM.2522121,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah disetujui untuk mengikuti ujian munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 18 Juni 2026

Pembimbing

Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom

NIP. 198805122023212042

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erwita Pratiwi

NIM : 2522121

Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul : **Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi**

Dengan ini menyatakan, bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar hasil karya peneliti, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya peneliti, maka peneliti bersedia diproses sesuai dengan hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan peneliti dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 18 Juni 2026

Saya yang menyatakan

ERWITA PRATIWI
NIM.2522121

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penelitian skripsi ini, serta pendidikan peneliti di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Shalawat beriringan salam tak lupa penulis mohonkan kepada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi Ibu Prof. Dr. Silfia Hanani, S.Ag., M.Si beserta Wakil Rektor 1 Bapak Dr. Afrinaldi, S.Sos.I., MA, Wakil Rektor 2 Bapak Prof. Dr. Iiz Izmuddin, MA, dan Wakil Rektor 3 Bapak Dr. H. Edi Rosman, S.Ag., M.Hum yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hinggal peneliti menyelesaikan studi serta membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Junaidi, S.Ag., M.Pd, berserta Wakil Dekan 1 Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom, Wakil Dekan 2 Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd., Kons, dan Wakil Dekan 3 Bapak Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd yang telah membantu selama peneliti menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom yang telah memberikan arahan, nasihat, dan membantu peneliti selama di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi hingga dapat menyelesaikan perkulihan hingga akhir.
4. Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
5. Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, khususnya Bapak dan Ibu dosen staf pengajar prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta memberi motivasi kepada peneliti baik selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

7. Bapak dan Ibu dosen penguji munaqasyah skripsi yang memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ayah dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan doanya, dukungan moral, material, dan kasih sayang sehingga menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kesabaran menemani dalam menyelesaikan skripsi ini yang selalu memberikan motivasi dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi tanpa kecuali yang tidak bisa peneliti tuliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritikan, saran untuk masukan dan kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, 18 Juni 2026

Penulis



ERWITA PRATIWI

NIM.2522121

ABSTRAK

ERWITA PRATIWI, 2522121 "Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi".

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan sehingga aktivitas belajar siswa belum optimal serta belum tersedianya media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* di SMP Negeri 6 Bukittinggi yang menyajikan materi, menyediakan kuis interaktif, dan menampilkan nilai secara otomatis. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang memanfaatkan berbagai fitur interaktif seperti *interactive book*, video pembelajaran, *drag and drop, memory game*, dan kuis interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone. Pada media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang dihasilkan dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* memperoleh nilai validitas sebesar 0,92 berdasarkan penilaian 3 orang validator dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh 3 orang penilai memperoleh nilai sebesar 0,88 dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji efektivitas yang dilakukan terhadap 31 orang siswa memperoleh nilai sebesar 0,79 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Lumi Education*, Model 4D, IPS

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**
SURAT PERNYATAAN ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
ABSTRAK ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 9
C. Batasan Masalah 10
D. Rumusan Masalah 10
E. Tujuan Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 10
G. Penjelasan Judul 11
H. Sistematika Penulisan 13
BAB II LANDASAN TEORI **15**
A. Perancangan 15
B. Media Pembelajaran 16
1. Pengertian Media Pembelajaran 16
2. Fungsi Media Pembelajaran 17
3. Manfaat Media Pembelajaran 19
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 20
5. Karakteristik Media Pembelajaran 22
6. Teknik Pemilihan Media Pembelajaran 22
7. Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar 25
C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 26

D. *Lumi Education* 27
1. Pengertian *Lumi Education* 27
2. Kelebihan *Lumi Education* 28
E. Model Pembelajaran 29
1. Pengertian Model Pembelajaran 29
2. Fungsi Model Pembelajaran 29
3. Karakteristik Model Pembelajaran 30
4. Model Pembelajaran *Discovery Learning* 30
5. Hubungan Model Pembelajaran dengan Media Pembelajaran 33
F. Penelitian Yang Relevan 34
G. Kerangka Berpikir Penelitian 38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **40**
A. Waktu dan Tempat Penelitian 40
B. Jenis Penelitian 40
C. Model Pengembangan Media 41
D. Tahapan Penelitian 42
E. Instrumen Penelitian 44
F. Uji Produk 45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN **49**
A. Hasil Penelitian 49
1. Tahap Pendefinisian (*Define*) 49
2. Tahap Perancangan (*Design*) 51
3. Tahap Pengembangan (*Develop*) 62
4. Tahap penyebaran (*Disseminate*) 73
B. Pembahasan 73
BAB V PENUTUP **80**
A. Kesimpulan 80
B. Saran 81
DAFTAR PUSTAKA **82**
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Keputusan *Aiken's V* 46
Tabel 3.2 Kriteria Keputusan *Moment Kappa* 47
Tabel 3.3 Klasifikasi *N-Gain Score* 48
Tabel 4.1 Desain *Storyboard* 55
Tabel 4.2 Desain *Interface* 57
Tabel 4.3 Hasil Nilai Validasi Instrumen 70
Tabel 4.4 Hasil Nilai Praktikalitas Instrumen 71
Tabel 4.5 Uji Efektivitas 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 39
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Cover 53
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Materi Tema 03 54
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Materi Tema 04 54
Gambar 4.4 Pembuatan Cover 63
Gambar 4.5 Halaman Utama 64
Gambar 4.6 Identitas Sekolah 65
Gambar 4.7 Capaian Pembelajaran 66
Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran 67
Gambar 4.9 Pembuatan Materi 67
Gambar 4.10 Pembuatan Rangkuman 68
Gambar 4.11 Pembuatan Kuis 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Angket Validitas 87
Lampiran II Angket Praktikalitas 107
Lampiran III Angket Efektivitas 123
Lampiran IV Modul Ajar 161
Lampiran V Surat Pendukung 197
Lampiran VI Dokumentasi 201

BAB I



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan telah sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, mereka juga harus mampu menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam konteks pendidikan, hal ini sangat relevan karena pendidikan sejatinya bertujuan untuk memanusiakan manusia, yaitu menuntun peserta didik agar berkembang sesuai dengan potensi kodratnya. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan harus menuntun segala kekuatan yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai anggota masyarakat maupun sebagai individu [1]. Gagasan ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengarahkan dan menumbuhkan potensi peserta didik secara utuh.

Gagasan Ki Hajar Dewantara tersebut memiliki keselarasan dengan nilai-nilai Islam yang sangat menekankan pentingnya menuntut ilmu sepanjang hayat untuk meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat. Sebagaimana yang tertulis dalam dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah; niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan." (Q.S Al-Mujadalah:11)

Melalui ayat di atas, dapat diambil kesimpulan berdasarkan pendapat Ibn Katsir yang menafsirkan tentang keutamaan ilmu dan ulama bahwa dengan ilmu, seseorang dapat memahami agama dan menjalankan perintah Allah dengan benar [2]. Quraish Shihab menegaskan bahwa ilmu bukan hanya pengetahuan rasional, tetapi juga kesadaran spiritual yang menuntun manusia menuju akhlak yang mulia [3]. Dalam konteks kekinian, pemahaman terhadap nilai ilmu ini sangat relevan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan duniawi, tetapi juga membantu menumbuhkan iman, membangun karakter, dan mendekatkan diri kepada Allah.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa [4]. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah juga mengamanatkan penggunaan alat pendidikan yang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi [5]. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran

sejalan dengan kebijakan nasional dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu kunci penting dalam menghadapi tantangan era digital. Teknologi memungkinkan proses belajar mengajar tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberi peluang bagi peserta didik untuk belajar lebih mandiri, kreatif, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis sesuai dengan tuntutan abad 21. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi dapat disajikan dengan lebih interaktif melalui teks, gambar, audio, maupun video. Teknologi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk berinovasi dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih mampu menarik perhatian peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat memfasilitasi terjadinya pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif [6]. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru maupun teman sekelasnya melalui platform digital, sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, salah satu bentuk nyata dari pemanfaatan teknologi yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berperan sebagai sarana atau penghubung antara sumber informasi yaitu guru, dengan penerima informasi yaitu siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta mempermudah mereka

dalam memahami dan mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna [7]. Media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pendidikan karena mampu meningkatkan perhatian siswa, memperjelas penyampaian pesan, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran[8].

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran diharapkan terjadi interaksi antara siswa dan pendidik, bukan mengganti metode pembelajaran guru. Kebutuhan pembelajaran modern menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital seperti *Lumi Education*, yaitu sebuah *platform open-source* yang mendukung pembuatan konten media pembelajaran yang interaktif [9]. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seorang pendidik tentunya harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Guru harus mampu merancang dan menyusun media pembelajaran yang kreatif, inovatif, sesuai kurikulum, serta sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam perancangan media pembelajaran yang interaktif terdapat beragam aplikasi maupun *web* yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *Lumi Education*.

Lumi Education adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru membuat pelajaran lebih menarik dan

berinteraksi dengan siswa [10]. Selain itu, *Lumi Education* adalah aplikasi desktop pembuat bahan ajar interaktif yang dapat diakses secara gratis dan menyediakan pilihan konten yang luas [11]. *Lumi Education* memiliki fitur seperti video interaktif, *quiz*, permainan, presentasi kelas, dan lainnya. Fitur-fitur ini dipercaya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran [12]

Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran juga telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun beberapa penelitian yang merancang pembelajaran berbasis digital diantaranya oleh Puspita Dewi (2025) menemukan bahwa menggunakan media digital dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memudahkan pemahaman mereka tentang sejarah [13]. Sedangkan penelitian yang membahas mengenai penggunaan media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* diantaranya : Hasil penelitian oleh Putu Ariawan (2024) ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi *Lumi Education* terbukti mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa, sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi digital di lingkungan sekolah secara lebih produktif. Data menunjukkan bahwa minat belajar siswa naik menjadi 72,22% pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,22% pada Siklus II [12]. Sedangkan menurut Adianti, dkk (2025) penggunaan media video interaktif berbasis *Lumi Education* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam

pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 41,90 meningkat menjadi 83,81 pada *posttest* [14].

Penggunaan *Lumi Education* berdampak dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Untuk itu, diperlukan perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang dapat dikombinasikan dengan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS. Salah satu model yang relevan adalah *Discovery Learning*. Model ini menekankan pada proses pencarian konsep melalui eksplorasi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mencari dan menemukan pengetahuan dengan bimbingan guru. Selain itu, model pembelajaran *discovery learning* menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dengan mencari dan mempelajari cara menyelesaikan masalah, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh akan melekat dalam ingatan mereka untuk waktu yang lama [15].

Integrasi antara *Lumi Education* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif dan interaktif. Melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, video pembelajaran, dan simulasi digital, siswa dapat terlibat langsung dalam proses menemukan konsep-konsep IPS secara mandiri namun terarah. Guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun siswa dalam proses penemuan, sesuai dengan prinsip utama *Discovery Learning* [16]. Dengan demikian,

penggunaan *Lumi Education* bukan hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Penggunaan *Lumi Education* belum dirancang secara khusus untuk pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bukittinggi. SMP Negeri 6 Bukittinggi merupakan salah satu sekolah yang terletak pada Jalan Syekh M Jamil Jambek, Pakan Kurai, Kec. Guguk Panjang, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat dengan akreditasi B. Selain letaknya yang strategis menjadikan SMP Negeri 6 Bukittinggi sebagai sekolah yang diminati oleh banyak siswa dengan jumlah rombongan belajar yang berjumlah 16 dan jumlah siswa sebanyak 197 siswa. SMP Negeri 6 Bukittinggi menggunakan kurikulum merdeka dan mengajarkan sejumlah mata pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Ilmu pengetahuan sosial diajarkan di setiap jenjang, tetapi siswa belum menggunakan media pembelajaran interaktif dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 15 September 2025 dengan salah satu guru IPS di SMPN 6 Bukittinggi yaitu Ibu Alwidanita, S.Pd diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat dan partisipasi aktif siswa. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung berfokus pada hafalan dan belum terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar yang menuntut berpikir kritis dan analitis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran IPS siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif. Pembelajaran belum memanfaatkan media yang bervariasi dan interaktif, sehingga suasana kelas kurang menarik dan partisipasi siswa masih rendah. Kondisi ini berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi secara mendalam, karena proses belajar masih berfokus pada kegiatan menghafal dibandingkan memahami konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut diperlukan sebuah solusi berupa perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* melalui pendekatan visual dan interaktif, serta sesuai dengan perkembangan zaman. Guru berpendapat bahwa media pembelajaran perlu dirancang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi sekaligus terlibat aktif dalam proses belajar.

Siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan menggunakan media digital interaktif seperti *Lumi*, tetapi mereka juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan modern di era digital. Namun, pada kondisinya pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 6 Bukittinggi masih menghadapi sejumlah permasalahan. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan menyebabkan aktivitas belajar siswa belum optimal, sehingga minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Rendahnya minat dan keterlibatan siswa juga

dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mereka memahami materi IPS dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Media digital interaktif seperti *Lumi* tidak hanya dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan modern di era digital.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan, sehingga aktivitas belajar siswa belum optimal.
3. Belum tersedia media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* di SMPN 6 Bukittinggi yang menyajikan materi, menyediakan kuis interaktif, dan menampilkan nilai secara otomatis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* kelas VIII SMPN 6 Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis merancang rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: "Bagaimana merancang media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* pada siswa kelas VIII di SMPN 6 Bukittinggi yang valid, praktis dan efektif?"

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* yang valid, praktis, dan efektif di kelas VIII SMPN 6 Bukittinggi pada mata pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Manfaat Teoritis
    a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan pendidikan.
    b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Penulis

      1) Untuk memenuhi syarat dalam rangka mencapai gelar sarjana pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
      2) Menambah wawasan dan kemampuan penulis.
      3) Dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah.

   b. Bagi Institut

      1) Alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.
      2) Menumbuhkan motivasi, keterlibatan aktif, dan keterampilan berpikir kritis.
      3) Sebagai inovasi pembelajaran digital sesuai dengan tuntutan era teknologi pendidikan.

G. Penjelasan Judul

1. Perancangan

   Analisis, penilaian, perbaikan, dan penyusunan sistem untuk waktu yang akan datang berdasarkan data saat ini dikenal sebagai perancangan. Perancangan juga merupakan tahap pertama dalam pengembangan rekayasa produk atau sistem. Proses menerapkan berbagai prinsip dan teknik untuk mendefinisikan secara menyeluruh

sebuah peralatan, proses atau sistem yang memungkinkannya dilaksanakan secara fisik [17].

2. Media Pembelajaran

   Media pembelajaran berasal dari kata "media" dan "pembelajaran", yang mana media berarti sarana atau alat untuk berinteraksi dengan orang lain, sedangkan pembelajaran adalah proses di mana guru dan siswa berinteraksi serta sumber belajar di lingkungan belajar di mana siswa memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan dari guru [8]. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah cara guru memberikan pengetahuan dan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

   Ilmu pengetahuan sosial mempelajari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, terutama siswa tingkat dasar dan menengah. Banyak aspek kehidupan dibahas dalam penelitian IPS, seperti hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, dan politik [18].

4. *Lumi Education*

   Lumi Education adalah aplikasi yang dapat mendukung konten H5P, yaitu *open-source* yang mempermudah pembuatan, penggunaan hingga pembagian konten interaktif. Konten H5P termasuk kuis, video,

presentasi interaktif, sampai dengan permainan edukatif dan juga merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif [19].

5. SMP Negeri 6 Bukittinggi

   SMP Negeri 6 Bukittinggi merupakan salah satu sekolah yang terletak pada Jalan Syekh M Jamil Jambek, Pakan Kurai, Kec. Guguk Panjang, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat dengan akreditasi B. Selain letaknya yang strategis menjadikan SMP Negeri 6 Bukittinggi sebagai sekolah yang diminati oleh banyak siswa dengan jumlah rombongan belajar sebanyak 16 dan jumlah siswa sebanyak 197 siswa. Sekolah ini memiliki komitmen untuk memberikan layanan pendidikan yang bermutu, dengan tujuan mencetak lulusan yang berprestasi, berkarakter, dan mampu bersaing di era global.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai pedoman bagi penulis untuk memudahkan pembaca maka penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan mengenai teori-teori tentang permasalahan yang ada pada judul penelitian yaitu Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMPN 6 Bukittinggi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup informasi tentang metode yang digunakan penulis, penggunaan model perancangan, proses penelitian, dan proses uji coba produk.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil dan pembahasan bagaimana merancang media pembelajaran dari pembuatan hingga pengujian dari produk "Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMPN 6 Bukittinggi".

BAB V PENUTUPAN

Berisi kesimpulan dan terdapat saran atas penulisan skripsi ini.

BAB II

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah proses menggambar, merencanakan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari beberapa bagian yang berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh. Bagan alir sistem, alat bentuk grafik yang dapat menunjukkan urutan proses sistem serta langkah awal pembuatan sistem, dapat digunakan untuk merancang perancangan sistem. Perancangan adalah kemampuan untuk menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah yang sama [20].

Analisis, penilaian, perbaikan, dan penyusunan sistem untuk waktu yang akan datang berdasarkan data saat ini dikenal sebagai perancangan. Perancangan juga merupakan tahap pertama dalam pengembangan rekayasa produk atau sistem. Proses menerapkan berbagai prinsip dan teknik untuk mendefinisikan secara menyeluruh sebuah peralatan, proses atau sistem yang memungkinkannya dilaksanakan secara fisik [17].

Menurut Adiwijaya [21] “Perancangan adalah tahap pertama dalam pengembangan rekayasa produk atau sistem. Ini adalah proses penerapan berbagai prinsip dan teknik untuk mendefinisikan secara menyeluruh sebuah peralatan, proses, atau sistem yang memungkinkannya dilaksanakan secara fisik”. Perancangan suatu alat termasuk dalam metode teknik, dengan

demikian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik.

Desain suatu aplikasi menentukan bagaimana ia akan melakukan tugasnya. Ini termasuk merancang komponen perangkat lunak dan perangkat keras yang akan muncul setelah sistem di instal. Desain aplikasi juga mencakup penerapan berbagai prinsip dan teknik untuk mendefinisikan suatu perangkat, proses, atau sistem dalam detail yang cukup untuk memungkinkan realisasi fisiknya [22].

Berdasarkan definisi diatas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa perancangan adalah proses merencanakan dan menyusun suatu sistem atau produk dengan mengintegrasikan berbagai komponen secara terstruktur untuk menghasilkan solusi yang dapat direalisasikan dan berfungsi sesuai dengan tujuan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

   Media pembelajaran berasal dari kata "media" dan "pembelajaran", yang mana media berarti sarana atau alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, sedangkan pembelajaran adalah proses di mana guru dan siswa berinteraksi serta sumber belajar di lingkungan belajar di mana siswa memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan dari guru [8].

   Media pembelajaran adalah alat yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga

merupakan bagian dari sumber belajar, yang menempatkan materi instruksional di lingkungan siswa yang mendorong mereka untuk belajar. Sumber belajar terdiri dari sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran, serta segala sesuatu yang tersedia untuk membantu siswa belajar [23]. Media pembelajaran mencakup semua alat dan materi fisik yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau siswa lainnya untuk melaksanakan pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan definisi diatas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses interaksi antara guru dan siswa. Digunakan untuk menyampaikan informasi, mempermudah pemahaman siswa, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran melalui penggunaan berbagai sumber dan lingkungan belajar yang mendukung.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai bagian dari sistem pembelajaran melakukan tugas yang berbeda dari yang lain, mereka memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Jika siswa dapat menggunakan media secara individual atau kelompok maka media pembelajaran dapat bekerja dengan baik [24].

Media pembelajaran memiliki enam fungsi [25]:

a. Menumbuhkan keinginan untuk belajar, membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi mereka.
b. Membantu anak-anak mengingat materi yang telah mereka pelajari supaya mereka tidak lupa apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.
c. Membuat peserta didik termotivasi untuk belajar melalui rangsangan.
d. Mengaktifkan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas.
e. Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa memahami materi dengan benar atau tidak. Jika ada kekeliruan, guru harus membenarkan kesalahpahaman siswa.
f. Melakukan latihan atau evaluasi penilaian yang sesuai. Pelajaran berlangsung tanpa perlu kehadiran guru media. Dalam situasi ini, terlebih dahulu ditetapkan langkah-langkah yang harus diikuti oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran penugasan dengan menggunakan bahan-bahan atau alat-alat yang telah disusun dan dievaluasi. Media pembelajaran yang membutuhkan proses pembelajaran termasuk modul, buku paket, kaset, YouTube, Google, dan sumber lain yang dapat memberikan informasi tentang materi pelajaran. Oleh karena

itu, guru atau pendidik bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantara lain [25]:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
d. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami pengalaman tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka. Ini juga memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan guru, komunitas mereka, dan lingkungan mereka, misalnya melalui wisata, museum, atau kebun binatang.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi proses belajar mengajar

antara guru dan siswa dalam proses transfer ilmu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bukan sekedar penting, media pembelajaran benar-benar penting untuk membantu pendidik menjelaskan dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran berupa media audio, media proyeksi, media *e-learning*, media 3 dimensi(3D), media visual, dan media audio visual, yang dapat digunakan untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Berikut merupakan definisi dari berbagai macam jenis media pembelajaran [26]:

a. Media Audio

Media Audio atau media dengar merupakan jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

b. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media pembelajaran secara visual yang hanya dapat digunakan dengan proyektor dan memberikan gambaran visual melalui penglihatan selama proses pembelajaran. Media ini juga berinteraksi langsung dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, sehingga pelajaran dapat diserap dengan baik.

c. Media *E-Learning*

E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa dapat dengan lebih mudah dalam mempelajari sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

d. Media 3 Dimensi (3D)

Media 3 dimensi memiliki kelebihan yaitu, siswa dapat melihat serta membayangkan seakan-akan benda yang dilihat seperti nyata dengan media 3D. Ini menarik minat siswa untuk mencari tahu dan mengamati, dan pembelajaran akan berjalan lebih baik karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan asli atau replika. Siswa dapat memiliki pemahaman yang baik tentang sifat bentuk dan pergerakan suatu benda dan dapat memberikan pengalaman tentang keadaan sebenarnya.

e. Media Visual

Media visual adalah alat atau sumber belajar yang mengandung pesan atau informasi, terutama materi pembelajaran, yang disajikan secara inovatif dan menarik sehingga orang dapat melihatnya.

f. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran dalam bentuk audio dan visual yang dibuat secara kreatif dan menarik dengan menggunakan indra

pendengaran dan penglihatan. Media ini terdiri dari gambar dan suara, dan memiliki kemampuan untuk membuat materi pelajaran lebih mudah dan menarik untuk dipahami.

5. Karakteristik Media Pembelajaran

Terdapat beberapa karakteristik dari media pembelajaran yaitu [27]:

a. Material artinya memiliki bentuk fisik, terutama ketika digunakan sebagai alat peraga.
b. Interaktif artinya media pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara fisik, akademik, dan mental dalam proses belajar.
c. *Reusable* artinya media dapat digunakan kembali.
d. Edukatif artinya media dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan.
e. Eksploratif artinya media memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik yang mereka pelajari.
f. Replikatif artinya media dapat berupa replika atau tiruan dari ide yang serupa dengan materi yang akan dipelajari.

6. Teknik Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pemelajaran perlu diperhatikan agar tepat dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa teknik dalam pemilihan media pembelajaran [27]:

a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

   Dalam memilih media yang akan digunakan, tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional harus dipertimbangkan. Media yang dipilih harus sesuai untuk mendukung kelancaran pencapaian tujuan tersebut. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, sangat penting untuk menggunakan media yang tepat sebagai alat bantu pembelajaran.

b. Media tepat guna

   Media tepat guna dapat didefinisikan sebagai media yang dipilih berdasarkan kegunaannya.

c. Kondisi peserta didik

   Dalam memilih media pembelajaran, kondisi peserta didik harus dipertimbangkan. Ini karena kondisi siswa sangat beragam. Ada siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, sedang, atau di bawah rata-rata, dan ada siswa yang membutuhkan perhatian ekstra karena hambatan belajar. Tidak mungkin untuk menyediakan satu jenis media belajar untuk semua kondisi peserta tersebut. Keragaman peserta didik mengharuskan kita menyediakan media belajar yang beragam juga. Agar media yang digunakan sesuai perkembangan peserta didik maka pilihlah media yang sesuai dengan jenjang perkembangan psikologis anak.

d. Ketersediaan

Untuk mendukung proses pembelajaran yang lancar, ketersediaan media belajar juga harus dipertimbangkan. Karena keragaman siswa, media belajar harus diupayakan tersedia. Jika teknologi canggih tidak tersedia untuk media belajar, guru dapat menggunakan apa yang tersedia di sekolah mereka sendiri.

e. Biaya

Pendidik tidak perlu memilih media yang mahal tetapi hasilnya tidak sebanding dengan biaya yang harus dikeluarkan untuk memproduksinya. Pilihlah media yang murah dan sederhana tetapi hasilnya banyak dan bagus. Kalaupun harus memilih media yang mahal, tetapi hasilnya bagus.

f. Keterampilan Operasional

Kriteria keterampilan mengoperasikan media pembelajaran perlu pula diperhatikan. Tidak jarang guru gagal menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media secara keseluruhan adalah mempertimbangkan optimalisasi media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak ada standar untuk memilih media; tidak ada yang paling baik atau paling buruk; yang terbaik adalah yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka.

7. Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran memiliki peran penting mempengaruhi hasil belajar siswa. Para pendidik dapat memanfaatkannya sebagai sarana untuk menyampaikan materi yang telah dipersiapkan. Salah satu keunggulan penggunaan media pembelajaran ialah memudahkan guru untuk menjelaskan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif. Media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa-siswi, serta terdapat efek interaksi antara media pembelajaran dengan hasil belajar [28].

Media pembelajaran interaktif mendukung guru untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar abad 21, karena melalui media pembelajaran interaktif yang dikembangkannya maka guru akan belajar mengenai keterampilan digital, literasi digital dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa. Media pembelajaran interaktif juga mendukung revolusi pembelajaran 4.0 yang membuat siswa memiliki efikasi diri yang kuat untuk mau terus belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar akan membantu guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pendidikan yang tidak tertinggal oleh zaman dan tidak terhalang oleh ruang dan waktu karena siswa dapat mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun, di dalam maupun di luar kelas [29].

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dapat membantu mengoptimalkan tujuan belajar serta mampu memenuhi kebutuhan siswa.

C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia dengan cara yang ilmiah. Tujuannya adalah untuk memberi siswa, terutama siswa tingkat dasar dan menengah, wawasan dan pemahaman yang lebih baik. Kajian IPS mencakup banyak aspek kehidupan, termasuk hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, dan politik [18].

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah jenis ilmu yang berbeda dari ilmu yang hanya berfokus pada satu bidang saja. Ini adalah disiplin ilmu yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) memberikan dasar untuk realita dan fenomena sosial dan menggunakan pendekatan yang menggabungkan berbagai bidang ilmu sosial. Beberapa cabang ilmu sosial yang termasuk dalam pembelajaran IPS adalah sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya [30].

Berdasarkan definisi diatas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, seperti

sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS bertujuan memberikan pemahaman yang luas kepada siswa tentang realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan yang menggabungkan berbagai bidang ilmu sosial, sehingga membantu mereka memahami hubungan dan kegiatan dasar manusia dalam kehidupan bermasyarakat.

Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa serta Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia untuk siswa tingkat SMP semester genap. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta karakteristik materi yang membutuhkan pemahaman konsep, sikap, dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

D. *Lumi Education*

1. Pengertian *Lumi Education*

Lumi Education adalah aplikasi *open-source* yang mendukung konten H5P dan memudahkan pembuatan, penggunaan, dan pembagian konten interaktif. Konten H5P termasuk kuis, presentasi interaktif, video, dan permainan edukatif. Selain itu, merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran [19].

Pada aplikasi Lumi terdapat beberapa fitur utama yang dimiliki aplikasi ini, di antaranya sebagai berikut [31]:

a. Editor H5P *offline*.
b. Mendukung berbagai format H5P seperti kuis, video interaktif, *flashcard* dan lain sebagainya.
c. Pengguna dapat membuka konten H5P yang telah dibuat atau diunduh.
d. Dapat membuka file tanpa perlu membuka platform lain.

2. Kelebihan *Lumi Education*

Beberapa kelebihan dari *Lumi Education* meliputi [32]:

a. *Lumi Education* memungkinkan guru membuat konten pembelajaran interaktif seperti kuis, simulasi, dan video bahkan tanpa tahu banyak tentang teknologi.
b. Konten H5P dapat diakses dari *smartphone* dan komputer, memungkinkan siswa belajar di mana saja.
c. Fitur *Lumi Education* yang mendukung pembuatan dan penggunaan konten interaktif mempermudah pengelolaan kelas.
d. Fitur laporan dalam *Lumi Education* membantu guru melacak kemajuan akademik siswa secara *real-time*, yang membantu mereka membuat rencana pembelajaran yang lebih baik.
e. Penggunaan *Lumi Education* dalam pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat siswa dan hasil belajar mereka.
f. *Lumi Education* adalah alat yang sangat bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar [33].

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran [33].

2. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Sehingga model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pembelajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran [33].

3. Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki sintaks (pola urutan tertentu) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan guru atau peserta didik. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintaks, pengaturan, dan budaya misalnya: *discovery learning, project based learning, problem based learning, inquiry learning* [33].

4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah pendekatan pedagogis yang mendorong siswa untuk belajar melalui penemuan dan eksplorasi mandiri. Dalam metode ini, siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, melakukan eksperimen, dan menemukan konsep serta prinsip secara mandiri [34]. *Discovery Learning* menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar, mengarahkan mereka untuk menjadi peneliti dan pemecah masalah yang mandiri.

Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* bertujuan untuk mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif,

serta mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher centered* menjadi berpusat pada siswa atau *student centered*. *Discovery learning* mengubah modus *expository* peserta didik yang hanya menerima informasi dari guru ke modus *discovery* di mana peserta didik menemukan informasi sendiri [34].

Berdasarkan definisi diatas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan dan kemandirian siswa dalam menemukan konsep melalui eksplorasi dan pemecahan masalah, sehingga pembelajaran beralih dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

b. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Terdapat beberapa langkah-langkah / sintaks dari model *discovery learning* [36]:

1) *Stimulation* (Pemberian rangsangan)

Pada tahap awal siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan memulai kegiatan proses untuk menyelidiki sendiri. Selain itu, guru dapat belajar mengajar melalui pertanyaan, saran membaca, dan kegiatan belajar lainnya yang mengarah pada pemecahan masalah.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Pada tahap pembelajaran ini, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian dari masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran.

3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Berfungsi sebagai bukti terkait pernyataan yang ada sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, melihat hal-hal yang terkait dengan masalah, melakukan wawancara dengan orang-orang yang terkait dengan masalah, dan melakukan uji coba mandiri. Siswa memiliki kesempatan untuk membaca literatur, mengamati benda, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan metode lainnya untuk mengumpulkan informasi yang relevan.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Merupakan kegiatan di mana siswa mengolah data dan informasi yang telah mereka pelajari sebelumnya. Pengolahan data juga disebut pengkodean atau kategorisasi, yang membantu menciptakan konsep dan generalisasi. Semua informasi yang diperoleh dari hasil bacaan, wawancara, observasi, dan lainnya diolah, diacak, diklasifikasikan, dan ditabulasi.

5) *Verification* (Pembuktian)

Yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama.

5. Hubungan Model Pembelajaran dengan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung penerapan berbagai model pembelajaran. Media pembelajaran interaktif seperti *Lumi Education* memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan eksploratif dan interaksi digital [37]. Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung penerapan model pembelajaran yang berbeda. Berbagai model pembelajaran dapat didukung oleh media interaktif tergantung pada tujuan dan karakteristiknya [37]. *Discovery Learning* adalah salah satu model yang mendukung penggunaan media interaktif karena menekankan upaya siswa untuk menemukan ide secara mandiri dengan bimbingan guru. Oleh karena itu, media pembelajaran *Lumi Education*

dapat disesuaikan dengan berbagai model pembelajaran, salah satunya seperti *Discovery Learning* tanpa terbatas pada satu model.

Penelitian yang dilakukan oleh G. Riskyana dan F. Noperman (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena karakter media yang mendorong keterlibatan aktif siswa sangat sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menekankan penemuan serta konstruksi pengetahuan oleh peserta didik sendiri [38]. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung penerapan berbagai model pembelajaran, termasuk yang menekankan proses aktif dan mandiri siswa tanpa membatasi penggunaannya pada satu model tertentu.

F. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran penulis terhadap jurnal dan skripsi yang telah ada, penulis menemukan karya yang hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini di antaranya :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nadiatul Putri, Hari Antoni Musri,Sarwo Derta, dan Riri Okra (2024) yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Lumi di Kelas VII Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek". Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi model pengembangan Hannafin dan

Peck. Hasil penelitian diperoleh bahwa produk media pembelajaran kelas VII menggunakan *lumi* di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek sudah terbukti valid, praktis, dan efektif dengan uji validasi produk valid mendapatkan nilai 0,948, uji praktikalitas tinggi dengan nilai 0,98 dan uji efektivitas tinggi dengan nilai 0,93 [39].

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Evi Pratiwi, Galih Mahardika Christian Putra (2025) yang berjudul "Pengembangan Media *Virtual Tour Maps* Berbasis *Lumi Education* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV". Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Virtual Tour Maps* berbasis *Lumi Education* dinyatakan layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi dan media masing-masing memperoleh skor 97,5% dan 90,91% dengan kategori "Sangat Layak" [40].
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anisa Novelina Santoso, Ellis Salsabila, Leny Dhianti Haeruman (2022) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta". Penelitian ini

menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini menyatakan bahwa uji validasi oleh para ahli materi dan bahasa didapat persentase sebesar 91%, uji validasi oleh para ahli media didapat persentase sebesar 83%, uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 98%, dan uji coba kelompok besar didapat persentase sebesar 96%. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android dengan model *discovery learning* pada materi teorema pythagoras ini sangat layak untuk dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII SMP [41].

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Windy Wulandari, Gusnita Darmawati, Firdaus Annas, Yulifda Elin Yuspita (2025) yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasisi Game Puzzle Bergambar Kelas 1 Sdn 20 Muaro Sijunjung". Metode penelitian yang dilakukan penulis yaitu R&D (*Research and Development*) dan model pengembangannya yaitu 4-D yaitu *define, design, develop, and disseminate*. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis *game puzzle* bergambar menggunakan aplikasi construct 2 ini dapat dinyatakan Valid, praktis dan Efektif dengan hasil dari uji validitas yang

dilakukan penulis mendapat nilai 0,91 dinyatakan valid, uji praktikalitas 0,89 dinyatakan sangat praktis, dan uji efektifitas 0,88 dinyatakan efektif [42].

5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gina Sonia, Abna Hidayati, Syafril, Dedi Supendra (2023) yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD ". Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model four-D (4 D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media video pembelajaran IPAS kelas IV SDN 12 Tapi Selo dinyatakan sangat valid dan sangat praktis dengan nilai validasi di atas 95% dan kepraktisan 96,9%. Dengan demikian, media ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran [43].

Dari penelitian diatas, maka keunggulan yang terdapat dalam penelitian yang penulis lakukan adalah membuat rancangan media pembelajaran dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi". Rancangan media ini penulis buat dengan menggunakan *Lumi Education* yang belum pernah diterapkan oleh mahasiswa UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi pada mata pelajaran IPS dalam penelitiannya. Oleh karena itu, disini penulis tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bukittinggi

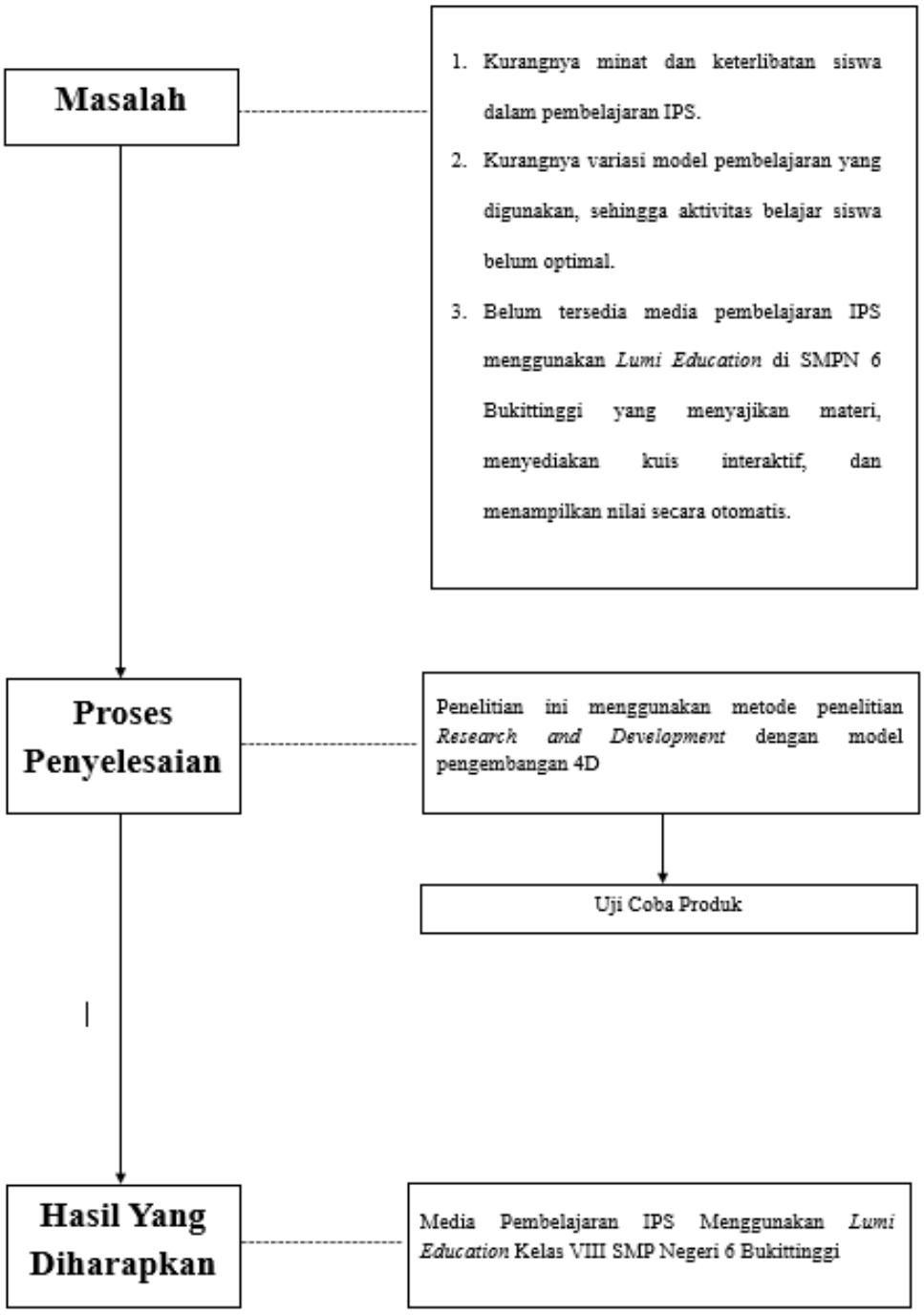
dengan tujuan untuk memberikan bantuan pengalaman baru guru dalam penyampaian materi menggunakan hasil rancangan dari *Lumi Education*.

G. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dijabarkan, pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bukittinggi masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa tantangan tersebut termasuk minat dan keterlibatan siswa yang rendah, kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan, dan belum tersedianya media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* yang dapat menampilkan materi, menawarkan kuis interaktif, dan mengotomatiskan hasil belajar. Dalam keadaan seperti ini, proses pembelajaran IPS lebih cenderung berpusat pada guru yang menghambat keaktifan dan kemandirian belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan *Four-D (4D)*, yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Melalui penelitian ini akan dihasilkan suatu media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan kemudian akan diuji untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bukittinggi.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III



UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan bulan Mei 2026. Tempat penelitian ini di SMP Negeri 6 Bukittinggi, Kota Bukittinggi, Provinsi Sumatera Barat. Peneliti menetapkan lokasi tersebut setelah mempertimbangkan permasalahan yang tercantum pada latar belakang masalah.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* atau biasa disebut R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada [44]. Penggunaan motode *Research and Development* (R&D) dapat menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

R&D (*Research and Development*) yaitu jenis penelitian yang dapat dipakai untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut

C. Model Pengembangan Media

Model R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define-Design-Develop-Disseminate*). Model pengembangan 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) [45]. Tahapan-tahapan model 4D sebagai berikut [45]:

1. *Define* (Pendefinisian)

   Yaitu dilakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi atau data terkait syarat-syarat pengembangan berupa analisa awal, analisa siswa, analisa tugas, analisa konsep, perumusan tujuan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

   Yaitu melibatkan perancangan perangkat pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian berupa penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

3. *Develop* (Pengembangan)

   Yaitu tahap pengembangan perangkat pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yang terdiri dari dua langkah, yaitu:

   a. Penilaian ahli (*expert appraisal*): teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi.

b. Uji coba pengembangan (*developmental testing*): uji coba pengembangan yang dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respons, reaksi, komentar siswa, para pengamat atas perangkat yang sudah disusun (efektif).

4. *Disseminate* (Penyebaran)

   Yaitu tahap penyebaran perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

D. Tahapan Penelitian

Berdasarkan model pengembangan tersebut, tahapan penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini mengikuti empat tahap utama model 4D. Adapun tahapan penelitian disesuaikan dengan langkah-langkah model 4D sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

   Tahap ini bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

   a. Analisis awal-akhir yaitu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bukittinggi, khususnya terkait kurangnya media interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Analisis peserta didik yaitu mencakup karakteristik siswa kelas VIII, gaya belajar, kemampuan teknologi, serta kebutuhan mereka terhadap media digital.
c. Analisis tugas dan konsep yaitu menentukan Capaian Pembelajaran (CP), materi, serta tujuan pembelajaran yang akan dimuat dalam media.
d. Perumusan tujuan pembelajaran yaitu dilakukan dengan mengacu pada kurikulum agar media yang dikembangkan sejalan dengan tujuan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk merancang produk awal media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

a. Menyusun rancangan isi media berdasarkan tujuan pembelajaran.
b. Mendesain *storyboard* dan tampilan media menggunakan platform *Lumi Education*, termasuk pengaturan alur navigasi, layout, dan interaktivitas.
c. Menyusun instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli media, ahli materi, serta angket respons peserta didik.
d. Menyiapkan bahan-bahan pendukung seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif.

3. *Develop* (Pengembangan)

   Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan media yang sudah siap digunakan melalui validasi dan revisi. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

   a. Pembuatan media berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya.
   b. Validasi ahli yaitu dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, dan tampilan.
   c. Revisi media berdasarkan masukan validator hingga diperoleh media yang layak diuji coba.
   d. Uji coba terbatas yang dilaksanakan pada sejumlah siswa kelas VIII untuk mengetahui respon dan tingkat pemahaman terhadap media.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

   Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan media yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan lebih luas. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyebaran media kepada guru IPS kelas VIII di sekolah tempat penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode angket dengan skala bertingkat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektif media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* mata pelajaran IPS.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: a) lembar validasi produk, b) lembar praktikalitas, dan c) lembar efektifitas. Data yang diperoleh dari angket ini adalah data kuantitatif.

F. Uji Produk

Pengujian produk pada penelitian ini menggunakan Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.

1. Uji Validitas Produk

   Untuk menghasilkan produk yang berkualitas perlu adanya uji validitas produk, pengujian ini dilakukan oleh beberapa ahli. Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Kemudian hasil dari angket dianalisis melalui rumus *Aiken's V*. Nilai koefisien *Aiken's V* antara 0 – 1. Berikut rumus dari *Aiken's V* [46]:

$$\mathbf{V} = \sum \boldsymbol{s} \,/\, [\, \boldsymbol{n}\,(\boldsymbol{c}-\mathbf{1})\,]$$

   Keterangan :

   s : r – *lo*

   r : Angka yang diberikan oleh penilai

   lo : Angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

   c : Angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

   n : Jumlah penilai

Hasil uji validitas dilakukan persentase dengan mengacu pada kriteria keputusan *Aiken's V* di bawah ini :

Tabel 3.1 Kriteria Keputusan *Aiken's V* [46]

Persentase	Kategori
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas digunakan untuk menilai apakah produk tersebut praktis saat digunakan. Instrumen yang digunakan dalam uji praktikalitas berupa angket kemudian hasil dari penilaian diolah menggunakan rumus *Moment Kappa (k)* [47].

$$\boldsymbol{k = \frac{Po - Pe}{1 - Pe}}$$

Keterangan :

k : *Moment Kappa* yang menunjukkan kepraktisan produk.

Po : Proporsi yang terealisasi dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi responden dibagi dengan jumlah nilai maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi responden dibagi nilai maksimal.

Hasil uji praktikalitas dilakukan persentase dengan mengacu pada kriteria keputusan berdasarkan *Moment Kappa (k)* di bawah ini:

Tabel 3.2 Kriteria Keputusan *Moment Kappa* [47]

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0.80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas yaitu mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang dicapai. Uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan analisis *statistic inferensial* melalui analisis *N-Gain Score* (Nilai *Pre Test* dan *Post Test*). Rumus *N-Gain Score* [48]:

$$\boldsymbol{g = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}}$$

Keterangan :

S_f : Rata-rata skor akhir (post test)

S_i : Rata-rata skor awal (pre test)

100 : Skor maksimal

Nilai yang sudah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan dalam tabel klasifikasi *N-Gain Score* di bawah ini :

Tabel 3.3 Klasifikasi *N-Gain Score* [48]

Nilai	**Klasifikasi**
(N-Gain) 0,7	Tinggi
0,7 (N-Gain) 0,3	Sedang
(N-Gain) 0,3	Rendah

BAB IV

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* di SMP Negeri 6 Bukittinggi. Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan jenis pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, maka hasil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Dalam tahapan ini terdapat 5 kegiatan yang diterapkan untuk penyusunan media pembelajaran ini, yaitu:

a. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Pada tahap ini peneliti mencari informasi mengenai permasalahan dasar yang diperlukan dalam perancangan media pembelajaran. Analisis karakteristik bahan ajar dilakukan terkait perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* di SMP Negeri 6 Bukittinggi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan di sekolah menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat dan partisipasi aktif siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan, pembelajaran belum memanfaatkan media yang bervariasi dan

interaktif, untuk itu peneliti membuat perancangan media pembelajaran ini.

b. *Learner Analysis* (Analisis Peserta Didik)

Pada proses pembelajaran berlangsung masih terdapat kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan, akibatnya peserta didik kurang memperhatikan saat guru memberikan pembelajaran, dan dapat menyebabkan siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi siswa terdorong untuk belajar saat ada kebutuhan mendesak, misalnya ketika akan menghadapi ujian, untuk itu penelitian ini dilakukan agar dapat bisa membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

c. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Penelitian yang penulis lakukan di SMP Negeri 6 Bukittinggi pada mata pelajaran IPS, para siswa tertarik pada media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Lumi Education.*

Media ini dirancang berisikan materi-materi semester 2 pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Pemilihan materi Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa, Pembangunan Perekonomian Indonesia didasarkan pada keterkaitan konsep yang membentuk alur pembelajaran IPS secara runtut, dimulai dari pengenalan dan relevansi, dilanjutkan dengan konsep dasar. Urutan ini memudahkan siswa memahami materi secara bertahap. Selain itu, kedua materi ini memiliki potensi visualisasi yang kuat, sehingga peneliti tertarik menggunakan media

pembelajaran dalam bentuk *Interactive Book* berbasis *Lumi Education* yang menarik, gunanya untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan minat belajar siswa.

d. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Analisis tugas dilakukan terhadap capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang akan digunakan untuk perancangan media pembelajaran. Analisis ini akan menunjang desain dan format media pembelajaran yang akan dibuat. Berdasarkan analisis tugas yang peneliti lakukan, didapati representasi tugas-tugas yang harus dilakukan ialah media pembelajaran harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

e. *Specifying Instruction Objectives* (Analisis Tujuan Pembelajaran)

Analisis tujuan pembelajaran ini peneliti menarik kesimpulan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas guna objek penelitian. Keseluruhan objek tersebut menjadi dasar untuk mengatur serta membentuk media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* pada mata pelajaran IPS kelas VIII semester genap.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

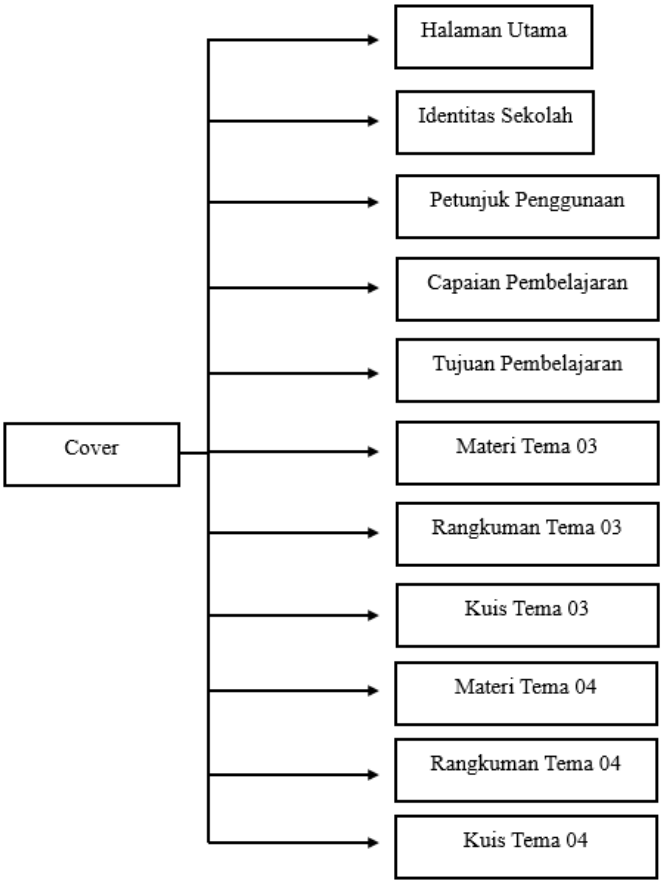
Kegiatan pada tahap ini adalah merancang desain media pembelajaran yang akan dibuat sehingga didapatkan konsep awal media yang akan dirancang. Pada penelitian ini, tahap desain difokuskan pada

pembuatan rancangan awal produk media pembelajaran berbasis *Lumi Education* yang akan digunakan dalam mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Bukittinggi. Beberapa aspek penting yang dirancang pada tahap ini meliputi struktur navigasi media, rancangan *Storyboard*, serta tampilan antarmuka (*interface*) yang akan menjadi kerangka awal sebelum produk dikembangkan secara lebih lanjut.

a. Desain Struktur Navigasi

1. Struktur Navigasi Cover

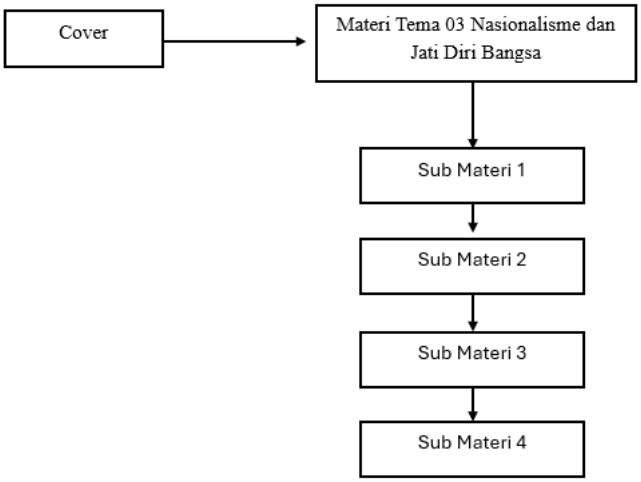
   Struktur navigasi cover pada media pembelajaran IPS ini menampilkan judul serta materi-materi apa saja yang dimuat dalam media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



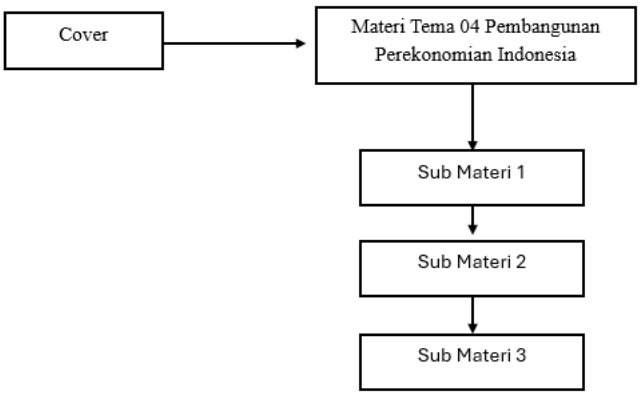
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Cover

2. Struktur Navigasi Menu Materi

   Struktur navigasi materi merupakan alur dari materi yang dimuat dalam media pembelajaran IPS. Struktur navigasi materi perancangan media pembelajaran IPS dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Materi Tema 03



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Materi Tema 04

b. Desain *Storyboard*

Storyboard dirancang sebagai panduan visual yang menggambarkan alur dan struktur dari seluruh isi media pembelajaran. *Storyboard* ini mencakup elemen-elemen penting seperti susunan tampilan visual, penggunaan teks dan gambar, penempatan elemen interaktif. Fungsi utama *storyboard* adalah memastikan bahwa semua komponen dalam media pembelajaran

tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya *storyboard* yang terstruktur, proses perancangan media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* menjadi lebih terarah dan efisien, karena setiap desain sudah direncanakan secara detail sebelumnya. *Storyboard* ini juga akan menjadi acuan utama dalam menentukan tampilan dan isi yang ditampilkan dalam produk akhir media pembelajaran IPS. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap scene dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Desain *Storyboard*

Scene 1	Cover
Scene 2	Halaman Utama
Scene 3	Identitas Sekolah
Scene 4	Petunjuk Penggunaan
Scene 5	Capaian Pembelajaran
Scene 6	Alur Tujuan Pembelajaran
Scene 7	Materi Tema 03
Scene 8	Rangkuman Materi Tema 03
Scene 9	Kuis Tema 03
Scene 10	Materi Tema 04
Scene 11	Rangkuman Materi Tema 04
Scene 12	Kuis Tema 04

Storyboard dikembangkan pada setiap menu sebagai berikut:

1. Scene 1 – Cover, berisikan tampilan awal dari media, terdiri dari teks ucapan media pembelajaran IPS, kelas dan nama sekolah terdapat logo sekolah pada kanan atas halaman.
2. Scene 2 – Halaman Utama, berisikan materi-materi yang dimuat dalam media pembelajaran selama 1 semester.
3. Scene 3 – Identitas Sekolah, berisikan data tentang identitas sekolah.
4. Scene 4 – Petunjuk Penggunaan, berisikan petunjuk penggunaan media bagi guru dan siswa.
5. Scene 5 – Capaian Pembelajaran, berisikan capaian pembelajaran.
6. Scene 6 – Tujuan Pembelajaran, berisikan tujuan pembelajaran dari media yang dibuat.
7. Scene 7 – Materi Tema 03, berisikan materi yang terdapat pada tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa.
8. Scene 8 – Rangkuman Tema 03, berisikan rangkuman singkat dari materi tema 03.
9. Scene 9 – Kuis Tema 03, berisikan kuis yang sesuai dengan materi tema 03.
10. Scene 10 – Materi 04, berisikan materi yang terdapat pada tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia.

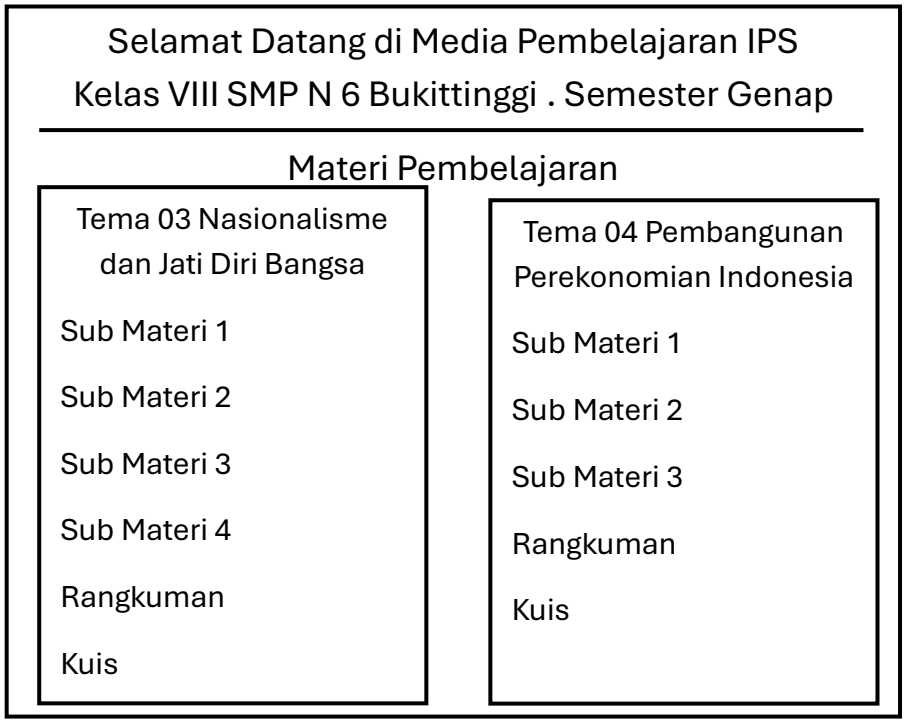
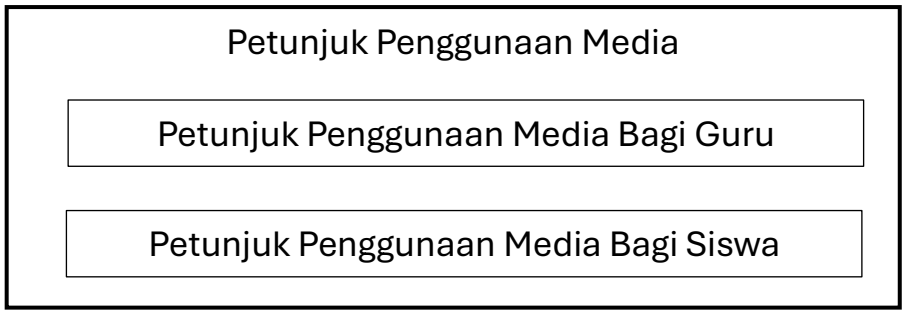
11. Scene 11 – Rangkuman Tema 04, berisikan rangkuman singkat dari materi tema 04.
12. Scene 12 – Kuis Tema 04, berisikan kuis yang sesuai dengan materi tema 04.

c. Desain *Interface*

Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk siswa tingkat menengah, sehingga tampilannya disusun secara sederhana dan menarik guna meningkatkan minat siswa dalam menggunakan media tersebut selama proses pembelajaran. Rancangan antarmuka media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Scene	Visual
1	[GAMBAR COVER] MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI [READ / MULAI]

2	Selamat Datang di Media Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP N 6 Bukittinggi . Semester Genap Materi Pembelajaran Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa Sub Materi 1 Sub Materi 2 Sub Materi 3 Sub Materi 4 Rangkuman Kuis Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia Sub Materi 1 Sub Materi 2 Sub Materi 3 Rangkuman Kuis
3	Identitas Sekolah Teks Logo dan Gambar Sekolah
4	Petunjuk Penggunaan Media Petunjuk Penggunaan Media Bagi Guru Petunjuk Penggunaan Media Bagi Siswa

5	Capaian Pembelajaran Teks
6	Tujuan Pembelajaran Teks
7	Materi Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa Penjelajahan Samudera, Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia Video Pergerakan kebangsaan Menuju Kemerdekaan Pemerataan Pembangunan Konflik dan Integritas

8	Rangkuman Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa Penjelajahan Samudera, Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia Pergerakan kebangsaan Menuju Kemerdekaan Pemerataan Pembangunan Konflik dan Integritas
9	Kuis Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa Question Set

10	Materi Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan Video Perdagangan Internasional Video Dinamika Penduduk
11	Rangkuman Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan Perdagangan Internasional Dinamika Penduduk
12	Kuis Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia Question Set

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah tahap desain selesai, proses pengembangan media pembelajaran dilakukan ke tahap *develop*. Tahap ini mencakup beberapa tahapan yang bertujuan untuk mewujudkan rancangan menjadi produk yang siap digunakan, antara :

a. Pengumpulan Data

Tahap ini diawali dengan pengumpulan dan persiapan seluruh bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Materi yang dikumpulkan berdasarkan capaian pembelajaran yang berlaku untuk mata pelajaran IPS kelas VIII. Selain itu, disiapkan pula bahan pendukung seperti gambar, video, background, dan pendukung lainnya. Tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Adapun data yang dihimpun dalam tahap ini antara lain :

1. Materi adalah teks yang akan disajikan berdasarkan modul ajar dan buku yang digunakan guru mata pelajaran IPS.
2. Data gambar yang digunakan mencakup latar belakang (background) serta elemen visual lainnya yang mendukung tampilan media.
3. Warna yang ditampilkan untuk background dan teks agar visual lebih menarik.

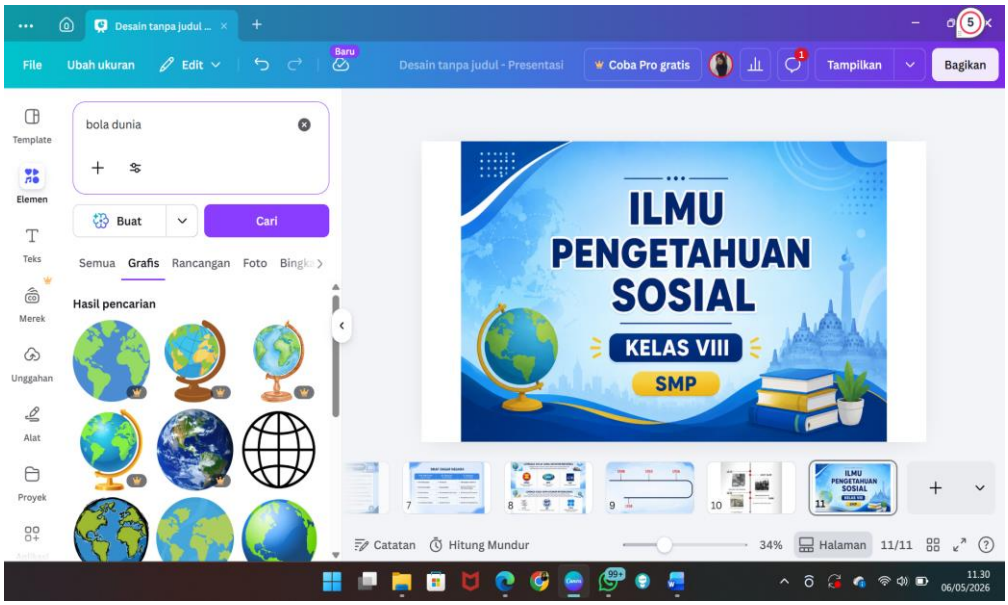
4. Video adalah konten yang berisikan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sesuai dengan modul ajar yang digunakan oleh guru bidang studi.

b. Tahap Pembuatan (*assembly)*

Assembly tahap pembuatan seluruh media pembelajaran berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Pembuatan Cover

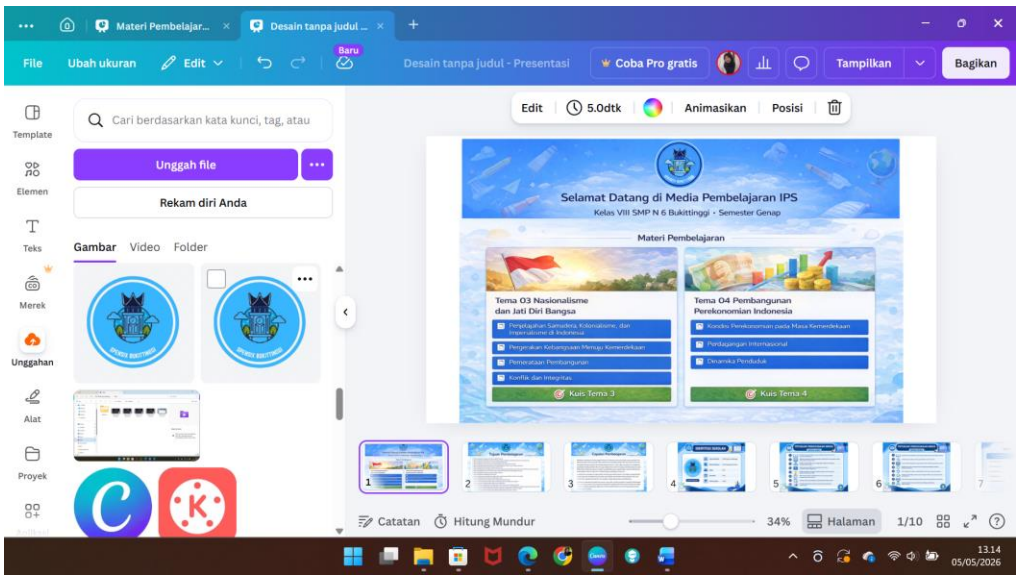
   Pembuatan cover pada media pembelajaran ini memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Canva. Elemen cover terdiri atas gambar dimasukan melalui *image*, kemudian diimpor ke dalam canva dan disesuaikan ukurannya agar proporsional dan menarik secara visual.



Gambar 4.4 Pembuatan Cover

2. Pembuatan Halaman Utama

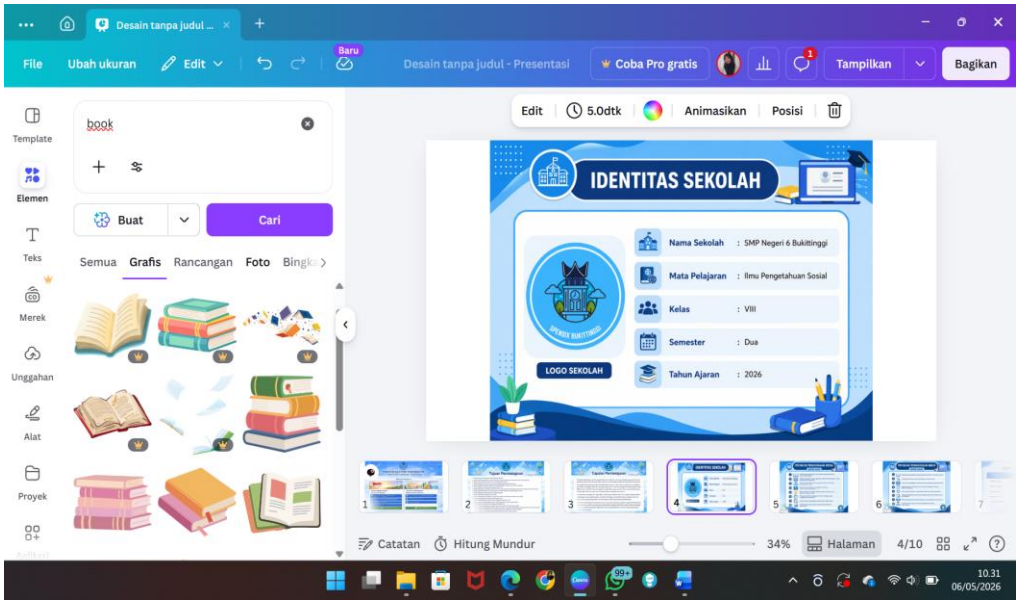
Pembuatan halaman utama pada media pembelajaran ini memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Canva. Elemen halaman utama terdiri atas gambar dimasukan melalui *image*, kemudian diimpor ke dalam canva dan disesuaikan ukurannya agar proporsional dan menarik secara visual.



Gambar 4.5 Halaman Utama

3. Identitas Sekolah

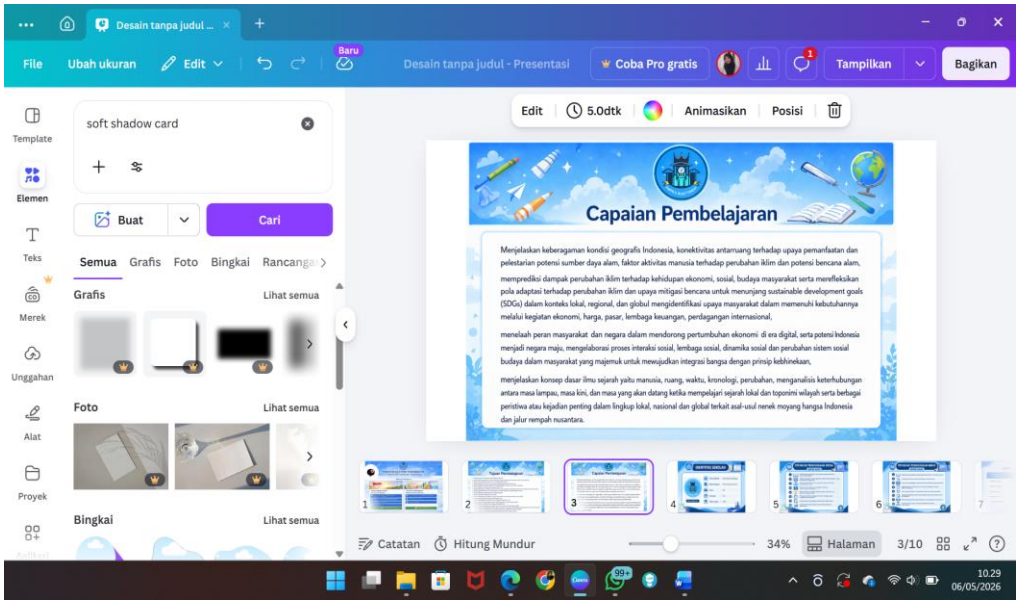
Pembuatan halaman identitas sekolah pada media pembelajaran ini memanfaatkan fitur yang tersedia di aplikasi Canva. Halaman ini menampilkan informasi umum sekolah dengan menggunakan elemen gambar sekolah, logo, dan teks yang diatur agar proporsional dan mudah dibaca.



Gambar 4.6 Identitas Sekolah

4. Capaian Pembelajaran

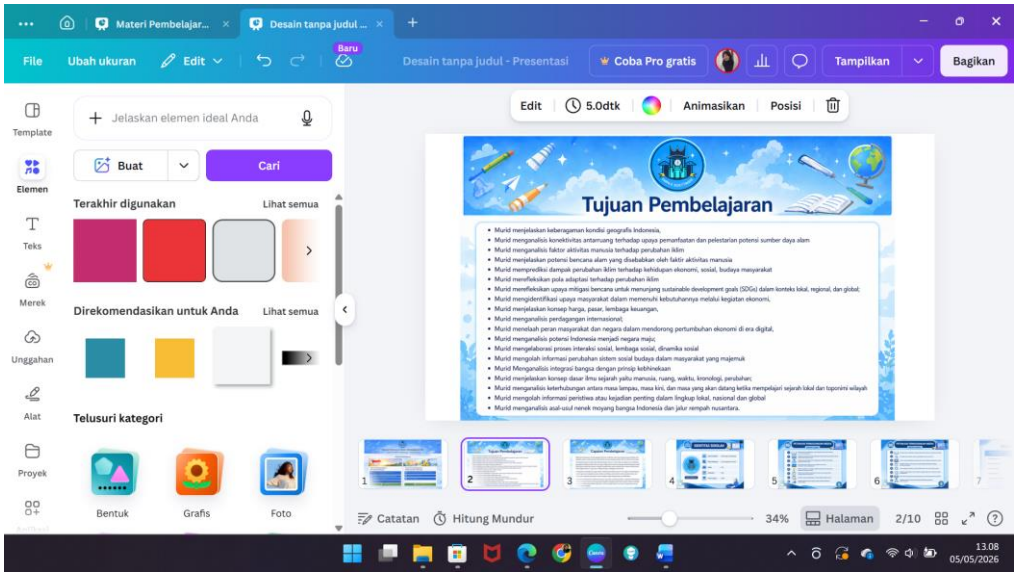
   Capaian pembelajaran ditampilkan dalam bentuk teks yang menggambarkan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Bagian ini memuat deskripsi kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa sebagai hasil dari pembelajaran. Halaman ini membantu pengguna memahami arah dan target pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.



Gambar 4.7 Capaian Pembelajaran

5. Tujuan Pembelajaran

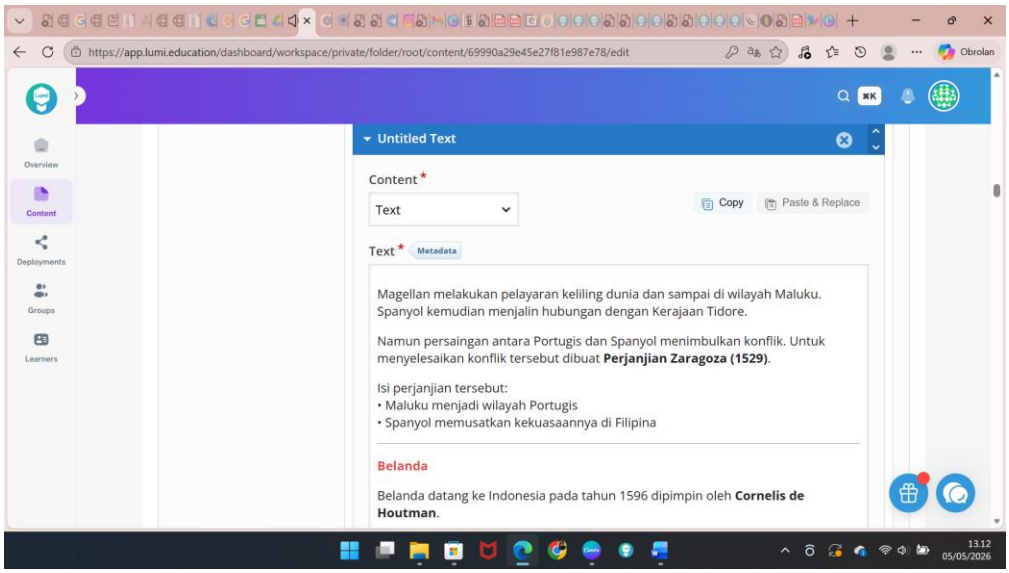
   Pembuatan tujuan pembelajaran ditampilkan dalam bentuk teks yang membuat perencanaan pembelajaran yang menjabarkan urutan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa persemesternya. Halaman ini membantu pengguna memahami alur dari perencanaan pembelajaran dari materi yang akan dibahas.



Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran

6. Pembuatan Materi

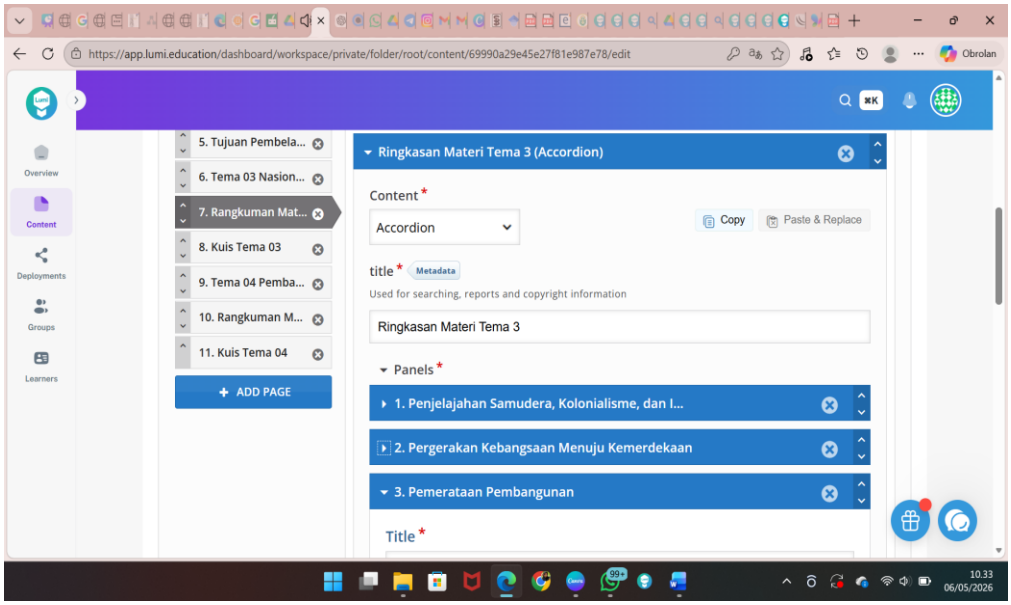
Pembuatan materi ini terdiri dari *text. Text* dibuat dengan menggunakan fitur *text* yang terdapat pada aplikasi *Lumi Education* ini.



Gambar 4.9 Pembuatan Materi

7. Pembuatan Rangkuman

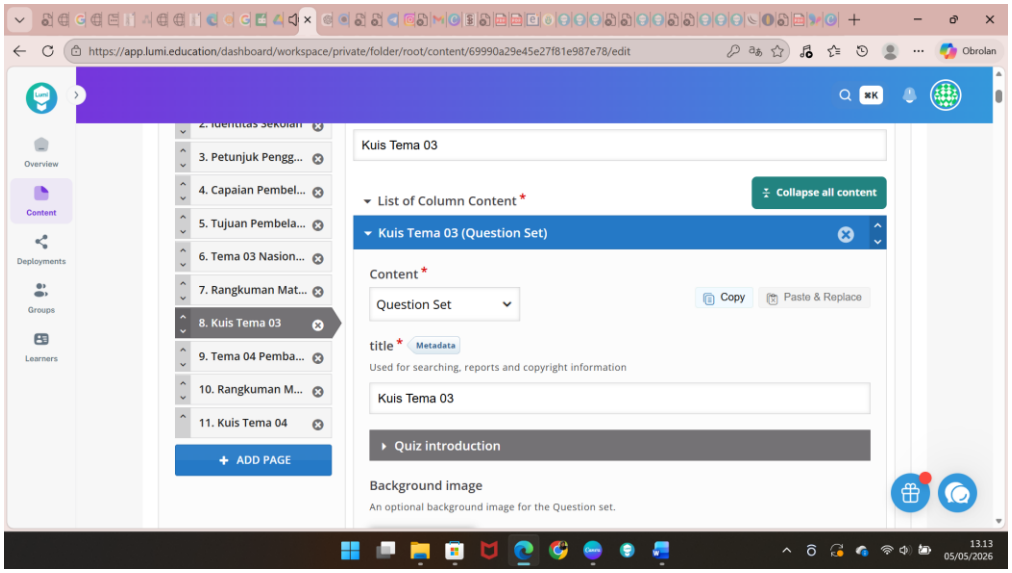
Pembuatan rangkuman disusun menggunakan fitur *Accordion* untuk menampilkan rangkuman singkat yang akan dikerjakan oleh siswa.



Gambar 4.10 Pembuatan Rangkuman

8. Pembuatan Kuis

Pembuatan kuis disusun menggunakan fitur *question set* untuk menampilkan kuis yang akan dikerjakan oleh siswa.



Gambar 4.11 Pembuatan Kuis

c. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk tersebut dengan tujuan untuk melihat ketepatan produk ini. Uji validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan meminta penilaian kepada para ahli tersebut. Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada 3 orang ahli yaitu Ibu Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom dengan nilai **0,98**, Bapak Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom dengan nilai **0,97,** dan Ibu Radhiatul Husni, S.Pd., M.Pd.T dengan nilai **0,95**.

Tabel 4.3 Hasil Nilai Validasi Instrumen

Validator	Nilai
Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom	**0,98**
Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom	**0,97**
Radhiatul Husni, S.Pd., M.Pd.T	**0,95**
Jumlah	**2,90**
Rata-rata	**0,92**
Kriteria	**Valid**

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli maka diperoleh nilai rata-rata keseluruhan **0,92.** Dengan kesimpulan tampilan, keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah valid.

2. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi data digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur apakah guru berpendapat bahwa produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk menguji ke praktikalitasan produk peneliti tujukan kepada tiga orang guru mata pelajaran IPS yaitu Ibu Alwidanita, S.Pd dengan nilai **0,82**, Ibu Ratna dewi, S.Pd dengan nilai **0,82**, dan Ibu Yesi Maidiya Aswarni, S.Pd dengan nilai **1,00**.

Tabel 4.4 Hasil Nilai Praktikalitas Instrumen

Validator	Nilai
Alwidanita, S.Pd	0,82
Ratna Dewi, S.Pd	0,82
Yesi Maidiya Aswarni, S.Pd	1,00
Jumlah	**2,64**
Rata-rata	**0,88**
Kriteria	**Sangat Tinggi**

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan oleh guru ilmu pengetahuan sosial maka nilai keseluruhan hasil uji praktikalitas yaitu **0,88** pada Senin, 11 Mei 2026, dengan kesimpulan media sudah dikatakan praktis dan manfaat produk praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

3. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas peneliti tujukan kepada 31 orang siswa kelas VIII pada Selasa, 12 Mei 2026 dengan kesimpulan bahwa produk sudah efektif dengan nilai rata-rata **0,79** dan kesimpulan tampilan, isi, dan kemanfaatan efektif digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* kelas VIII di SMP Negeri 6 Bukittinggi ini dan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Uji Efektivitas

No.	Validator	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)
1	Senandung Kasih Kamiko	46	91
2	Regina Adila Dasril	48	86
3	Hazamel Ramadhani	51	91
4	Naufal Alfahrezi	48	91
5	M. Arrazi	51	86
6	M. Khairan Andovi	42	88
7	Annahiza Medina Arvellany	55	93
8	Nova Andri Widya	57	93
9	Naura Refazya Sofyani	53	91
10	Tiyur Mauli Br Jabat	46	95
11	Felysya Arsisca Putri	55	91
12	Agnes Reisha Khirana	53	93
13	M. Ikhsan	40	91
14	Ghazi Arkan Ridaf	46	93
15	Aurel Zalma	55	91
16	Najla Khairanisya	37	80
17	Zahara Cahya Andini	48	91
18	Gendhis Ayudya	55	93
19	Handiva Mahendra Putri	53	91
20	Ananda Nayla Alzikra	53	91
21	Raditya Zafran Ramadhan	40	82
22	Yusuf Maulana Ihtimaksum	46	88
23	Muhammad Revan	37	77
24	Raufa De Islameina	55	91
25	Alya Farhana	37	80
26	Nalara Fathizha Akhwat	60	91
27	Rafiano Anindya Delvi	64	93
28	Ariel Putra Derta	60	91
29	Daffa Ihsanul Haq	37	84
30	Rava Hasanul Khalqi	60	95
31	Gibran Fitrah	48	91
Jumlah		**1536**	**2773**
Rata-rata		**49,55**	**89,45**
Rata-rata Keseluruhan		**0,79**	
Kategori		**Tinggi**	

Berdasarkan hasil uji efektivitas dari beberapa orang siswa yang telah dilakukan oleh ahli maka diperoleh nilai rata-rata keseluruhan **0,79** dengan kategori efektivitas tinggi.

Hasil dari penelitian didukung oleh angket yang telah peneliti buat dan sebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang dapat dilihat pada lampiran skripsi peneliti ini.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate)*

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir pada penelitian ini, tahap ini merupakan tahap penyebaran produk media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* kepada guru dan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Bukittinggi.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bukittinggi. Media ini dirancang agar membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi dilakukan secara visual dengan dukungan teks, gambar, kuis, dan video. Media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Validitas, kepraktisan, dan keefektifan

media pembelajaran ini diperoleh melalui hasil angket yang telah disebarkan, dan data lengkapnya dalam lampiran skripsi.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *Lumi Education* sebagai solusi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih inovatif.

Pada tahap *design*, peneliti merancang struktur navigasi, *storyboard*, dan desain *interface* media pembelajaran. Struktur navigasi sederhana agar mudah digunakan oleh guru maupun siswa. *Storyboard* dirancang untuk menggambarkan alur tampilan media mulai dari cover, halaman utama, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, hingga kuis. Tampilan *interface* dirancang dengan kombinasi warna, teks, dan gambar yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan fitur *interactive book* pada *Lumi Education* memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif melalui penyajian materi yang variatif.

Tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang utuh. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi, gambar, video, serta elemen pendukung lainnya yang sesuai dengan capaian pembelajaran IPS kelas VIII semester genap. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini meliputi Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa serta Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada kesesuaian dengan kurikulum serta memiliki potensi visualisasi yang baik sehingga lebih mudah disajikan melalui media interaktif.

Hasil validitas produk menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori valid. Berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator ahli diperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 0,92 dengan kategori valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, keterpaduan komponen media, dan komunikasi visual. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas VIII.

Selain valid, media pembelajaran ini juga dinilai praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas media dilihat dari kemudahan penggunaan, tampilan media, kejelasan materi, dan keterpakaian media dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai alat bantu mengajar, sedangkan siswa dapat menggunakannya untuk belajar secara mandiri maupun saat proses

pembelajaran berlangsung di kelas. Adanya fitur kuis interaktif pada media juga dapat membantu siswa dalam mengukur pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya, efektivitas media pembelajaran diuji kepada siswa kelas VIII. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Lumi Education* menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Media tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi aktivitas interaktif seperti video interaktif, memory game, drag and drop, mencocokkan gambar, accordion, pilihan ganda, dan essay. Variasi fitur tersebut mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* ini tidak terbatas pada satu model pembelajaran tertentu, melainkan dapat dipadukan dengan berbagai model pembelajaran sesuai kebutuhan guru di kelas, salah satunya *discovery learning*. Fitur-fitur interaktif yang tersedia pada media, seperti video interaktif, kuis*, drag and drop, memory game*, dan aktivitas mencocokkan gambar dapat membantu siswa lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan bersifat fleksibel dan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dikaji oleh Nadiatul Putri, dkk (2024) yang berjudul perancangan media pembelajaran informatika menggunakan *lumi* di kelas VII Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek. Pada penelitian tersebut, fitur yang digunakan meliputi video pembelajaran, gambar, quiz interaktif, game level 1 berupa mencocokkan nama alat *input device*, game level 2 berupa *memory game*, serta soal pilihan ganda. Sedangkan pada penelitian penulis, fitur yang digunakan lebih beragam dan terintegrasi dalam *interactive book*, seperti video interaktif, kuis interaktif, pilihan ganda, *essay*, memory game, mencocokkan gambar, accordion, *drag and drop*, serta berbagai aktivitas interaktif lainnya yang tersedia di *Lumi Education* pada materi IPS kelas VIII.

Peneliti kedua oleh Evi Pratiwi, dkk (2025) dengan judul pengembangan media *virtual tour maps* berbasis *lumi education* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Penelitian tersebut menggunakan fitur NDLA Virtual Tour (360°), *Course Presentation, Stage Content, Game Map, image hotspots, drag and drop*, panorama 360°, serta fitur "Go to Scene" yang berfokus pada eksplorasi lingkungan virtual berbasis peta. Sedangkan pada penelitian penulis, media pembelajaran lebih berfokus pada penggunaan fitur *interactive book* yang memadukan berbagai aktivitas interaktif seperti video interaktif, kuis interaktif, pilihan ganda, essay, memory game, mencocokkan gambar, accordion, dan latihan interaktif lainnya dalam media pembelajaran IPS kelas VIII.

Rancangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* ini dirancang untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyiapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dimana media yang dirancang ini juga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memotivasi siswa dalam peningkatan teknologi dalam perkembangannya. Media pembelajaran ini disajikan dalam *interactive book* yang terdapat cover, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi, serta rangkuman dan kuis. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran IPS tentang Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa serta Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia menggunakan *Lumi Education.*

Oleh karena itu dengan menggunakan produk media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* ini bisa peneliti berharap meningkatkan proses pembelajaran yang dapat membantu dalam mengingat materi mengenai Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa serta Pembangunan Perekonomian Indonesia, sehingga melalui media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* merupakan media yang terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil uji efektivitas dengan kategori tinggi. Bahkan mudah untuk dipahami dan dimengerti, dengan menggunakan gaya-gaya yang visual bagi siswa melalui profesional guru dalam mengajar.

Profesionalisasi guru dalam mengajar memiliki peranan penting untuk melihat apakah dalam proses pembelajaran yang ditawarkan efektif terkait

dengan hasil belajar siswa. Melalui dorongan media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* ini mudah untuk mengidentifikasi kebutuhan akan belajar siswa, bahkan menyesuaikan kemampuan dalam proses pembelajaran guru melihat tepat sasaran. Melalui media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* ini juga bisa meningkatkan kompetensi guru yang bisa berdampak dalam pemahaman siswa. Dengan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan belajar lebih optimal. Maka dari itu, penelitian terkait dengan media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* tidak hanya berkontribusi terkait perkembangan teknologi, namun juga memiliki dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era modern ini.

BAB V

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari skripsi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Melalui *Lumi Education,* komunikasi yang dilakukan antara guru dan siswa akan berjalan dengan maksimal melalui *interactive book* yang disajikan secara jelas dan menarik.

Media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* dapat dirancang menggunakan fitur-fitur dalam pembuatan *interactive book.* Selain menggunakan platform *Lumi Education*, media juga dirancang dengan bantuan aplikasi Canva. Melalui aplikasi tersebut dapat merancang sebuah media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* dalam pembelajaran Tema 03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa serta Tema 04 Pembangunan Perekonomian Indonesia yang bertujuan untuk kelas VIII di SMP Negeri 6 Bukittinggi. Media pembelajaran menggunakan *Lumi Education* ini akan menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Produk dengan nilai validitas sebesar 0,92 dengan kategori valid, nilai praktikalitas sebesar 0,88 dengan kategori sangat praktis, dan nilai

efektivitas sebesar 0,79 dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa produk telah valid, sangat praktis, dan memiliki efektivitas tinggi. Diharapkan media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Bukittinggi.

B. Saran

Media pembelajaran yang penulis rancang ini masih memiliki keterbatasan yang memerlukan penyempurnaan. Maka dari itu diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini menjadi lebih baik lagi. Beberapa hal yang dapat disarankan kepada :

1. Siswa dan guru yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ini kepada pokok bahasan atau materi lain.
3. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Lumi Education,* karena masih jarang yang menggunakan media ini.
4. Bagi pengguna agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi peneliti agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] I. Gusti Agung Made Gede Mudana Jurusan Pendidikan Agama Dan Bahasa Bali And S. Mpu Kuturan Singaraja, "Membangun Karakter Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara," *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol. 2, No. 2, 2019.

[2] Murni, Tammulis, And Aisyah Arsyad, "Konsep Al-Nafs Dalam Al-Qur´An Menurut Kitab Ibnu Katsir," *Al-Munir: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, Jul. 2024, Accessed: Sep. 10, 2025. [Online]. Available: Http://Jurnalalmunir.Com/Index.Php/Al-Munir/Article/View/997

[3] Nadiyah Anggraini, "Karakter Muslimah Ideal Dalam Al-Qur'an (Kajian Atas Penafsiran M. Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Mishbah)," 2024.

[4] "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia."

[5] "Permendikbud No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses".

[6] P. Pardede And Sunarto, "Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Tik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Menengah Di Jakarta Dan Sekitarnya," Vol. 13, No. 3, 2020, Doi: 10.33541/Jdp.V12i3.1295.

[7] M. Hasan, M. Milawati, D. Darodjat, T. K. Harahap, And ..., *Media Pembelajaran*. Eprints.Unm.Ac.Id, 2021. [Online]. Available: Http://Eprints.Unm.Ac.Id/20720

[8] A. Arsyad, "Media Pembelajaran," 2020.

[9] M. Hasan *Et Al.*, *Pembelajaran Digital*. 2021. [Online]. Available: Www.Penerbitwidina.Com

[10] I. Santika, R. Mushlihuddin, And A. S. Harahap, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Lumi Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila," *Alsys*, Vol. 5, No. 3, Pp. 634–646, May 2025, Doi: 10.58578/Alsys.V5i3.5752.

[11] A. Ogris And D. Bork, "Improving Distance Learning In An Object Oriented Modeling Lecture By Enhancing Digital Media With H5p Software & Information Engineering," 2022. [Online]. Available: Www.Tuwien.At

[12] P. Ariawan Sma Negeri, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Lumi Education Dalam Pembelajaran Pendidikan

Agama Hindu Pada Siswa Kelas Xi.E Di Sma Negeri 4 Singaraja," Vol. 5, 2024, Accessed: Sep. 02, 2025. [Online]. Available: Http://Jurnal.Ekadanta.Org/Index.Php/Widyalaya/Article/View/646/583

[13] A. Puspita Dewi And D. Safitri, "Transformasi Pembelajaran Ips Melalui Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smp," 2025. Doi: Https://Doi.Org/10.61404/Jimad.V3i2.378.

[14] R. Ummah And M. Imamsyah, "Pengaruh Pengaruh Video Interaktif Berbasis Lumi Education Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Ipas Siswa Kelas Iii Sdn Wora: Video Interaktif Lumi Education Terhadap Kemampuan Menyimak Pembelajaran Ipas Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 03, Pp. 218–231, 2025, Doi: Https://Doi.Org/10.23969/Jp.V10i03.31991.

[15] F. Prasetyo And F. Kristin, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Sd," *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru ...*, 2020, [Online]. Available: Https://Ojs.Unida.Ac.Id/Jtdik/Article/View/2645

[16] M. I. Prajayana, I. Farihah, And S. Inganah, "Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Sains Dan Teknologi*, Vol. 12, No. 2, Pp. 850–866, 2025, Doi: 10.47668/Edusaintek.V12i2.1663.

[17] M. Adiwijaya, I. S. Kodrat, And Y. Christyono, "Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2," Vol. 4, 2024, Doi: Https://Doi.Org/10.14710/Transient.V4i1.128-133.

[18] Toni Nasution And Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar Ips*, 1st Ed. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2020. [Online]. Available: Www.Samudrabiru.Co.Id

[19] L. Christina, B. Ginting, And S. S. Tarigan, "The Impact Of Lumi Interactive On Students' Achievement In Reading Comprehension," Vol. 1, 2024, [Online]. Available: Https://Jicnusantara.Com/Index.Php/Jicn

[20] F. Eko Nugroho, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku," *Jurnal Simetris*, Vol. 7, No. 2, 2016, Doi: Https://Doi.Org/10.24176/Simet.V7i2.786.

[21] M. Adiwijaya, I. S. Kodrat, And Y. Christyono, "Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Informatika Danrekayasa Komputer (Jakakom)*, Vol. 4, 2024, Doi: Https://Doi.Org/10.33998/Jakakom.V4i1.

[22] A. J. Syukra, S. Zakir, D. Ilmi, And L. Efriyanti, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Sebagai Media Pembelajaran Tik Di Smpn 03 Sungai Pua," Vol. 1, No. 3, Pp. 1–5, 2023, [Online]. Available: Https://Play.Google.Com/Store/Apps/Details?Id=Appinvent

[23] A. Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Books.Google.Com, 2020. [Online]. Available: Https://Books.Google.Com/Books?Hl=En&Lr=&Id=Wf30dwaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pp1&Dq=Media+Pembelajaran&Ots=Qnovdxhzsj&Sig=Aadincmdftqccznejz66ldlk28g

[24] S. Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan ...*. Books.Google.Com, 2021. [Online]. Available: Https://Books.Google.Com/Books?Hl=En&Lr=&Id=Zpq4eaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pp1&Dq=Media+Pembelajaran&Ots=Ls_Gb72yl8&Sig=4wguyxgmnychijwwtya0pyo4mf4

[25] A. Fadilah, K. R. Nurzakiyah, And ..., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal Of Student ...*, 2023, [Online]. Available: Https://Ejurnal.Stie-Trianandra.Ac.Id/Index.Php/Jsr/Article/View/938

[26] D. Ayu, P. Maharani, U. H. Zulaihah, A. K. Romaniah, And N. Jaslina, "Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran," 2021, Accessed: Oct. 25, 2025. [Online]. Available: Https://Www.Academia.Edu/Download/110130779/Efektivitas_Berbagai_Media_Pembelajaran_New.Pdf

[27] Mp. Eka Dewi Utari, "Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)," 2022. [Online]. Available: Www.Bening-Mediapublishing.Com

[28] A. M. Ramadhan And D. Darmawan, "Pengaruh Pengaruh Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Islam Al-Amin Suko Sukodono Sidoarjo," Jul. 2025. [Online]. Available: Http://Journal.Al-Matani.Com/Index.Php/Jkip/Index

[29] O. Annisa *Et Al.*, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," 2023. [Online]. Available: Https://Bajangjournal.Com/Index.Php/Jpdsh

[30] D. K. R. Putri, L. S. Hariani, And ..., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips)," *Jurnal Riset Pendidikan ...*, 2022, [Online]. Available: Https://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jrpe/Article/View/6290

[31] Juliastri Azzahra, "Penerapan Metode Yanbu'a Berbantuan Aplikasi Lumi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Iv Sdn 54 Salupikung Kota Palopo," *Iain Palopo*, 2025, Accessed: Oct. 27, 2025. [Online]. Available: Http://Repository.Iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/11216/2/2102010034_Juliastri%20azzahra.Pdf

[32] Adi Septian Jaenudin, "Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Berbasis Lumi Education Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Di Smpn 5 Cimahi," 2024, Accessed: Oct. 25, 2025. [Online]. Available: Https://Repository.Upi.Edu/125387/2/S_Ktp_2006865_Chapter%201.Pdf

[33] Dkk. Rani Sri Wahyuni, *Buku Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Widina, 2024. [Online]. Available: Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Erlxeqaaqbaj

[34] A. Muhiddin, *Model Discovery Learning*. Deepublish, 2024. [Online]. Available: Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Kmyreqaaqbaj

[35] R. Yulianti *Et Al.*, *Discovery Learning Dalam Kurikulum Merdeka Pt. Mifandi Mandiri Digital*. Pt. Mifandi Mandiri Digital, 2024. Accessed: Sep. 09, 2025. [Online]. Available: Https://Digilib.Iain-Palangkaraya.Ac.Id/5552/1/Discovery%20learning%20dalam%20kurikulum%20merdeka%20-Santiani.Pdf

[36] E. Sudarmanto *Et Al.*, *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. In 1. Penerbit Insania, 2021. [Online]. Available: Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Isk5eaaaqbaj

[37] R. Qurrota Akyuna, A. Dwi Wahyuni, And D. Mintasih, "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik," *Asas Wa Tandhim Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, Vol. 5, 2025.

[38] G. Riskyana And F. Noperman, "Penerapan Media Interaktif Dengan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vi Sdn 62 Lebong," *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 3, Pp. 296–304, 2022, Doi: Https://Doi.Org/10.33369/Juridikdas.V5i3.21309.

[39] N. Putri, H. Antoni Musri, S. Derta, And R. Okra, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Lumi Di Kelas Vii Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek," *Intellect : Indonesian Journal Of Innovation Learning And Technology*, Vol. 03, No. 01, Pp. 46–67, 2024, Doi: 10.57255/Intellect.V3i1.352.

[40] E. Pratiwi, G. Mahardika, And C. Putra, “Pengembangan Media Virtual Tour Maps Berbasis Lumi Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Peserta Didik Kelas Iv,” 2025. [Online]. Available: Http://Jiip.Stkipyapisdompu.Ac.Id

[41] A. Novelina Santoso, E. Salsabila, And L. Dhianti Haeruman, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Teorema Pythagoras Kelas Viii Smp Negeri 20 Jakarta,” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, Vol. 6, 2022.

[42] W. Wulandari, G. Darmawati, F. Annas, And Y. E. Yuspita, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasisi Game Puzzle Bergambar Kelas 1 Sdn 20 Muaro Sijunjung,” 2025. Doi: Https://Doi.Org/10.47827/Jer.V6i2.913.

[43] G. Sonia, A. Hidayati, And D. Supendra, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Perubahan Wujud Zat Kelas Iv Sd,” No. 3, Pp. 310–320, 2023, Doi: 10.24036/Jfe.V3i2.129.

[44] S. P. G. M. P. Torang Siregar, *Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*. Goresan Pena, 2025. [Online]. Available: Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Witreqaaqbaj

[45] D. P. Hanifah *Et Al.*, *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Pradina Pustaka, 2023. [Online]. Available: Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=-Pzseaaaqbaj

[46] J. Leonardy, *Peran Fisikawan Indonesia Dalam Pengembangan Ilmu Pendidikan, Sains, Dan Teknologi Sebagai Upaya Membangun Sumber Daya Manusia Yang Berkualitas Di Era Society 5.0*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2023. [Online]. Available: Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Rdwneaaaqbaj

[47] S. Yuli Ernica, “Validitas Dan Praktikalitas E-Modul Sistem Koloid Berbasis Pendekatan Saintifik.”

[48] M. K. Erika Skm., *Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Dalam Pencegahan Covid19”*. Cv. Azka Pustaka, 2024. [Online]. Available: Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=6qvxeaaaqbaj

LAMPIRAN

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

LAMPIRAN I

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

ANGKET VALIDITAS

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN VALIDITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Validator : RIRI OKTA

Instansi : .....

Pekerjaan : .....

Spesifikasi Keahlian : .....

A. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap lembar validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	√				
2.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	√				
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa		√			
	b. Kemudahan dalam memahami angket	√				
	c. Ketelitian penulisan	√				
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan	√				
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai		√			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian	√				

Penelitian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penelitian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

Angket sudah layak untuk digunakan.

Bukittinggi, ... 2026

Validator

(_____)

NIP/ NIDN.

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN VALIDITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Validator : Agus Sundari, S.Si., M.kom

Instansi : UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : Sains data

A. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap lembar validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	√				
2.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	√				
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa		√			
	b. Kemudahan dalam memahami angket		√			
	c. Ketelitian penulisan	√				
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan		√			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai	√				
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian	√				

Penelitian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penelitian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

angket sudah bisa digunakan, lanjutkan

Bukittinggi, 22 April 2026

Validator

(Agus Sundari, S.Si, M.Kom)

NIP / NIDN. 19970801 202505 2006

ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	: Erwita Pratiwi
NIM	: 2522121
Fakultas / Prodi	: FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi
Tujuan Penelitian	: Untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara aspek-aspek materi yang dinilai dengan karakteristik produk yang dikembangkan, sehingga dapat memastikan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria kualitas yang diharapkan berdasarkan indikator yang telah ditentukan.
Petunjuk	: Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji validitas pada Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Valid (SV)
4	Valid (V)
3	Cukup Valid (CV)
2	Kurang Valid (KV)
1	Tidak Valid (TV)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
A.	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓				
2.	Kesesuaian gambar media pembelajaran dengan materi	✓				
3	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran IPS	✓				
B.	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1.	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis serta memiliki alur logika yang jelas	✓				
2.	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca	✓				
3.	Materi pembelajaran pada Lumi Education mudah untuk dipahami	✓				
4.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓				
5.	Penggunaan media pembelajaran Lumi Education membantu penyampaian gambaran materi	✓				
C.	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1.	Background sederhana		✓			
2.	Ukuran font proporsional dan konsisten		✓			
3.	Tipe font sederhana dan jelas		✓			
4.	Layout menarik dan proporsional	✓				
D.	**ASPEK PERBAHASAAN**					
1.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			
2.	Ketepatan penggunaan tanda baca		✓			
3.	Bahasa sederhana dan mudah dimengerti		✓			

Saran-saran :

Medianya sangat menarik dan dapat digunakan pada pembelajaran IPS tingkat SMP.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 07 Mei 2026

Validator

(Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom)

NIP / NIDN. 197501282008012012

ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	: Erwita Pratiwi
NIM	: 2522121
Fakultas / Prodi	: FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi
Tujuan Penelitian	: Untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara aspek-aspek materi yang dinilai dengan karakteristik produk yang dikembangkan, sehingga dapat memastikan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria kualitas yang diharapkan berdasarkan indikator yang telah ditentukan.
Petunjuk	: Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji validitas pada Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Valid (SV)
4	Valid (V)
3	Cukup Valid (CV)
2	Kurang Valid (KV)
1	Tidak Valid (TV)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
A.	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	✓				
2.	Kesesuaian gambar media pembelajaran dengan materi	✓				
3	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran IPS	✓				
B.	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1.	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis serta memiliki alur logika yang jelas	✓				
2.	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca	✓				
3.	Materi pembelajaran pada Lumi Education mudah untuk dipahami	✓				
4.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya		✓			
5.	Penggunaan media pembelajaran Lumi Education membantu penyampaian gambaran materi	✓				
C.	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**	✓				
1.	Background sederhana	✓				
2.	Ukuran font proporsional dan konsisten	✓				
3.	Tipe font sederhana dan jelas	✓				
4.	Layout menarik dan proporsional	✓				
D.	**ASPEK PERBAHASAAN**					
1.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				
2.	Ketepatan penggunaan tanda baca		✓			
3.	Bahasa sederhana dan mudah dimengerti	✓				

Saran-saran :

Tambahkan Fitur Interaktif.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, ... 2026

Validator

(_____)

NIP / NIDN.

ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	: Erwita Pratiwi
NIM	: 2522121
Fakultas / Prodi	: FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi
Tujuan Penelitian	: Untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara aspek-aspek materi yang dinilai dengan karakteristik produk yang dikembangkan, sehingga dapat memastikan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria kualitas yang diharapkan berdasarkan indikator yang telah ditentukan.
Petunjuk	: Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji validitas pada Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Valid (SV)
4	Valid (V)
3	Cukup Valid (CV)
2	Kurang Valid (KV)
1	Tidak Valid (TV)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
A.	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran		✓			
2.	Kesesuaian gambar media pembelajaran dengan materi		✓			
3	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran IPS		✓			
B.	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1.	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis serta memiliki alur logika yang jelas	✓				
2.	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca	✓				
3.	Materi pembelajaran pada Lumi Education mudah untuk dipahami	✓				
4.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓				
5.	Penggunaan media pembelajaran Lumi Education membantu penyampaian gambaran materi	✓				
C.	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1.	Background sederhana	✓				
2.	Ukuran font proporsional dan konsisten	✓				
3.	Tipe font sederhana dan jelas	✓				
4.	Layout menarik dan proporsional	✓				
D.	**ASPEK PERBAHASAAN**					
1.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				
2.	Ketepatan penggunaan tanda baca	✓				
3.	Bahasa sederhana dan mudah dimengerti	✓				

Saran-saran :

- tambahkan keterangan
- durasi video di perpendek / can video yg relevan.

durasi: 1 – 3 mnt dan berhenti tiap video.

tdk terlalu teks.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, ... 2026

Validator

(_____)

NIP / NIDN.

ANALISIS NILAI VALIDITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

No.	ASPEK VALIDITAS ISI				ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN					ASPEK PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL				ASPEK PEMBAHASAN		
Validator	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**
Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**4**	**4**	**4**	**5**	**4**	**4**	**4**
∑S	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**3**	**3**
N (c - 1)	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**
Nilai V	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**0,8**	**0,8**	**0,8**	**1**	**0,8**	**0,8**	**0,8**
Rata-rata	**0,98**															

Dari validator diatas didapatkan nilai rata-rata **V** adalah **0,98** pada rumus Aiken's V dengan demikian Media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang penulis buat sudah **Valid**.

ANALISIS NILAI VALIDITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

No.	ASPEK VALIDITAS ISI				ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN					ASPEK PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL				ASPEK PEMBAHASAN		
Validator	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**
Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**4**	**5**
∑S	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**3**	**4**
N (c - 1)	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**
Nilai V	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**0,8**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**0,8**	**1**
Rata-rata	**0,97**															

Dari validator diatas didapatkan nilai rata-rata **V** adalah **0,97** pada rumus Aiken's V dengan demikian Media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang penulis buat sudah **Valid**.

ANALISIS NILAI VALIDITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

No.	ASPEK VALIDITAS ISI				ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN					ASPEK PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL				ASPEK PEMBAHASAN		
Validator	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**
Radhiatul Husni, S.Pd., M.Pd.T	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**
∑S	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**
N (c - 1)	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**
Nilai V	**0,8**	**0,8**	**0,8**	**0,8**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**
Rata-rata	**0,95**															

Dari validator diatas didapatkan nilai rata-rata **V** adalah **0,95** pada rumus Aiken's V dengan demikian Media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang penulis buat sudah **Valid**.

ANALISIS NILAI VALIDITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

No.	ASPEK VALIDITAS ISI				ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN					ASPEK PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL				ASPEK PEMBAHASAN		
Validator	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**
Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4
Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
Radhiatul Husni, S.Pd., M.Pd.T	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
∑S	11	11	11	11	12	12	12	11	12	11	11	11	12	11	10	11
N (c - 1)	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Nilai V	0,91	0,91	0,91	0,91	1	1	1	0,91	1	0,91	0,91	0,91	1	0,91	0,83	0,91
Keterangan	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Jumlah Nilai V	3,64				4,91					3,73				2,65		
Rata-rata	0,91				0,98					0,93				0,88		
Nilai Rata-rata Keseluruhan	0,92															

$V = \sum \boldsymbol{s} / [\ \boldsymbol{n}\ (\boldsymbol{c}-\mathbf{1})\ ]$

Keterangan :

S : r – lo

r : Angka yang diberikan oleh penilai

lo : Angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

c : Angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

n : Jumlah penilai

Hasil Uji Validitas ini peneliti tunjukan kepada 3 orang *expert* yaitu Ibu Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom, Bapak Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom, dan Ibu Radhiatul Husni, S.Pd., M.Pd.T dengan nilai rata-rata keseluruhan **0,92**.

Dengan demikian perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang penulis buat sudah **Valid**.

LAMPIRAN II

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

ANGKET PRAKTIKALITAS

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Validator : Elfi Oka

Instansi : .....

Pekerjaan : .....

Spesifikasi Keahlian : .....

A. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket					
2.	Kejelasan petunjuk pengisian angket					
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa					
	b. Kemudahan dalam memahami angket					
	c. Ketelitian penulisan					
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan					
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai					
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian					

Penelitian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penelitian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi					

Saran-saran :

Angket sudah layak untuk digunakan.

Bukittinggi, ... 2026

Validator

(_____)

NIP / NIDN.

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Validator : Agus Sundari, S.Si, M.Kom

Instansi : UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : Sains data

A. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	✓				
2.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	✓				
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket	✓				
	c. Ketelitian penulisan	✓				
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan	✓				
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian	✓				

Penelitian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penelitian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

Angket sudah layak digunakan

Bukittinggi, 22 April 2026

Validator

(Agus Sundari, S.Si, M.Kom)

NIP / NIDN. 19970801 202505 2006

ANALISIS NILAI PRAKTIKALITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Praktikalator : Yesi Maidiya Aswarni, S.Pd

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education ini merupakan media antarmuka yang menarik				√
2.	Media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education menggunakan soal latihan yang berkaitan dengan materi IPS				√
3.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran menggunakan Lumi Education				√
4.	Kejelasan struktur materi yang disajikan				√
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran				√
6.	Media mudah digunakan				√
7.	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education jelas dan mudah dipahami				√
8.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				√
9.	Tampilan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education menarik				√
10.	Dengan menggunakan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education dapat menambah keinginan untuk belajar				√
11.	Dengan adanya ilustrasi dalam materi dapat memudahkan untuk mempelajari materi IPS				√
12.	Dengan menggunakan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education dapat membuat pelajaran IPS tidak membosankan				√

Keterangan :

Bobot tiap pernyataan : STS = 1, TS = 2, S = 3, SS = 4

S $= \frac{Skor\ Item}{4}$

Nilai Praktikalitas $= k = \frac{Po-Pe}{1-Pe}$

Dimana :

$P_o = \frac{\text{Jumlah Nilai yang Diberi Validator}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}}$

$P_e = \frac{\text{Jumlah Nilai Maksimal} - \text{Jumlah Nilai Total}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}}$

Maka :

$P_o = \frac{48}{48} = 1{,}00$

$P_e = \frac{48-48}{48} = 0$

$k = \frac{Po-Pe}{1-Pe} = \frac{1{,}00-0}{1-0} = 1{,}00$

No	Validator	
	Yesi Maidiya Aswarni, S.Pd	
	Skor	S
Item 1	4	1,00
Item 2	4	1,00
Item 3	4	1,00
Item 4	4	1,00
Item 5	4	1,00
Item 6	4	1,00
Item 7	4	1,00
Item 8	4	1,00
Item 9	4	1,00
Item 10	4	1,00

Item 11	4	1,00
Item 12	4	1,00
Nilai	**48**	**1,00**
Kriteria		**Sangat Tinggi**

ANALISIS NILAI PRAKTIKALITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Praktikalator : Alwidanita, S.Pd

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education ini merupakan media antarmuka yang menarik				√
2.	Media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education menggunakan soal latihan yang berkaitan dengan materi IPS			√	
3.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran menggunakan Lumi Education			√	
4.	Kejelasan struktur materi yang disajikan			√	
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran				√
6.	Media mudah digunakan				√
7.	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education jelas dan mudah dipahami			√	
8.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			√	
9.	Tampilan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education menarik			√	
10.	Dengan menggunakan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education dapat menambah keinginan untuk belajar			√	
11.	Dengan adanya ilustrasi dalam materi dapat memudahkan untuk mempelajari materi IPS				√
12.	Dengan menggunakan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education dapat membuat pelajaran IPS tidak membosankan			√	

Keterangan :

Bobot tiap pernyataan : STS = 1, TS = 2, S = 3, SS = 4

S $= \frac{Skor\ Item}{4}$

Nilai Praktikalitas $= k = \frac{Po-Pe}{1-Pe}$

Dimana :

$P_o = \frac{\text{Jumlah Nilai yang Diberi Validator}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}}$

$P_e = \frac{\text{Jumlah Nilai Maksimal} - \text{Jumlah Nilai Total}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}}$

Maka :

$P_o = \frac{41}{48} = 0{,}85$

$P_e = \frac{48-41}{48} = 0{,}15$

$k = \frac{Po-Pe}{1-Pe} = \frac{0{,}85-0{,}15}{1-0{,}15} = 0{,}82$

No	Validator	
	Alwidanita, S.Pd	
	Skor	S
Item 1	4	1,00
Item 2	3	0,75
Item 3	3	0,75
Item 4	3	0,75
Item 5	4	1,00
Item 6	4	1,00
Item 7	3	0,75
Item 8	3	0,75
Item 9	3	0,75
Item 10	3	0,75

Item 11	4	1,00
Item 12	3	0,75
Nilai	**41**	**0,82**
Kriteria		**Sangat Tinggi**

ANALISIS NILAI PRAKTIKALITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Praktikalator : Ratna Dewi, S.Pd

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education ini merupakan media antarmuka yang menarik			√	
2.	Media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education menggunakan soal latihan yang berkaitan dengan materi IPS				√
3.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran menggunakan Lumi Education			√	
4.	Kejelasan struktur materi yang disajikan				√
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran				√
6.	Media mudah digunakan				√
7.	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education jelas dan mudah dipahami			√	
8.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			√	
9.	Tampilan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education menarik			√	
10.	Dengan menggunakan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education dapat menambah keinginan untuk belajar			√	
11.	Dengan adanya ilustrasi dalam materi dapat memudahkan untuk mempelajari materi IPS				√
12.	Dengan menggunakan media pembelajaran IPS menggunakan Lumi Education dapat membuat pelajaran IPS tidak membosankan			√	

Keterangan :

Bobot tiap pernyataan : STS = 1, TS = 2, S = 3, SS = 4

S $= \frac{Skor\ Item}{4}$

Nilai Praktikalitas $= k = \frac{Po-Pe}{1-Pe}$

Dimana :

$P_o = \frac{\text{Jumlah Nilai yang Diberi Validator}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}}$

$P_e = \frac{\text{Jumlah Nilai Maksimal} - \text{Jumlah Nilai Total}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}}$

Maka :

$P_o = \frac{41}{48} = 0{,}85$

$P_e = \frac{48-41}{48} = 0{,}15$

$k = \frac{Po-Pe}{1-Pe} = \frac{0{,}85-0{,}15}{1-0{,}15} = 0{,}82$

No	Validator	
	Ratna Dewi, S.Pd	
	Skor	S
Item 1	3	0,75
Item 2	4	1,00
Item 3	3	0,75
Item 4	4	1,00
Item 5	4	1,00
Item 6	4	1,00
Item 7	3	0,75
Item 8	3	0,75
Item 9	3	0,75
Item 10	3	0,75

Item 11	4	1,00
Item 12	3	0,75
Nilai	**41**	**0,82**
Kriteria		**Sangat Tinggi**

ANALISIS NILAI PRAKTIKALITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Adapun tabel hasil penilaian dari uji praktikalitas produk menggunakan *moment kappa (k)* sebagai berikut :

Validator	Nilai
Alwidanita, S.Pd	0,82
Ratna Dewi, S.Pd	0,82
Yesi Maidiya Aswarni, S.Pd	1,00
Jumlah	**2,64**
Rata-rata	**0,88**
Kriteria	**Sangat Tinggi**

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada 3 orang praktikalator yang didapat nilai yaitu :

$$\text{Jumlah Nilai} = \frac{\text{Nilai Keseluruhan Praktikalator}}{\text{Jumlah Semua Praktikalator}}$$

$$= \frac{0{,}82+0{,}82+1{,}00}{3}$$

$$= \frac{2{,}64}{3}$$

$$= 0{,}88$$

Dari ketiga praktikalator diperoleh nilai **0,88** dengan demikian perancangan media pembelajaran IPS menggunakan *Lumi Education* yang telah penulis buat adalah **Praktis**.

LAMPIRAN III

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

ANGKET EFEKTIVITAS

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Validator : Fibi Okta

Instansi : .....

Pekerjaan : .....

Spesifikasi Keahlian : .....

A. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket					
2.	Kejelasan petunjuk pengisian angket					
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa					
	b. Kemudahan dalam memahami angket					
	c. Ketelitian penulisan					
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan					
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai					
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian					

Penelitian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penelitian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi					

Saran-saran :

koreksi Butir soal no 1.

Bukittinggi, ... 2026

Validator

(_____)

NIP / NIDN.

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Validator : Agus Sundari, S.Si., M.Kom

Instansi : UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : sains data

A. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	✓				
2.	Kejelasan petunjuk pengisian angket		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa	✓				
	b. Kemudahan dalam memahami angket	✓				
	c. Ketelitian penulisan		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan	✓				
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian	✓				

Penelitian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penelitian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Lumi Education* Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

Angket sudah layak digunakan

Bukittinggi, 22 April 2026

Validator

(Agus Sundari, S.Si., M.Kom)

NIP / NIDN. 199708012025052006

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Senandung Kasih Kamiko
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1	✓					20
2		✓				40
3		✓				40
4			✓			60
5			✓			60
6			✓			60
7		✓				40
8			✓			60
9		✓				40
Jumlah						**420**
Rata-rata						**46,7**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4					✓	100
5				✓		80
6					✓	100
7					✓	100
8			✓			60
9					✓	100
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 46{,}7}{100 - 46{,}7} = \frac{44{,}4}{53{,}3} = 0{,}83$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Regina Adila Dasril
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3		✓				40
4			✓			60
5		✓				40
6				✓		80
7			✓			60
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**440**
Rata-rata						**48,9**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3				✓		80
4			✓			60
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**780**
Rata-rata						**86,7**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{86{,}7 - 48{,}9}{100 - 48{,}9} = \frac{37{,}8}{51{,}1} = 0{,}73$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Hazamel Ramadhani
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2			✓			60
3	✓					20
4			✓			60
5				✓		80
6			✓			60
7		✓				40
8			✓			60
9		✓				40
Jumlah						**460**
Rata-rata						**51,1**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3					✓	100
4					✓	100
5				✓		80
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 51{,}1}{100 - 51{,}1} = \frac{40}{48{,}9} = 0{,}81$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Naufal Alfahrezi
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3			✓			60
4		✓				40
5			✓			60
6			✓			60
7		✓				40
8		✓				40
9			✓			60
Jumlah						**440**
Rata-rata						**48,9**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3					✓	100
4					✓	100
5				✓		80
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 48{,}9}{100 - 48{,}9} = \frac{42{,}2}{51{,}1} = 0{,}82$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : M. Arrazi
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3			✓			60
4			✓			60
5			✓			60
6			✓			60
7		✓				40
8			✓			60
9		✓				40
Jumlah						**460**
Rata-rata						**51,1**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2				✓		80
3					✓	100
4				✓		80
5				✓		80
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**780**
Rata-rata						**86,7**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{86{,}7 - 51{,}1}{100 - 51{,}1} = \frac{35{,}6}{48{,}9} = 0{,}72$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : M. Khairan Andovi
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3	✓					20
4		✓				40
5	✓					20
6				✓		80
7		✓				40
8			✓			60
9		✓				40
Jumlah						**380**
Rata-rata						**42,2**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3				✓		80
4				✓		80
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**800**
Rata-rata						**88,9**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{88{,}9 - 42{,}2}{100 - 42{,}2} = \frac{46{,}7}{57{,}8} = 0{,}80$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Annahiza Medina Arvellany
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3				✓		80
4				✓		80
5		✓				40
6			✓			60
7			✓			60
8		✓				40
9			✓			60
Jumlah						**500**
Rata-rata						**55,6**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4					✓	100
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**840**
Rata-rata						**93,3**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{93{,}3 - 55{,}6}{100 - 55{,}6} = \frac{37{,}7}{44{,}4} = 0{,}84$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Nova Andri Widya
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3				✓		80
4		✓				40
5		✓				40
6				✓		80
7			✓			60
8				✓		80
9			✓			60
Jumlah						**520**
Rata-rata						**57,8**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	100
4					✓	100
5					✓	100
6				✓		80
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**840**
Rata-rata						**93,3**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{93{,}3 - 57{,}8}{100 - 57{,}8} = \frac{35{,}5}{42{,}2} = 0{,}84$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Naura Refazya Sofyani
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2		✓				40
3			✓			60
4			✓			60
5		✓				40
6			✓			60
7		✓				40
8				✓		80
9		✓				40
Jumlah						**480**
Rata-rata						**53,3**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	100
4				✓		80
5					✓	100
6				✓		80
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 53{,}3}{100 - 53{,}3} = \frac{37{,}8}{46{,}7} = 0{,}80$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Tiyur Mauli Br Jabat
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3				✓		80
4		✓				40
5			✓			60
6			✓			60
7		✓				40
8		✓				40
9	✓					20
Jumlah						**420**
Rata-rata						**46,7**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	100
4				✓		80
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9					✓	100
Jumlah						**860**
Rata-rata						**95,6**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{95{,}6 - 46{,}7}{100 - 46{,}7} = \frac{48{,}9}{53{,}3} = 0{,}91$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Felysya Arsisca Putri
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2			✓			60
3		✓				40
4		✓				40
5				✓		80
6					✓	100
7			✓			60
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**500**
Rata-rata						**55,6**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2				✓		80
3					✓	100
4				✓		80
5				✓		80
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9					✓	100
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 55{,}6}{100 - 55{,}6} = \frac{35{,}5}{44{,}4} = 0{,}79$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Agnes Reisha Khirana
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2			✓			60
3		✓				40
4		✓				40
5			✓			60
6					✓	100
7		✓				40
8			✓			60
9		✓				40
Jumlah						**480**
Rata-rata						**53,3**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4					✓	100
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**840**
Rata-rata						**93,3**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{93{,}3 - 53{,}3}{100 - 53{,}3} = \frac{40}{46{,}7} = 0{,}85$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : M. Ikhsan
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3	✓					20
4	✓					20
5	✓					20
6				✓		80
7			✓			60
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**360**
Rata-rata						**40,0**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	100
4				✓		80
5				✓		80
6				✓		80
7					✓	100
8				✓		80
9					✓	100
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 40{,}0}{100 - 40{,}0} = \frac{51{,}1}{60} = 0{,}85$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Ghazi Arkan Ridaf
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2	✓					20
3			✓			60
4		✓				40
5			✓			60
6			✓			60
7			✓			60
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**420**
Rata-rata						**46,7**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3					✓	100
4					✓	100
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**840**
Rata-rata						**93,3**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{93{,}3 - 46{,}7}{100 - 46{,}7} = \frac{46{,}6}{53{,}3} = 0{,}87$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Aurel Zalma
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2			✓			60
3		✓				40
4			✓			60
5		✓				40
6				✓		80
7			✓			60
8		✓				40
9			✓			60
Jumlah						**500**
Rata-rata						**55,6**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4				✓		80
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 55{,}6}{100 - 55{,}6} = \frac{35{,}5}{44{,}4} = 0{,}79$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Najla Khairanisya
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3	✓					20
4		✓				40
5	✓					20
6	✓					20
7			✓			60
8			✓			60
9		✓				40
Jumlah						**340**
Rata-rata						**37,8**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2				✓		80
3				✓		80
4				✓		80
5				✓		80
6				✓		80
7				✓		80
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**720**
Rata-rata						**80**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{80 - 37{,}8}{100 - 37{,}8} = \frac{42{,}2}{62{,}2} = 0{,}67$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Zahara Cahya Andini
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2			✓			60
3		✓				40
4		✓				40
5		✓				40
6	✓					20
7			✓			60
8			✓			60
9			✓			60
Jumlah						**440**
Rata-rata						**48,9**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3				✓		80
4				✓		80
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9					✓	100
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 48{,}9}{100 - 48{,}9} = \frac{42{,}2}{51{,}1} = 0{,}82$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Gendhis Ayudya
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2		✓				40
3			✓			60
4		✓				40
5			✓			60
6			✓			60
7			✓			60
8			✓			60
9			✓			60
Jumlah						**500**
Rata-rata						**55,6**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2				✓		80
3				✓		80
4					✓	100
5					✓	100
6					✓	100
7					✓	100
8					✓	100
9					✓	100
Jumlah						**840**
Rata-rata						**93,3**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{93{,}3 - 55{,}6}{100 - 55{,}6} = \frac{37{,}3}{44{,}4} = 0{,}84$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Handiva Mahendra Putri
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2			✓			60
3			✓			60
4			✓			60
5		✓				40
6			✓			60
7		✓				40
8			✓			60
9			✓			60
Jumlah						**480**
Rata-rata						**53,3**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	100
4					✓	100
5				✓		80
6				✓		80
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 53{,}3}{100 - 53{,}3} = \frac{37{,}8}{46{,}7} = 0{,}80$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Ananda Nayla Alzikra
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3		✓				40
4			✓			60
5			✓			60
6			✓			60
7			✓			60
8			✓			60
9			✓			60
Jumlah						**480**
Rata-rata						**53,3**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	80
4				✓		80
5				✓		80
6					✓	100
7				✓		80
8					✓	100
9					✓	100
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 53{,}3}{100 - 53{,}3} = \frac{37{,}8}{46{,}7} = 0{,}80$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Raditya Zafran Ramadhan
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3		✓				40
4		✓				40
5			✓			60
6	✓					20
7		✓				40
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**360**
Rata-rata						**40,0**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3					✓	100
4			✓			60
5				✓		80
6				✓		80
7					✓	100
8			✓			60
9				✓		80
Jumlah						**740**
Rata-rata						**82,2**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{82{,}2 - 40{,}0}{100 - 40{,}0} = \frac{42{,}2}{60} = 0{,}70$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Muhammad Revan
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3		✓				40
4		✓				40
5		✓				40
6		✓				40
7			✓			60
8			✓			60
9			✓			60
Jumlah						**420**
Rata-rata						**46,7**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4				✓		80
5					✓	100
6					✓	100
7				✓		80
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**800**
Rata-rata						**88,9**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{88{,}9 - 46{,}7}{100 - 46{,}7} = \frac{42{,}2}{53{,}3} = 0{,}79$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Yusuf Maulana Ihtimaksum
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2		✓				40
3	✓					20
4		✓				40
5	✓					20
6		✓				40
7			✓			60
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**340**
Rata-rata						**37,8**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2				✓		80
3			✓			60
4			✓			60
5			✓			60
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**700**
Rata-rata						**77,8**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{77{,}8 - 37{,}8}{100 - 37{,}8} = \frac{40}{62{,}2} = 0{,}64$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Raufa De Islameina
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2			✓			60
3		✓				40
4		✓				40
5		✓				40
6				✓		80
7				✓		80
8		✓				40
9			✓			60
Jumlah						**500**
Rata-rata						**55,6**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4					✓	100
5				✓		80
6					✓	100
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 55{,}6}{100 - 55{,}6} = \frac{35{,}5}{44{,}4} = 0{,}79$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Alya Farhana
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2	✓					20
3	✓					20
4		✓				40
5		✓				40
6			✓			60
7			✓			60
8		✓				40
9	✓					20
Jumlah						**340**
Rata-rata						**37,8**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2				✓		80
3				✓		80
4			✓			60
5				✓		80
6					✓	100
7					✓	100
8			✓			60
9				✓		80
Jumlah						**720**
Rata-rata						**80**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{80 - 37{,}8}{100 - 37{,}8} = \frac{42{,}2}{62{,}2} = 0{,}67$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Nalara Fathizha Akhwat
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2			✓			60
3			✓			60
4			✓			60
5			✓			60
6		✓				40
7		✓				40
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**540**
Rata-rata						**60,0**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4				✓		80
5				✓		80
6				✓		80
7					✓	100
8					✓	100
9					✓	100
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 60{,}0}{100 - 60{,}0} = \frac{31{,}1}{40} = 0{,}77$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Rafiano Anindya Delvi
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1		✓				40
2			✓			80
3		✓				40
4			✓			60
5			✓			60
6				✓		80
7			✓			60
8					✓	100
9			✓			60
Jumlah						**580**
Rata-rata						**64,4**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	100
4				✓		80
5					✓	100
6				✓		80
7					✓	100
8				✓		80
9					✓	100
Jumlah						**840**
Rata-rata						**93,3**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{93{,}3 - 64{,}4}{100 - 64{,}4} = \frac{28{,}9}{35{,}6} = 0{,}81$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Ariel Putra Derta
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2		✓				40
3			✓			60
4				✓		80
5			✓			60
6		✓				40
7			✓			60
8				✓		80
9			✓			60
Jumlah						**540**
Rata-rata						**60**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3				✓		80
4				✓		80
5					✓	100
6				✓		80
7					✓	100
8					✓	100
9				✓		80
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 60}{100 - 60} = \frac{31{,}1}{40} = 0{,}77$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Daffa Ihsanul Haq
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1	✓					20
2		✓				40
3	✓					20
4		✓				40
5		✓				40
6			✓			60
7		✓				40
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**340**
Rata-rata						**37,8**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3				✓		80
4				✓		80
5				✓		80
6				✓		80
7					✓	100
8				✓		80
9				✓		80
Jumlah						**760**
Rata-rata						**84,4**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{84{,}4 - 37{,}8}{100 - 37{,}8} = \frac{46{,}6}{62{,}2} = 0{,}74$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Rava Hasanul Khalqi
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2			✓			60
3		✓				40
4			✓			60
5		✓				40
6				✓		80
7		✓				40
8					✓	100
9			✓			60
Jumlah						**540**
Rata-rata						**60,0**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					✓	100
2					✓	100
3					✓	100
4					✓	100
5					✓	100
6					✓	100
7				✓		80
8					✓	100
9				✓		80
Jumlah						**860**
Rata-rata						**95,6**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{95{,}6 - 60{,}0}{100 - 60{,}0} = \frac{35{,}6}{40} = 0{,}89$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Nama Siswa : Gibran Fitrah
Kelas : VIII. 3

Analisis angket sebelum adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			✓			60
2		✓				40
3		✓				40
4		✓				40
5		✓				40
6			✓			60
7				✓		80
8		✓				40
9		✓				40
Jumlah						**440**
Rata-rata						**48,9**

Analisis angket setelah adanya media pembelajaran menggunakan *lumi education*

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				✓		80
2					✓	100
3					✓	100
4				✓		80
5				✓		80
6				✓		80
7					✓	100
8					✓	100
9					✓	100
Jumlah						**820**
Rata-rata						**91,1**

Nilai uji efektivitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik R. Hake (G-Score)

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{91{,}1 - 48{,}9}{100 - 48{,}9} = \frac{42{,}2}{51{,}1} = 0{,}82$$

ANALISIS NILAI EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN *LUMI EDUCATION* KELAS VIII SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

No.	Validator	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)
1	Senandung Kasih Kamiko	46	91
2	Regina Adila Dasril	48	86
3	Hazamel Ramadhani	51	91
4	Naufal Alfahrezi	48	91
5	M. Arrazi	51	86
6	M. Khairan Andovi	42	88
7	Annahiza Medina Arvellany	55	93
8	Nova Andri Widya	57	93
9	Naura Refazya Sofyani	53	91
10	Tiyur Mauli Br Jabat	46	95
11	Felysya Arsisca Putri	55	91
12	Agnes Reisha Khirana	53	93
13	M. Ikhsan	40	91
14	Ghazi Arkan Ridaf	46	93
15	Aurel Zalma	55	91
16	Najla Khairanisya	37	80
17	Zahara Cahya Andini	48	91
18	Gendhis Ayudya	55	93
19	Handiva Mahendra Putri	53	91
20	Ananda Nayla Alzikra	53	91
21	Raditya Zafran Ramadhan	40	82
22	Muhammad Revan	46	88
23	Yusuf Maulana Ihtimaksum	37	77
24	Raufa De Islameina	55	91
25	Alya Farhana	37	80
26	Nalara Fathizha Akhwat	60	91
27	Rafiano Anindya Delvi	64	93
28	Ariel Putra Derta	60	91
29	Daffa Ihsanul Haq	37	84
30	Rava Hasanul Khalqi	60	95
31	Gibran Fitrah	48	91
Jumlah		**1536**	**2773**
Rata-rata		**49,55**	**89,45**

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si} = \frac{89{,}45 - 49{,}55}{100 - 49{,}55} = \frac{39{,}9}{50{,}45} = 0{,}79$$

LAMPIRAN IV

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

MODUL AJAR

MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah	**:**	**.....**
Nama Penyusun	**:**	**.....**
NIP	**:**	**.....**
Mata pelajaran	**:**	**IPS**
Fase D, Kelas / Semester	**:**	**VIII (Delapan) / II (Genap)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : IPS
BAB 3: NASIONALISME DAN JATI DIRI BANGSA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**:**	....
Nama Penyusun	**:**	....
Mata Pelajaran	**:**	**IPS**
Kelas / Fase /Semester	**:**	**VIII / D / II (Genap)**
Alokasi Waktu	**:**	**40 JP (20 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran	**:**	**20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal**: Peserta didik telah memahami tentang kekayaan sumber daya alam Indonesia dari tema sebelumnya. Mereka memiliki pemahaman awal bahwa kekayaan ini menjadi daya tarik bagi bangsa lain.
- **Minat**: Minat peserta didik bervariasi; ada yang tertarik dengan cerita kepahlawanan dan pertempuran (sejarah), ada yang tertarik pada aspek sosial dan budaya masyarakat (sosiologi), dan ada yang tertarik pada kegiatan kreatif seperti membuat poster, komik, atau video.
- **Latar Belakang**: Peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda-beda mengenai sejarah penjajahan dan nilai-nilai nasionalisme, tergantung pada latar belakang keluarga dan lingkungan sosialnya.
- **Kebutuhan Belajar**:
    - **Visual**: Membutuhkan peta jalur penjelajahan samudra, gambar tokoh pahlawan, infografis lini masa, dan video dokumenter perjuangan kemerdekaan.
    - **Auditori**: Belajar efektif melalui cerita guru tentang perjuangan, diskusi kelompok mengenai dampak penjajahan, dan mendengarkan lagu-lagu nasional.
    - **Kinestetik**: Memerlukan aktivitas seperti membuat peta timbul, bermain peran (*role playing*) sebagai tokoh pergerakan, atau membuat proyek

kreatif seperti komik sejarah.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami konsep penjelajahan samudra, kolonialisme, imperialisme, nasionalisme, pergerakan nasional, kemerdekaan, konflik sosial, dan integrasi sosial.
  - **Prosedural**: Menganalisis faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra, menganalisis dampak kebijakan kolonial, merancang solusi penyelesaian konflik, dan menganalisis faktor pendorong integrasi sosial.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini sangat relevan untuk membangun jati diri sebagai bangsa Indonesia. Peserta didik belajar menghargai perjuangan para pahlawan, memahami pentingnya persatuan dalam keberagaman, dan belajar cara mengatasi konflik sosial yang mungkin terjadi di lingkungan mereka.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini mencakup periode sejarah yang panjang dan konsep sosiologi yang abstrak (konflik & integrasi), sehingga memerlukan kemampuan analisis dan berpikir kritis.
- **Struktur Materi**: Materi disusun secara kronologis dan tematik, dimulai dari latar belakang kedatangan bangsa Barat, masa penjajahan, perjuangan meraih kemerdekaan, hingga tantangan menjaga persatuan (integrasi sosial) di masa kini.
- **Integrasi Nilai dan Karakter**:
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Meneladani sikap rela berkorban para pahlawan dan pentingnya persatuan sebagai anugerah Tuhan.
  - **Bernalar Kritis**: Menganalisis dampak positif dan negatif dari kebijakan kolonial, mengevaluasi penyebab kegagalan perjuangan kedaerahan, dan mencari solusi atas konflik sosial.
  - **Kreativitas**: Membuat esai, poster pahlawan, infografis, video, dan komik sejarah untuk menunjukkan pemahaman.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong**: Bekerja dalam kelompok untuk mengerjakan berbagai tugas, seperti diskusi, *mind mapping*, dan proyek video.
  - **Kemandirian**: Melakukan riset individu, menulis esai, dan membuat kliping secara mandiri.
  - **Kepedulian**: Mengembangkan sikap peduli terhadap isu-isu sosial dan pentingnya menjaga persatuan bangsa.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Menghayati nilai-nilai perjuangan dan persatuan sebagai wujud syukur atas kemerdekaan.
- **Kewargaan**: Memahami sejarah terbentuknya bangsa Indonesia dan menumbuhkan rasa cinta tanah air serta jati diri sebagai warga negara yang nasionalis.
- **Penalaran Kritis**: Menganalisis peristiwa sejarah secara kritis, memahami sebab-akibat dari kebijakan kolonial, dan mengevaluasi berbagai bentuk perjuangan bangsa.
- **Kreativitas**: Menghasilkan karya-karya kreatif seperti poster, komik, dan video untuk menceritakan kembali peristiwa sejarah atau mengkampanyekan nilai-nilai persatuan.
- **Kolaborasi**: Bekerja sama dalam tim untuk menganalisis berbagai topik, mulai dari perlawanan daerah hingga upaya integrasi sosial.
- **Kemandirian**: Melakukan riset dan studi literatur secara mandiri untuk memperdalam pemahaman tentang sejarah pergerakan nasional.
- **Kesehatan**: Memahami dampak penjajahan terhadap kesehatan dan kesejahteraan masyarakat (misalnya akibat kerja paksa dan tanam paksa).
- **Komunikasi**: Menyampaikan hasil analisis dan gagasan melalui presentasi, diskusi, dan karya tulis dengan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- *Pemahaman Konsep*
  Menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam; memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.

- *Keterampilan Proses*
  Menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan keterampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi secara berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat;

mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sejarah**: Mempelajari kronologi penjelajahan samudra, masa kolonialisme, pergerakan nasional, hingga proklamasi kemerdekaan.
- **Sosiologi**: Menganalisis perubahan sosial, konflik, dan proses integrasi dalam masyarakat akibat penjajahan dan setelah kemerdekaan.
- **Geografi**: Memahami bagaimana kondisi geografis Indonesia menjadi faktor pendorong penjelajahan samudra dan memengaruhi pemerataan pembangunan.
- **Ekonomi**: Membahas tentang motivasi ekonomi (rempah-rempah), kebijakan ekonomi kolonial, dan upaya pemerataan ekonomi pasca-kemerdekaan.
- **Pendidikan Pancasila**: Menghubungkan materi dengan nilai-nilai nasionalisme, persatuan, dan jati diri bangsa yang terkandung dalam Pancasila.
- **Bahasa Indonesia**: Mengembangkan keterampilan menulis esai, laporan, dan narasi sejarah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1**: **Kondisi Geografis dan Penjelajahan Samudra** (2 JP)
  - Peserta didik dapat menjelaskan kondisi geografis Indonesia.
  - Peserta didik dapat menganalisis faktor penyebab penjelajahan samudra di Indonesia.
- **Pertemuan 2-3**: **Kehidupan Masa Kolonialisme dan Imperialisme** (8 JP)
  - Peserta didik mampu mendeskripsikan kedatangan bangsa Barat di Indonesia.
  - Peserta didik mampu menganalisis berbagai perlawanan terhadap persekutuan dagang di Indonesia.
  - Peserta didik mampu menghubungkan kolonialisme dan imperialisme dengan perubahan kondisi masyarakat.
- **Pertemuan 4**: **Perubahan Masyarakat Akibat Kolonialisme dan Imperialisme** (2 JP)
  - Peserta didik dapat menganalisis perubahan kehidupan masyarakat akibat penjajahan dari berbagai aspek (ekonomi, pendidikan, budaya, sosial, geografi, dan politik).
- **Pertemuan 5-6**: **Proses Pergerakan Kemerdekaan** (6 JP)
  - Peserta didik mampu mendeskripsikan penyebab pergerakan nasional.
  - Peserta didik mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia.

- Peserta didik mampu menganalisis upaya pergerakan pada zaman pendudukan Jepang.

- **Pertemuan 7**: **Kemerdekaan Indonesia** (2 JP)
  - Peserta didik dapat menganalisis persiapan dan pelaksanaan kemerdekaan Indonesia.
- **Pertemuan 8**: **Kondisi Geografis dan Pemerataan Ekonomi** (2 JP)
  - Peserta didik dapat menganalisis hubungan kondisi geografis Indonesia dengan pemerataan pembangunan di Indonesia.
- **Pertemuan 9-10**: **Lembaga Keuangan untuk Kesejahteraan Rakyat** (4 JP)
  - Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis lembaga keuangan.
  - Peserta didik dapat mendeskripsikan jenis-jenis lembaga keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat.
- **Pertemuan 11**: **Manfaat Lembaga Keuangan** (2 JP)
  - Siswa dapat menyebutkan manfaat lembaga keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
  - Siswa dapat menganalisis manfaat lembaga keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat
- **Pertemuan 12**: **Terjadinya Konflik Sosial** (2 JP)
  - Siswa mampu menyebutkan pengertian konflik dan faktor penyebabnya
  - Siswa mampu merancang aktivitas penyelesaian konflik dan upaya meningkatkan integrasi sosial.

- **Pertemuan 13**: **Dampak dan Penanganan Konflik Sosial** (2 JP)
  - Siswa dapat menyebutkan dampak negatif dan positif adanya konflik sosial.
  - Siswa dapat menganalisis dampak negatif dan positif adanya konflik sosial.
  - Peserta didik dapat menganalisis solusi penyelesaian konflik sosial.

- **Pertemuan 14**: **Integrasi Sosial** (2 JP)
  - Siswa dapat menyebutkan pengertian integrasi sosial dan bentuk-bentuk integrasi sosial
  - Peserta didik dapat mendeskripsikan integrasi sosial.
  - Peserta didik dapat menganalisis faktor pendorong Integrasi sosial.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Nasionalisme Dan Jati Diri Bangsa

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran**: *Project Based Learning* (PBL)
- **Pendekatan**: *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
    - **Mindful Learning**: Peserta didik diajak merefleksikan nilai-nilai perjuangan para pahlawan dan menyadari pentingnya menjaga persatuan dalam kehidupan sehari-hari.
    - **Meaningful Learning**: Pembelajaran menjadi bermakna karena menghubungkan peristiwa sejarah masa lalu dengan tantangan bangsa saat ini, seperti pemerataan pembangunan dan integrasi sosial.
    - **Joyful Learning**: Suasana belajar dibuat menarik dan interaktif melalui metode seperti *Think Pair Share*, *Mind Mapping*, *Role Playing*, dan pembuatan proyek kreatif seperti video atau komik.
- **Metode Pembelajaran**: Diskusi kelompok, *Think Pair Share*, *Mind Mapping*, *Two Stay Two Stray*, *Group Investigation*, *Problem Based Learning*, *Jigsaw*, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
    - **Diferensiasi Konten**: Menyediakan materi dalam berbagai bentuk seperti teks bacaan, infografis, video dokumenter, dan artikel berita.
    - **Diferensiasi Proses**: Memberikan pilihan metode belajar sesuai topik (diskusi, riset, investigasi masalah) dan tingkat bimbingan yang berbeda.
    - **Diferensiasi Produk**: Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman melalui berbagai produk: esai, poster, kliping, *mind map*, infografis, video, atau komik.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah**: Berkolaborasi dengan guru Sejarah, PPKn, dan Seni Budaya. Memanfaatkan perpustakaan untuk riset dan museum sekolah (jika ada).
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Mengundang veteran atau sejarawan lokal sebagai narasumber. Mengunjungi monumen atau situs bersejarah terdekat.
- **Mitra Digital**: Menggunakan sumber dari Arsip Nasional RI, situs museum online, dan kanal YouTube sejarah yang kredibel.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar:

- **Ruang Fisik**:
    - Penataan kelas yang fleksibel untuk mendukung kerja kelompok dan

diskusi.
    - Menampilkan lini masa (timeline) sejarah perjuangan bangsa di dinding kelas.
    - Memajang poster pahlawan dan karya-karya terbaik peserta didik.
- **Ruang Virtual**:
    - Menggunakan platform *Google Classroom* atau sejenisnya untuk berbagi materi dan tugas.
    - Mendorong penggunaan sumber digital yang valid untuk riset.
    - Membuat blog atau akun media sosial kelas untuk mempublikasikan proyek (misalnya komik atau video integrasi sosial).
- **Budaya Belajar**:
    - Membangun suasana kelas yang nasionalis dengan membiasakan menyanyikan lagu nasional dan menghormati jasa pahlawan.
    - Mendorong diskusi yang kritis namun tetap menghargai perbedaan pendapat.
    - Menanamkan budaya refleksi untuk mengambil hikmah dari setiap peristiwa sejarah.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring**: Mengakses situs historia.id, Arsip Nasional, Kompas, dan kanal edukasi sejarah lainnya.
- **Forum Diskusi Daring**: Melanjutkan diskusi kelas melalui forum online.
- **Penilaian Daring**: Menggunakan *Quizizz* atau *Kahoot* untuk kuis interaktif tentang tokoh dan peristiwa sejarah.
- **Media Presentasi Digital**: Peserta didik membuat presentasi menggunakan *Canva* atau *PowerPoint* dengan tema sejarah.
- **Media Publikasi Digital**: Mengunggah video atau komik hasil proyek ke YouTube atau Instagram.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Kondisi Geografis dan Penjelajahan Samudra

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
    - **Salam dan Doa**.
    - **Apersepsi**: Guru menampilkan video singkat tentang kekayaan rempah-rempah Indonesia dan peta dunia. Peserta didik diajak berpikir mengapa rempah-rempah begitu berharga bagi bangsa Eropa. (*Meaningful*)
    - **Motivasi**: Guru menyampaikan bahwa kekayaan alam kita adalah anugerah yang sejak dulu menjadi daya tarik dunia.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
    - **Mengidentifikasi Masalah**: Guru memantik pertanyaan HOTS:

    - "Mengapa bangsa Eropa bersusah payah menjelajahi samudra untuk sampai ke Indonesia? Apa saja faktor pendorongnya?"
    - **Mengelola Informasi (Think Pair Share)**: Peserta didik secara individu (*Think*) membaca teks tentang motivasi 3G dan Revolusi Industri. Kemudian berpasangan (*Pair*) untuk mendiskusikan bagaimana faktor-faktor tersebut mendorong penjelajahan samudra. Hasilnya dibagikan (*Share*) di depan kelas. (*Kolaborasi*)
    - **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
        - **Proses**: Bagi peserta didik yang cepat paham, bisa diberi tugas tambahan mencari rute pelayaran tokoh penjelajah.
        - **Produk**: Hasil diskusi bisa disampaikan lisan atau ditulis dalam bentuk poin-poin singkat di buku catatan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - **Rangkuman**: Menyimpulkan faktor-faktor utama pendorong penjelajahan samudra.
    - **Refleksi**: "Jika kamu seorang penjelajah saat itu, apa motivasi terbesarmu?" (*Mindful*)
    - **Tindak Lanjut**: Membaca materi kedatangan bangsa Barat untuk pertemuan selanjutnya.
    - **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 2-5 (8 JP : 4 x 80 MENIT)
Topik: Kehidupan Masa Kolonialisme dan Imperialisme

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
    - **Salam dan Doa**.
    - **Apersepsi**: Guru menampilkan gambar tokoh seperti Cornelis de Houtman, Daendels, dan Raffles. Peserta didik diminta mengidentifikasi siapa mereka.
    - **Motivasi**: "Kedatangan bangsa Barat membawa perubahan besar. Mari kita pelajari bagaimana kehidupan nenek moyang kita di bawah kebijakan mereka."
- **KEGIATAN INTI (45 MENIT)**
    - **Mengidentifikasi Masalah**: "Bagaimana kebijakan yang diterapkan VOC, Pemerintah Hindia-Belanda, dan Inggris mengubah kehidupan masyarakat Indonesia?"
    - **Mengelola Informasi (Mind Mapping)**: Selama beberapa pertemuan, peserta didik secara berkelompok membuat *mind map* besar di kertas plano. Setiap kelompok mendapat satu sub-topik:
        1. Kedatangan Portugis, Spanyol, Inggris, Belanda.
        2. Masa kekuasaan VOC (monopoli, *devide et impera*).

3. Masa Pemerintahan Hindia-Belanda (kerja paksa, tanam paksa).
4. Perlawanan-perlawanan daerah terhadap penjajah (misal: Perang Diponegoro, Perang Padri).
5. Masa Pendudukan Jepang (Romusha, organisasi militer).

- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Guru menyediakan sumber belajar yang beragam (buku, artikel, video pendek) untuk setiap sub-topik.
  - **Produk**: Hasil akhir adalah *mind map* kreatif yang dipresentasikan. Selain itu, peserta didik mengerjakan LKPD 4 untuk meneladani nilai-nilai tokoh perlawanan.

- **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**
  - **Rangkuman**: Setiap kelompok mempresentasikan *mind map* mereka.
  - **Refleksi**: "Nilai keteladanan apa yang bisa kita ambil dari para pahlawan yang berjuang melawan penjajah?" (*Mindful*)
  - **Tindak Lanjut**: Membaca materi tentang perubahan masyarakat akibat kolonialisme.
  - **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)
Topik: Perubahan Masyarakat Akibat Kolonialisme dan Imperialisme

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - Salam dan Doa.
  - Apersepsi: Guru menunjukkan gambar peninggalan arsitektur Belanda di Indonesia dan bertanya, "Perubahan apa saja yang kalian lihat dalam kehidupan kita yang merupakan warisan dari masa penjajahan?" (*Meaningful*)
  - Motivasi: "Penjajahan tidak hanya membawa penderitaan, tetapi juga perubahan yang membentuk Indonesia hari ini. Mari kita analisis bersama."
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - Mengidentifikasi Masalah: "Bagaimana penjajahan mengubah masyarakat Indonesia dalam bidang geografi, ekonomi, politik, pendidikan, sosial, dan budaya?"
  - Mengelola Informasi (Two Stay Two Stray): Peserta didik dibagi ke dalam 6 kelompok, masing-masing membahas satu aspek perubahan (sesuai LKPD 6). Setelah diskusi, dua anggota "bertamu" ke kelompok lain untuk bertukar informasi. Mereka kembali ke kelompok asal untuk melengkapi tabel perbandingan dampak kolonialisme Belanda dan pendudukan Jepang. (*Kolaborasi*)
  - Pembelajaran Berdiferensiasi:

        - Proses: Pembagian topik yang spesifik memungkinkan setiap kelompok mendalami satu bidang.
        - Produk: Hasil akhir adalah tabel analisis perbandingan yang komprehensif (LKPD 6) dan sebuah poster pahlawan (LKPD 7) yang mulai dirancang.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Rangkuman: Beberapa kelompok membagikan temuan paling menarik dari hasil diskusi mereka.
    - Refleksi: "Perubahan mana dari masa penjajahan yang paling kamu rasakan dampaknya hingga saat ini?"
    - Tindak Lanjut: Membaca materi tentang latar belakang pergerakan nasional.
    - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7-9 (6 JP : 3 x 80 MENIT)
Topik: Proses Pergerakan Kemerdekaan

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
    - Salam dan Doa.
    - Apersepsi: Guru mengajak peserta didik membaca teks Sumpah Pemuda bersama-sama dengan lantang. (*Joyful*)
    - Motivasi: "Perjuangan tidak lagi dengan senjata di daerah masing-masing, tetapi dengan pena, ide, dan persatuan. Inilah era baru perjuangan bangsa kita!"
- **KEGIATAN INTI (205 MENIT)**
    - Mengidentifikasi Masalah: "Mengapa perjuangan bangsa Indonesia beralih dari perlawanan fisik ke pergerakan nasional melalui organisasi? Apa yang melatarbelakanginya?"
    - Mengelola Informasi (Diskusi & Proyek Kliping): Selama tiga pertemuan, peserta didik akan:
        1. Mendiskusikan penyebab kegagalan perjuangan kedaerahan (LKPD 8).
        2. Memulai proyek membuat kliping tentang organisasi pergerakan nasional (Budi Utomo, Sarekat Islam, Indische Partij, dll.) sesuai LKPD 9.
        3. Menganalisis lebih dalam organisasi kedaerahan dan keagamaan (LKPD 10) serta meneladani tokoh-tokohnya (LKPD 11).
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Proses: Peserta didik bisa memilih organisasi yang paling menarik minat mereka untuk didalami dalam kliping.
        - Produk: Kliping kreatif yang memuat informasi lengkap tentang latar

belakang, tokoh, tujuan, dan akhir dari organisasi yang dipilih.

- **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**
  - Rangkuman: Presentasi singkat dari beberapa kelompok tentang organisasi yang mereka kaji.
  - Refleksi: "Semangat apa dari para pemuda pergerakan nasional yang bisa kita tiru di zaman sekarang?" (*Mindful*)
  - Tindak Lanjut: Mempersiapkan diri untuk materi seputar proklamasi kemerdekaan.
  - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 10-11 (4 JP : 2 x 80 MENIT)
Topik: Kemerdekaan Indonesia

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
  - Salam dan Doa.
  - Apersepsi: Guru memutar video singkat detik-detik proklamasi atau menampilkan foto pengeboman Hiroshima-Nagasaki.
  - Motivasi: "Sebuah peristiwa besar di belahan dunia lain ternyata menjadi pembuka jalan bagi kemerdekaan bangsa kita. Mari kita lihat bagaimana para pahlawan memanfaatkan kesempatan emas ini."
- **KEGIATAN INTI (105 MENIT)**
  - Mengidentifikasi Masalah: "Bagaimana proses yang terjadi dari janji kemerdekaan Jepang hingga pembacaan teks proklamasi? Mengapa ada peristiwa Rengasdengklok?"
  - Mengelola Informasi (Jigsaw Learning):
    - Kelompok asal dibentuk. Setiap anggota diberi sub-topik: Sidang BPUPKI, Sidang PPKI, Peristiwa Rengasdengklok, dan Perumusan Teks Proklamasi.
    - Peserta didik berkumpul di kelompok ahli untuk mendalami sub-topik masing-masing.
    - Kembali ke kelompok asal untuk saling menjelaskan, sehingga setiap kelompok memahami keseluruhan proses persiapan kemerdekaan. (*Kolaborasi*)
  - Pembelajaran Berdiferensiasi:
    - Proses: Guru menyediakan infografis dan teks ringkas untuk membantu pemahaman di kelompok ahli.
    - Produk: Peserta didik membuat infografis sederhana tentang lini masa proklamasi (LKPD 13) dan menganalisis perjuangan bangsa (LKPD 14).
- **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**
  - Rangkuman: Menyusun kronologi peristiwa sekitar proklamasi secara

- bersama-sama di papan tulis.
- Refleksi: "Apa makna kemerdekaan bagi dirimu pribadi?" (*Mindful*)
- Tindak Lanjut: Membaca materi tentang tantangan pasca-kemerdekaan: pemerataan ekonomi.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 12 (2 JP : 80 MENIT)
Topik: Kondisi Geografis dan Pemerataan Ekonomi

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - Salam dan Doa.
  - Apersepsi: Menampilkan gambar perbandingan infrastruktur di kota besar (misal: Jakarta) dengan daerah terpencil di Indonesia.
  - Motivasi: "Kemerdekaan sudah kita raih, tapi perjuangan belum selesai. Tantangan kita sekarang adalah memastikan semua rakyat merasakan hasil pembangunan."
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - Mengidentifikasi Masalah: "Mengapa pembangunan di Indonesia belum merata? Bagaimana kondisi geografis memengaruhi hal tersebut?"
  - Mengelola Informasi (Problem Based Learning): Peserta didik secara berkelompok menganalisis artikel/berita tentang masalah ketimpangan pembangunan (LKPD 15). Mereka mendiskusikan penyebab dan mencari solusi dari sudut pandang generasi muda. (*Bernalar Kritis*)
  - Pembelajaran Berdiferensiasi:
    - Proses: Kelompok bisa memilih fokus masalah (pendidikan, kesehatan, atau infrastruktur).
    - Produk: Hasil analisis dan gagasan solusi ditulis dalam bentuk esai singkat (LKPD 16).
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - Rangkuman: Beberapa peserta didik membacakan gagasan mereka untuk pemerataan pembangunan.
  - Refleksi: "Apa yang bisa kamu lakukan di lingkunganmu untuk membantu mengatasi kesenjangan?"
  - Tindak Lanjut: Membaca materi tentang peran lembaga keuangan.
  - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 13-14 (4 JP : 2 x 80 MENIT)
Topik: Lembaga Keuangan untuk Kesejahteraan Rakyat

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Salam dan Doa.
- Apersepsi: Guru bertanya, "Siapa yang pernah ke bank atau koperasi? Apa yang biasanya dilakukan di sana?" (*Meaningful*)
- Motivasi: "Lembaga keuangan adalah 'jantung' perekonomian yang membantu **masyarakat mencapai kesejahteraan."**

- KEGIATAN INTI (105 MENIT)
  - Mengidentifikasi Masalah: "Bagaimana peran bank, koperasi, dan lembaga keuangan lainnya dalam mewujudkan pemerataan ekonomi?"
  - Mengelola Informasi (Think Pair Share & Riset):
    1. Secara berpasangan, peserta didik melengkapi tabel tentang jenis-jenis bank (LKPD 17).
    2. Secara individu, peserta didik melakukan riset sederhana tentang koperasi (tujuan, prinsip, jenis) menggunakan buku atau internet (LKPD 18).
    3. Sebagai proyek, peserta didik ditugaskan melakukan wawancara singkat dengan pengurus koperasi atau orang tua yang menjadi nasabah bank/asuransi (LKPD 19).
  - Pembelajaran Berdiferensiasi:
    - Proses: Peserta didik bisa memilih jenis lembaga keuangan yang ingin mereka riset lebih dalam.
    - Produk: Hasil riset dan wawancara dilaporkan dalam bentuk tulisan.
- **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**
  - Rangkuman: Berbagi hasil wawancara yang menarik di kelas.
  - Refleksi: "Setelah tahu berbagai layanan keuangan, mana yang menurutmu paling bermanfaat untuk keluargamu?"
  - Tindak Lanjut: Membaca materi manfaat lembaga keuangan.
  - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 15 (2 JP : 80 MENIT)
Topik: Manfaat Lembaga Keuangan

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - Salam dan Doa.
  - Apersepsi: Menampilkan video tentang layanan keuangan digital (e-wallet, mobile banking).
  - Motivasi: "Di era digital ini, lembaga keuangan semakin dekat dengan kita dan menawarkan banyak kemudahan."
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - Mengidentifikasi Masalah: "Bagaimana kemudahan akses ke lembaga keuangan bisa meningkatkan kesejahteraan, namun juga bisa menimbulkan masalah baru seperti gaya hidup konsumtif?"

    - Mengelola Informasi (Diskusi Kelompok): Kelompok mendiskusikan manfaat, kelebihan, dan kekurangan dari berbagai layanan lembaga keuangan (kredit, tabungan, asuransi) (LKPD 20).
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Proses: Guru memantik diskusi dengan studi kasus tentang pinjaman online ilegal.
        - Produk: Peserta didik menulis opini pribadi tentang manfaat lembaga keuangan yang dirasakan oleh keluarganya (LKPD 21).
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Rangkuman: Menyimpulkan pentingnya literasi keuangan agar dapat memanfaatkan lembaga keuangan secara bijak.
    - Refleksi: "Sikap apa (misalnya hemat, tidak konsumtif) yang perlu kita kembangkan?" (*Mindful*)
    - Tindak Lanjut: Membaca materi tentang konflik sosial.
    - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 16 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Terjadinya Konflik Sosial

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
    - Salam dan Doa.
    - Apersepsi: Menayangkan cuplikan berita tentang demonstrasi atau konflik SARA yang pernah terjadi di Indonesia.
    - Motivasi: "Sebagai bangsa yang beragam, kita rentan terhadap konflik. Memahami penyebabnya adalah langkah awal untuk mencegahnya."
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
    - Mengidentifikasi Masalah: "Mengapa di Indonesia yang beragam ini sering terjadi konflik sosial? Apa saja faktor penyebabnya?"
    - Mengelola Informasi (Problem Based Learning): Peserta didik secara berkelompok mencari satu contoh berita tentang konflik sosial di Indonesia. Mereka menganalisis waktu, jenis, penyebab, dan solusi yang mungkin (LKPD 23).
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Proses: Kelompok bebas memilih jenis konflik yang ingin dianalisis (antar-suku, agama, politik, dll).
        - Produk: Kliping berita disertai hasil analisis kelompok.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Rangkuman: Beberapa kelompok mempresentasikan hasil analisis konfliknya.
    - Refleksi: "Menurutmu, apa penyebab konflik yang paling sering terjadi di lingkungan sekitarmu?"
    - Tindak Lanjut: Membaca materi dampak dan penanganan konflik.

- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 17-18 (4 JP : 2 x 80 MENIT)
Topik: Dampak dan Penanganan Konflik Sosial

- KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)
  - Salam dan Doa.
  - Apersepsi: Menampilkan gambar proses mediasi atau sidang di pengadilan.
  - Motivasi: "Setiap konflik pasti ada jalan keluarnya. Mari kita pelajari cara-cara menyelesaikan masalah secara damai dan adil."
- KEGIATAN INTI (105 MENIT)
  - Mengidentifikasi Masalah: "Apa saja dampak positif dan negatif dari konflik? Bagaimana cara-cara yang bisa ditempuh untuk menanganinya?"
  - Mengelola Informasi (Group Investigation & Role Playing):
    1. Peserta didik secara berkelompok melakukan investigasi untuk memahami berbagai cara penanganan konflik (menghindar, kompromi, kolaborasi, mediasi, ajudikasi, dll.).
    2. Setiap kelompok melakukan *role playing* (bermain peran) untuk mensimulasikan salah satu cara penanganan konflik. (*Joyful*)
  - Pembelajaran Berdiferensiasi:
    - Proses: Guru memberikan skenario konflik yang berbeda-beda untuk setiap kelompok.
    - Produk: Penampilan *role playing* dan analisis dampak konflik (LKPD 24).
- KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)
  - Rangkuman: Diskusi kelas tentang cara penanganan konflik mana yang paling efektif untuk situasi yang berbeda.
  - Refleksi: "Jika kamu terlibat konflik dengan teman, cara penyelesaian mana yang akan kamu pilih? Mengapa?"
  - Tindak Lanjut: Membaca materi tentang integrasi sosial.
  - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 19-20 (4 JP : 2 x 80 MENIT)
Topik: Integrasi Sosial

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
  - Salam dan Doa.
  - Apersepsi: Menampilkan video atau gambar yang menunjukkan keharmonisan dalam keberagaman (misal: perayaan hari besar keagamaan yang saling membantu, gotong royong). (*Meaningful*)
  - Motivasi: "Setelah konflik, tujuan kita adalah mencapai persatuan

    - kembali. Inilah yang disebut integrasi sosial, kunci dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika."
- **KEGIATAN INTI (105 MENIT)**
    - Mengidentifikasi Masalah: "Apa saja faktor yang mendorong dan menghambat terwujudnya integrasi sosial di Indonesia?"
    - Mengelola Informasi (Project Based Learning): Peserta didik memulai proyek akhir bab. Secara berkelompok, mereka merencanakan dan membuat sebuah produk kreatif:
        - Pilihan 1: Video dokumenter pendek tentang contoh integrasi sosial di lingkungan sekolah atau masyarakat (LKPD 28).
        - Pilihan 2: Komik sejarah pendek tentang salah satu tema yang telah dipelajari (LKPD 29).
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Proses: Kelompok bebas memilih jenis proyek dan topik yang paling diminati. Guru berperan sebagai fasilitator.
        - Produk: Video atau komik yang menunjukkan pemahaman tentang integrasi sosial atau sejarah nasionalisme.
- **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**
    - Rangkuman: Presentasi rencana proyek dari setiap kelompok.
    - Refleksi: "Mengapa menjaga persatuan dan kesatuan itu penting untuk jati diri bangsa kita?" (*Mindful*)
    - Tindak Lanjut: Menyelesaikan proyek dan mempersiapkan diri untuk asesmen sumatif.
    - Penutup: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab**: Di awal bab, guru menanyakan: "Siapa saja pahlawan nasional yang kalian ketahui? Apa yang mereka perjuangkan?"
- **Kuis Singkat**: Kuis awal tentang konsep dasar seperti "penjajahan" dan "kemerdekaan".

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab**: Selama pembelajaran, "Menurut kalian, mengapa perlawanan yang bersifat kedaerahan seringkali gagal?"
- **Diskusi Kelompok**: Mengamati partisipasi, kemampuan argumentasi, dan kerja sama dalam setiap kegiatan kelompok.
- **Latihan Soal/LKPD**: Mengerjakan LKPD yang tersebar di setiap sub-bab, seperti:
    - (LKPD 4) Mengisi tabel nilai keteladanan tokoh perlawanan.
    - (LKPD 8) Menganalisis penyebab kegagalan perjuangan di berbagai

daerah.
    - (LKPD 23) Menganalisis kasus konflik dari berita.
- **Observasi**: Menggunakan jurnal untuk mencatat perkembangan sikap (nasionalisme, toleransi, berpikir kritis).
- **Produk (Proses)**:
    - Penilaian terhadap draf *mind map* atau poster.
    - Penilaian proses pembuatan kliping atau video.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek)**:
    - **Poster Pahlawan**: Membuat poster kreatif yang menceritakan perjuangan salah satu pahlawan pergerakan nasional.
    - **Komik Sejarah**: Proyek kelompok membuat komik pendek tentang salah satu peristiwa: Penjelajahan Samudra, Pendudukan Jepang, atau Proklamasi Kemerdekaan.
    - **Video Integrasi Sosial**: Proyek kelompok membuat video pendek yang menampilkan contoh-contoh integrasi sosial di lingkungan sekitar.
- **Praktik (Kinerja)**:
    - **Presentasi Proyek**: Mempresentasikan hasil *mind map*, kliping, atau video di depan kelas.
    - **Bermain Peran**: Melakukan simulasi sidang BPUPKI atau perdebatan antara golongan tua dan golongan muda menjelang proklamasi.
- **Tes Tertulis**: Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman komprehensif tentang Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa.

Contoh Tes Tertulis:

A. Pilihan Ganda

1. Salah satu faktor utama yang mendorong bangsa Eropa melakukan penjelajahan samudra pada abad ke-15 adalah jatuhnya Konstantinopel ke tangan Turki Usmani, yang mengakibatkan...
   a. Berkembangnya teknologi pelayaran di Eropa.
   b. Terputusnya jalur perdagangan rempah-rempah ke Eropa.
   c. Munculnya motivasi menyebarkan agama Nasrani.
   d. Terjadinya Revolusi Industri di Inggris.
2. Perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah sebelum tahun 1908 sering mengalami kegagalan. Faktor utama penyebab kegagalan tersebut adalah...
   a. Kurangnya jumlah pejuang Indonesia.
   b. Persenjataan penjajah yang lebih modern.
   c. Perlawanan masih bersifat kedaerahan dan belum terorganisir secara nasional.
   d. Tidak adanya pemimpin yang karismatik.

3. Proses penyesuaian unsur-unsur yang berbeda dalam masyarakat sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh disebut...
   a. Konflik sosial
   b. Diferensiasi sosial
   c. Stratifikasi sosial
   d. Integrasi sosial

B. Esai

1. Jelaskan bagaimana kebijakan Politik Etis yang diterapkan oleh Pemerintah Kolonial Belanda justru menjadi bumerang yang melahirkan kaum terpelajar dan memicu pergerakan nasional Indonesia!
2. Analisis perbedaan mendasar antara perjuangan sebelum tahun 1908 dengan perjuangan setelah tahun 1908 (era pergerakan nasional)!
3. Berikan contoh konkret bagaimana integrasi sosial (misalnya, toleransi antarumat beragama) dapat diwujudkan di lingkungan sekolahmu untuk memperkuat jati diri bangsa!

Mengetahui, ..., ... 20..

Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

..... **.....**

NIP. ..... NIP. .....

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : IPS

BAB 4: PEMBANGUNAN PEREKONOMIAN INDONESIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**:**	**SMPN 6 Bukittinggi**
Nama Penyusun	**:**	**Alwidanita,S.Pd**
Mata Pelajaran	**:**	**IPS**
Kelas / Fase /Semester	**:**	**VIII / D / 2 (Genap)**
Alokasi Waktu	**:**	**20 JP (10 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran	**:**	**2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal**: Peserta didik memiliki pemahaman dasar mengenai kebutuhan manusia, kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi), dan perdagangan antarpulau dari pembelajaran sebelumnya.
- **Minat**: Peserta didik tertarik pada topik-topik aktual seperti ekonomi digital, perdagangan internasional (ekspor-impor), dan perkembangan teknologi yang memengaruhi kehidupan sehari-hari.
- **Latar Belakang**: Peserta didik hidup di era digital dan memiliki pengalaman langsung dengan produk-produk hasil perdagangan internasional serta transaksi ekonomi modern.
- **Kebutuhan Belajar**:
    - **Visual**: Pembelajaran akan didukung oleh video, infografis, dan gambar mengenai kondisi ekonomi di berbagai era, komoditas ekspor-impor, dan perkembangan teknologi.
    - **Auditori**: Diskusi, debat, presentasi, dan penjelasan guru akan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep ekonomi dan sejarah.
    - **Kinestetik**: Peserta didik akan terlibat dalam pembuatan proyek seperti, *mind map*, dan mini penelitian tentang kondisi ekonomi di sekitarnya.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**:
  - **Konseptual**: Memahami konsep inflasi, kebijakan ekonomi, pembangunan ekonomi, perdagangan internasional, kerja sama ekonomi, revolusi industri 4.0, dan dinamika kependudukan.
  - **Prosedural**: Membandingkan kondisi perekonomian antarperiode sejarah, menganalisis data ekonomi, menyusun strategi pengembangan usaha, dan melakukan analisis dampak dinamika penduduk.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini sangat relevan karena membahas perkembangan ekonomi yang membentuk kondisi saat ini, mulai dari kebijakan pemerintah hingga tren ekonomi digital yang mereka alami langsung.
- **Tingkat Kesulitan**: Rendah,Sedang hingga Tinggi. Materi ini memerlukan kemampuan analisis historis dan ekonomi, serta kemampuan memproyeksikan tren masa depan.
- **Struktur Materi**: Materi disusun secara kronologis dan tematik, dimulai dari perkembangan ekonomi pasca-kemerdekaan, Orde Baru, Reformasi, lalu dilanjutkan dengan topik-topik ekonomi global seperti perdagangan internasional, kerja sama ekonomi, peran IPTEK, dan diakhiri dengan analisis kependudukan sebagai faktor penting dalam pembangunan.
- **Integrasi Nilai dan Karakter**:
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Mensyukuri kemajuan ekonomi dan sumber daya yang dimiliki bangsa.
  - **Bernalar Kritis**: Menganalisis kebijakan ekonomi pemerintah, membandingkan keberhasilan dan kegagalan di setiap era, serta mengevaluasi dampak positif dan negatif dari globalisasi ekonomi.
  - **Kreativitas**: Mmembuat infografis atau *mind map* yang inovatif.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong**: Bekerja dalam kelompok untuk menganalisis data, mengerjakan proyek, dan melakukan diskusi.
  - **Kepedulian**: Menumbuhkan kesadaran akan masalah ekonomi bangsa seperti kemiskinan dan pengangguran, serta pentingnya produk dalam negeri.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Menunjukkan rasa syukur atas pembangunan dan kemajuan ekonomi bangsa.
- **Kewargaan**: Memahami peran negara dan warga negara dalam pembangunan

ekonomi nasional.

- **Kolaborasi**: Bekerja sama dalam tim untuk menganalisis data dan menyusun proyek ekonomi.
- **Komunikasi**: Menyampaikan analisis dan gagasan tentang ekonomi secara efektif melalui presentasi dan laporan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- *Pemahaman Konsep*
  Menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam; memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.

- *Keterampilan Proses*
  Menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan keterampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi secara berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan

perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ekonomi**: Menganalisis kebijakan fiskal dan moneter, perdagangan, dan pembangunan.
- **Sejarah**: Mempelajari perkembangan ekonomi dalam konteks peristiwa sejarah nasional.
- **Sosiologi**: Memahami dampak pembangunan ekonomi terhadap struktur sosial dan masalah kependudukan.
- **TIK**: Memanfaatkan teknologi untuk ekonomi digital dan pembuatan proyek.
- **Matematika**: Menganalisis data statistik kependudukan dan ekonomi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1**: Menganalisis kegiatan dan tantangan ekonomi pada masa awal kemerdekaan. (2 JP)
- **Pertemuan 2**: Menganalisis kebijakan dan perkembangan ekonomi pada masa Orde Baru. (2 JP)
- **Pertemuan 3**: Menganalisis kondisi dan kebijakan ekonomi pada masa Reformasi hingga perkembangan ekonomi digital. (2 JP)
- **Pertemuan 4**: Menganalisis kegiatan ekspor-impor, serta faktor pendorong dan penghambat perdagangan internasional. (2 JP)
- **Pertemuan 5**: Menganalisis tujuan, manfaat, dan peran Indonesia dalam kerja sama ekonomi antar bangsa. (2 JP)
- **Pertemuan 6**: Menganalisis peran dan dampak IPTEK dalam kegiatan perekonomian di era Revolusi Industri 4.0. (2 JP)
- **Pertemuan 7**: Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi dinamika penduduk Indonesia. (2 JP)
- **Pertemuan 8**: Menganalisis dampak positif dan negatif dari dinamika penduduk terhadap pembangunan. (2 JP)
- **Pertemuan 9**: Merancang strategi untuk mengatasi masalah kependudukan dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Pembangunan Perekonomian Indonesia

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran**: *Project Based Learning* (PBL), *Problem Based Learning* (PBL)
- **Pendekatan**: *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
  - **Mindful Learning**: Peserta didik diajak menyadari relevansi sejarah ekonomi dengan kondisi saat ini dan melakukan refleksi untuk memahami peran mereka sebagai generasi penerus.
  - **Meaningful Learning**: Pembelajaran dikaitkan dengan isu-isu ekonomi aktual (inflasi, ekonomi digital, pengangguran) yang relevan dengan kehidupan peserta didik.
  - **Joyful Learning**: Menggunakan metode yang variatif seperti simulasi, debat, studi kasus, dan pembuatan proyek kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik.
- **Metode Pembelajaran**: Diskusi kelompok, tanya jawab, *Jigsaw*, studi kasus, presentasi, dan penugasan proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten**: Menyediakan sumber belajar yang beragam (artikel berita, video dokumenter, data statistik BPS, infografis).
  - **Diferensiasi Proses**: Memberikan pilihan metode kerja (individu, kelompok), pilihan topik untuk pendalaman (misalnya memilih kebijakan ekonomi tertentu untuk dianalisis), dan bimbingan yang disesuaikan.
  - **Diferensiasi Produk**: Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman melalui berbagai produk seperti infografis atau *mind map*.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah**: Kolaborasi dengan guru TIK untuk proyek ekonomi digital dan perpustakaan untuk sumber referensi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Mengundang praktisi UMKM (jika memungkinkan) atau melakukan studi kasus pada usaha-usaha lokal.
- **Mitra Digital**: Memanfaatkan situs resmi seperti Kemenkeu, BI, BPS, Kemenperin untuk mendapatkan data dan informasi yang valid.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik**: Penataan kelas yang fleksibel untuk mendukung kerja kelompok dan presentasi.
- **Ruang Virtual**: Penggunaan platform online untuk mengakses sumber belajar, berdiskusi, dan mempublikasikan hasil karya.
- **Budaya Belajar**: Mendorong budaya kritis, inovatif, dan kolaboratif dalam membahas isu-isu ekonomi.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring**: Situs berita ekonomi, BPS, Kemenperin, YouTube, dan sumber relevan lainnya.
- **Forum Diskusi Daring**: Grup kelas untuk berbagi informasi dan tautan artikel.
- **Media Presentasi Digital**: *PowerPoint*, Canva, atau aplikasi sejenis.
- **Media Publikasi Digital**: Instagram atau media sosial sekolah untuk mempublikasikan hasil kerja siswa

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: KEHIDUPAN EKONOMI AWAL KEMERDEKAAN
- **KEGIATAN PENDAHULUAN** (5 MENIT)
  - **Salam dan Doa**: Guru membuka pelajaran. (Mindful)
  - **Apersepsi**: Peserta didik melihat video/gambar tentang kondisi ekonomi pasca-kemerdekaan atau bermain peran jual beli (barter, uang kuno). (Joyful)
  - **Motivasi & Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- **KEGIATAN INTI** (65 MENIT)
  - **Mengidentifikasi Masalah**: Pertanyaan pemantik: "Bagaimana pengaruh kondisi politik yang belum stabil terhadap pembangunan ekonomi negara?"
  - **Mengelola Informasi**: Peserta didik secara individu mengerjakan Lembar Aktivitas 1 (analisis hiperinflasi dan blokade laut). Kemudian, secara berkelompok membuat infografis/timeline peristiwa sekitar proklamasi

    - (Lembar Aktivitas 2) dan menganalisis hasil KMB (Lembar Aktivitas 3). (Meaningful)
    - **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
        - **Proses**: Menggunakan metode diskusi kelompok dan investigasi informasi.
        - **Produk**: Hasil analisis individu, infografis, dan tabel analisis keuntungan/kerugian KMB.
- **KEGIATAN PENUTUP** (10 MENIT)
    - **Refleksi**: Peserta didik merefleksikan tantangan ekonomi yang dihadapi bangsa di awal kemerdekaan.
    - **Rangkuman & Tindak Lanjut**: Guru menyimpulkan materi.
    - **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: KEHIDUPAN EKONOMI MASA ORDE BARU
- **KEGIATAN PENDAHULUAN** (5 MENIT)
    - **Salam dan Doa**, **Apersepsi**: Mengamati gambar keberhasilan swasembada beras atau pembangunan infrastruktur era Orde Baru. (Meaningful)
    - **Motivasi & Penyampaian Tujuan**: Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- **KEGIATAN INTI** (65 MENIT)
    - **Mengidentifikasi Masalah**: Pertanyaan pemantik: "Faktor apa yang menjadi penyebab keberhasilan sekaligus kemunduran pembangunan ekonomi Orde Baru?"
    - **Mengelola Informasi**: Peserta didik mengerjakan Lembar Aktivitas 5 (analisis artikel), kemudian menggunakan metode *Jigsaw* untuk mendalami program Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun) sesuai Lembar Aktivitas 6. (Kolaborasi)
    - **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
        - **Proses**: Metode *Jigsaw* memungkinkan setiap siswa menjadi "ahli" pada satu topik Repelita.
        - **Produk**: Hasil analisis artikel dan tabel komparatif program Repelita.
- **KEGIATAN PENUTUP** (10 MENIT)
    - **Refleksi**: Peserta didik merefleksikan keberhasilan dan kegagalan ekonomi Orde Baru.
    - **Rangkuman & Tindak Lanjut**: Guru menyimpulkan materi.
    - **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: KEHIDUPAN EKONOMI PADA MASA REFORMASI
- **KEGIATAN PENDAHULUAN** (5 MENIT)
  - **Salam dan Doa**, **Apersepsi**: Menonton video tentang ekonomi digital atau tanya jawab pengalaman belanja online. (Joyful)
  - **Motivasi & Penyampaian Tujuan**: Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- **KEGIATAN INTI** (65 MENIT)
  - **Mengidentifikasi Masalah**: Pertanyaan pemantik: "Bagaimana pemerintah mengupayakan perbaikan kondisi ekonomi Indonesia pasca krisis 1998?"
  - **Mengelola Informasi**: Peserta didik secara berkelompok melengkapi tabel kebijakan ekonomi masa Reformasi (LK 8) dan melakukan mini penelitian (Group Investigation) tentang BUMD di daerahnya (LK 9). Diakhiri dengan penugasan individu menulis esai tentang ekonomi digital (LK 10). (Meaningful)
  - **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Produk**: Peserta didik dapat memilih menyajikan perbandingan keberhasilan ekonomi Orde Baru dan Reformasi dalam bentuk esai, blog, atau poster (LK 7).
- **KEGIATAN PENUTUP** (10 MENIT)
  - **Refleksi**: Peserta didik merefleksikan transisi dari ekonomi konvensional ke ekonomi digital.
  - **Rangkuman & Tindak Lanjut**: Guru menyimpulkan materi.
  - **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: PERDAGANGAN INTERNASIONAL
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - Salam dan Doa, Apersepsi: Menonton video kegiatan ekspor-impor atau menunjukkan produk buatan luar negeri. (Joyful)
  - Motivasi & Penyampaian Tujuan: Motivasi tentang peran Indonesia di panggung ekonomi dunia.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - Mengidentifikasi Masalah: Pertanyaan pemantik: "Mengapa pemerintah perlu mengupayakan agar produk Indonesia dapat bersaing dengan produk luar negeri?"
  - Mengelola Informasi: Peserta didik secara individu mengidentifikasi kegiatan ekspor-impor (LK 11). Secara berkelompok, peserta didik berdiskusi dan melakukan debat aktif mengenai dampak positif dan

    - negatif perdagangan internasional (LK 12). Diakhiri dengan tugas individu membuat laporan sederhana tentang cara membeli produk dari luar negeri (LK 13). (Meaningful)
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Proses: Menggunakan metode diskusi dan debat untuk melatih berpikir kritis dan komunikasi.
        - Produk: Tabel identifikasi, poin-poin debat, dan laporan sederhana.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Refleksi: Peserta didik merefleksikan pentingnya dan tantangan perdagangan internasional.
    - Rangkuman & Tindak Lanjut: Guru menyimpulkan materi.
    - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: KERJA SAMA EKONOMI ANTAR BANGSA
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)**
    - Salam dan Doa, Apersepsi: Melakukan tebak logo organisasi ekonomi internasional (ASEAN, APEC, WTO, dll). (Joyful)
    - Motivasi & Penyampaian Tujuan: Menjelaskan pentingnya kolaborasi antarnegara.
- **KEGIATAN INTI (65 MENIT)**
    - Mengidentifikasi Masalah: Pertanyaan pemantik: "Dampak apa yang dirasakan Indonesia dalam kerja sama bidang ekonomi?"
    - Mengelola Informasi: Peserta didik secara individu menjawab pertanyaan tentang peran Indonesia dalam kerja sama ekonomi (LK 14). Kemudian, dengan metode *Problem Based Learning*, kelompok menganalisis artikel tentang masalah ketergantungan ekonomi atau kesenjangan antarnegara dan mencari solusinya (LK 15). (Meaningful)
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Konten: Peserta didik mencari artikel sendiri yang relevan dengan topik masalah.
        - Produk: Jawaban individu dan artikel analisis masalah beserta solusi dalam kelompok.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Refleksi: Peserta didik merefleksikan peran dan posisi Indonesia dalam kerja sama ekonomi global.
    - Rangkuman & Tindak Lanjut: Guru menyimpulkan materi.
    - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: PERAN IPTEK DALAM PEREKONOMIAN
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - Salam dan Doa, Apersepsi: Menonton video tentang Revolusi Industri 4.0. (Meaningful)
  - Motivasi & Penyampaian Tujuan: Motivasi agar peserta didik siap menghadapi perubahan zaman.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - Mengidentifikasi Masalah: Pertanyaan pemantik: "Bagaimana sikap kita untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0?"
  - Mengelola Informasi: Peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi dampak positif dan negatif IPTEK (LK 16). Kemudian, dengan metode *Project Based Learning*, mereka mulai merancang proposal pengembangan usaha berbasis teknologi. (Kreatif)
  - Pembelajaran Berdiferensiasi:
    - Proses: Menggunakan PBL untuk mendorong inovasi dan perencanaan.
    - Produk: Tabel dampak IPTEK dan proposal proyek pengembangan usaha.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - Refleksi: Peserta didik merefleksikan peran IPTEK sebagai peluang dan tantangan.
  - Rangkuman & Tindak Lanjut: Guru memberikan umpan balik untuk draf proposal.
  - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: DINAMIKA PENDUDUK
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - Salam dan Doa, Apersepsi: Mengamati diagram/peta kepadatan penduduk Indonesia. (Meaningful)
  - Motivasi & Penyampaian Tujuan: Menjelaskan hubungan antara penduduk dan pembangunan.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - Mengidentifikasi Masalah: Pertanyaan pemantik: "Mengapa kepadatan penduduk di setiap daerah berbeda-beda?"
  - Mengelola Informasi: Peserta didik secara individu menjawab pertanyaan
  - analisis tentang kependudukan (LK 17). Kemudian, secara berkelompok, mencari informasi dan mengklasifikasikan negara berdasarkan bentuk

piramida penduduknya (LK 18). (Kolaborasi)
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Proses: Kombinasi kerja individu untuk pemahaman dasar dan kerja kelompok untuk analisis komparatif.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Refleksi: Peserta didik merefleksikan pemahaman tentang faktor-faktor dinamika penduduk.
    - Rangkuman & Tindak Lanjut: Guru menyimpulkan materi.
    - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: DAMPAK DINAMIKA PENDUDUK
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
    - Salam dan Doa, Apersepsi: Menunjukkan gambar perbandingan kondisi lingkungan di daerah padat dan jarang penduduk.
    - Motivasi & Penyampaian Tujuan: Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
    - Mengidentifikasi Masalah: Pertanyaan pemantik: "Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu SDM?"
    - Mengelola Informasi: Peserta didik secara individu menganalisis konsep bonus demografi (LK 19). Kemudian, dengan metode *Problem Based Learning*, kelompok menganalisis artikel tentang permasalahan kependudukan (pengangguran, kemiskinan, dll.) dan mencari solusinya (LK 20). (Meaningful)
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Konten: Peserta didik dapat memilih kasus permasalahan kependudukan yang berbeda untuk dianalisis.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Refleksi: Peserta didik merefleksikan dampak positif dan negatif dari dinamika penduduk.
    - Rangkuman & Tindak Lanjut: Guru menyimpulkan materi.
    - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 9 (4 JP : 2 x 40 MENIT)

- Topik: MENGATASI MASALAH DINAMIKA PENDUDUK

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
    - Salam dan Doa, Apersepsi: Guru menceritakan kasus tentang kesenjangan

    - sosial atau masalah pemerataan pembangunan.
    - Motivasi & Penyampaian Tujuan: Memotivasi peserta didik untuk berpikir solutif.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
    - Mengidentifikasi Masalah: Pertanyaan pemantik: "Bagaimana upaya untuk mengentaskan kemiskinan?"
    - Mengelola Informasi: Peserta didik secara individu menulis surat kepada pemerintah daerah terkait fasilitas umum (LK 21). Kemudian, sebagai proyek akhir bab, kelompok mengumpulkan data penduduk di lingkungan RW, membuat piramida penduduk, dan merancang program yang sesuai (Proyek Aktivitas Kelompok). (Meaningful, Kreatif)
    - Pembelajaran Berdiferensiasi:
        - Produk: Proyek akhir berupa laporan mini riset yang berisi data, visualisasi (piramida penduduk), dan proposal program.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
    - Refleksi: Peserta didik merefleksikan peran mereka sebagai generasi muda dalam mengatasi masalah kependudukan.
    - Rangkuman & Tindak Lanjut: Presentasi hasil proyek akhir.
    - Penutup: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab**: Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan untuk mengukur pemahaman awal peserta didik tentang pembangunan ekonomi.
- **Kuis Singkat**: Kuis singkat untuk mengetahui konsep dasar ekonomi yang sudah dikuasai.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab**: Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Apa perbedaan antara kebijakan ekonomi masa Orde Baru dan Reformasi?”
- **Diskusi Kelompok**: Penilaian partisipasi aktif, kemampuan analisis, dan kolaborasi dalam diskusi.
- **Latihan Soal/LKPD**: Pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengukur pemahaman konsep secara berkala.
- **Observasi**: Pengamatan sikap bernalar kritis, kreatif, dan mandiri selama proses pembelajaran.

- **Produk (Proses)**:
  - Draf *mind map* atau infografis.
  - Catatan hasil diskusi kelompok.
  - Kerangka esai atau artikel.
  -

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek)**:
  - **Proposal Pengembangan Usaha**: Proyek kelompok membuat rencana pengembangan ekonomi berbasis teknologi.
  - **Artikel/Esai**: Tulisan analisis tentang dampak dinamika penduduk atau perkembangan ekonomi digital.
  - **Poster Digital**: Poster tentang komposisi penduduk atau strategi peningkatan kualitas SDM.
- **Praktik (Kinerja)**:
  - **Presentasi**: Kemampuan mempresentasikan hasil analisis atau proyek di depan kelas.
  - **Debat**: Keterampilan berargumen dalam debat tentang dampak perdagangan internasional.
- **Tes Tertulis**: Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman komprehensif tentang pembangunan perekonomian Indonesia.

Contoh Tes Tertulis:

I. Pilihan Ganda

1. Kebijakan "Gunting Syafruddin" pada masa Demokrasi Parlementer bertujuan untuk...
   a. Meningkatkan jumlah uang yang beredar
   b. Mengurangi jumlah uang yang beredar untuk mengatasi hiperinflasi
   c. Memberikan pinjaman nasional kepada rakyat
   d. Menasionalisasi perusahaan asing

2. Program pembangunan jangka panjang pada masa Orde Baru yang dilaksanakan secara periodik lima tahunan dikenal dengan sebutan...
   a. Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun)
   b. Dekon (Deklarasi Ekonomi)
   c. Gerakan Benteng
   d. Program Pinjaman Nasional

3. Perdagangan internasional terjadi karena adanya perbedaan sumber daya alam antarnegara. Kemampuan suatu negara memproduksi barang yang tidak dapat diproduksi negara lain disebut...
   a. Keunggulan komparatif
   b. Keunggulan absolut
   c. Keunggulan kompetitif
   d. Keunggulan produktif

4. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari dinamika penduduk yang tidak terkendali adalah...
   a. Tersedianya tenaga kerja yang melimpah
   b. Meningkatnya inovasi untuk memenuhi kebutuhan
   c. Meningkatnya angka pengangguran dan munculnya pemukiman kumuh
   d. Bertambahnya jenis usaha local

5. Organisasi kerja sama ekonomi yang bertujuan menciptakan kawasan perdagangan bebas di Asia Tenggara adalah...
   a. APEC
   b. MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN)
   c. IMF
   d. WTO

II. Essay

1. Bandingkan dua kebijakan ekonomi yang menonjol pada masa Orde Baru dan masa Reformasi. Jelaskan tujuan dan dampaknya masing-masing!
2. Analisislah tiga dampak positif dan tiga dampak negatif dari perkembangan IPTEK dalam kegiatan ekonomi di Indonesia!
3. Indonesia sedang mengalami bonus demografi. Menurut pendapatmu, apa saja strategi yang harus disiapkan pemerintah untuk mengubah bonus demografi ini menjadi peluang emas bagi pembangunan ekonomi?

Mengetahui,	Bukittinggi, April 2026
Kepala Sekolah	Guru Mata Pelajaran
Tuti Yamila Sari Dewi, M.Pd	**Alwidanita,S.Pd**
NIP. 19810116 201001 2013	NIP. 19691001 199702 2002

LAMPIRAN V

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

SURAT PENDUKUNG

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-1202/Un.26.1/HK.00.5/09/2025

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi an. **Erwita Pratiwi, NIM 2522121** tanggal 16 Oktober 2025 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Perancangan Media Pemebelajaran IPS Berbasis Lumi Education Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Kelas VIII SMP Negeri 2 Bukittinggi"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom**
NIP	: **198805122023212042**
Pangkat/Gol.Ruang	: **X**
Jabatan	: Asisten Ahli
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Komputer
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 16 Oktober 2025
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag, M. Pd
NIP.197706162003121003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0184/Un.26.1/PP.07/02/2026 Bukittinggi, 23 Februari 2026
Lamp :1 (Satu) rangkap
Hal :Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu.....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**ERWITA PRATIWI**
NIM	:	**2522121**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Lumi Education Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi***
Lokasi Penelitian	:	SMP Negeri 6 Bukittinggi
Waktu	:	Februari 2026 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI

SMP NEGERI 6 BUKITTINGGI

Jln. Syekh M. Jamil Jambek email: spensixbkt@gmail.com website: https://smp6-bukittinggi.sch.id/

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/196/SMPN.6/BKT-2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 6 Bukittinggi menerangkan bahwa:

Nama	: Erwita Pratiwi
Tempat/ Tgl Lahir	: Solok/ 27 September 2003
Nomor Identitas	: 1310016709030003
Tahun Akademik	: 2025/2026

Sehubungan Surat Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi Nomor : 070.9/163/KB-BKPol/2026 tanggal 24 Februari 2026 tentang Penelitian.

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 6 Bukittinggi dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Lumi Education Kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi".**

Demikianlah Surat Keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 02 Juni 2026

Kepala,

Tuti Yamila Sari Dewi, M.Pd

NIP. 19810116 201001 2 013

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kec. Banuhampu Kabupaten Agam Sumatera Barat
Telp./Fax. : (0752) 22875 - info@uinbukittinggi.ac.id - https://uinbukittinggi.ac.id

SURAT KETERANGAN
BEBAS TUNGGAKAN UANG KULIAH

Nomor : 0862/In.26/KU.00.1/05/2026

Bendahara Penerimaan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	**: ERWITA PRATIWI**
NIM	**: 2522121**
Program Studi	**: Pendidikan Teknik Informatika Dan**
Fakultas	**: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Telah memenuhi persyaratan untuk mendaftar Munaqasah Semester Genap TA 2025/2026 dan dinyatakan BEBAS tunggakan uang kuliah sampai pembayaran bulan Juni 2026.

Bukittinggi,18 Mei 2026

Bendahara Penerimaan,

Sheila Ranthi, SE
NIP.199308252022032002

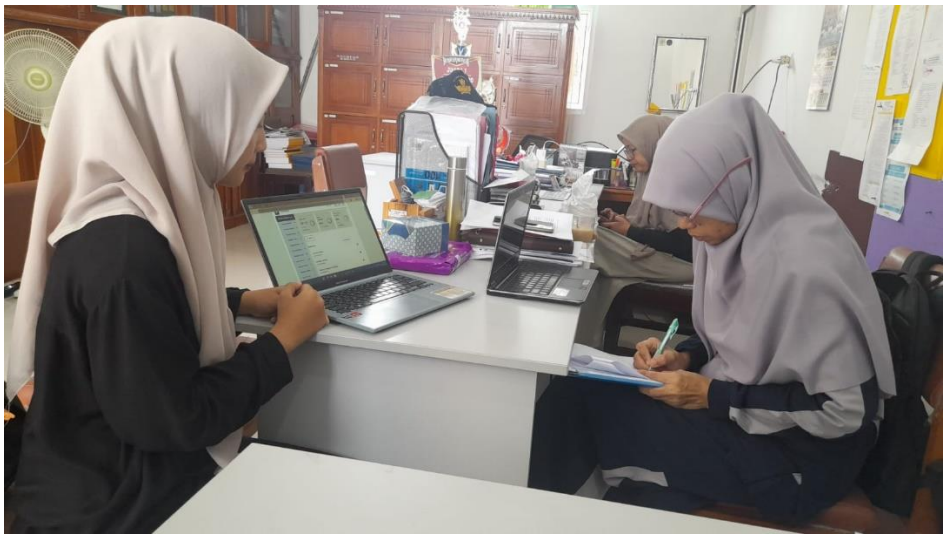
LAMPIRAN VI

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

DOKUMENTASI








PIKET
POJOK
BACA


PIKET
POJOK
BACA






POJOK
BACA

RIWAYAT HIDUP



Nama	: **Erwita Pratiwi**
NIM	: 2522121
Prodi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Tempat/Tanggal Lahir	: Solok, 27 September 2003
Alamat	: Jorong Padang Bintungan 1, Nagari Sialang Gaung, Kec. Koto Baru, Kab. Dharmasraya, Prov. Sumatera Barat

ORANG TUA

Ayah	: Supriyono
Pekerjaan	: -
Ibu	: Wiyati
Pekerjaan	: Ibu Rumah Tangga
Alamat	: Jorong Padang Bintungan 1, Nagari Sialang Gaung, Kec. Koto Baru, Kab. Dharmasraya, Prov. Sumatera Barat

PENDIDIKAN

Tahun 2009 – 2010	: PAUD Al-Ikhlas
Tahun 2010 – 2011	: TK Satu Atap SDN 10 Koto Baru
Tahun 2011 – 2016	: SD Negeri 08 Koto Baru
Tahun 2016 – 2019	: SMP Negeri 1 Koto Baru
Tahun 2019 – 2022	: SMA Negeri 1 Sitiung