

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS HOTS PADA MATA PELAJARAN TIK BAGI
SISWA KELAS IX**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

SHINTA QOSIDAH RIA

A710180105

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
AGUSTUS 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS HOTS PADA MATA PELAJARAN TIK BAGI
SISWA KELAS IX**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

SHINTA QOSIDAH RIA

A710180105

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
AGUSTUS 2022**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Shinta Qosidah Ria
NIM : A710180105
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran TIK Bagi Siswa Kelas IX

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 16 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Shinta Qosidah Ria

NIM. A710180105

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
HOTS PADA MATA PELAJARAN TIK BAGI KELAS IX**

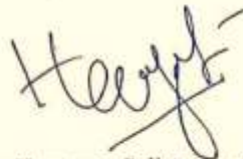
Diajukan oleh:

Shinta Qosidah Ria

A710180105

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim Penguji Skripsi.

Surakarta, 9 Agustus 2022



Dr. Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.

NIDN. 0617027101

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS HOTS PADA MATA PELAJARAN TIK BAGI KELAS IX

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Shinta Qosidah Ria

A710180105

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Kamis, 18 Agustus 2022

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.

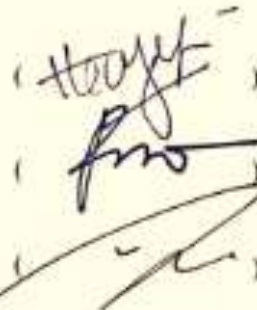
(Ketua Dewan Penguji)

2. Ryan Rizki Adhisa, S.Kom., M.Kom.

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Sukirman, S.T., M.T.

(Anggota II Dewan Penguji)




Surakarta, 18 Agustus 2022

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Prof. Dr. Sutarna, M.Pd.

IDN. 0007016002

HALAMAN MOTTO

“Adapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.”

Abi bin Ab Thalib

“Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”

(Q.S. At Taubah : 40)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al Baqarah : 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang diberikan Allah Subhanahu wa Ta'ala. Shalawat serta salam tetap tercurah pada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wassalam.

Dengan puji syukur Alhamdulillah, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu (Sunarmi) dan Bapak (Senen) sebagai orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran dan doa yang tulus.
2. Bapak Dr. Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing skripsi yang memberikan banyak dorongan, masukan dan kritik yang membangun dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Teman-teman program studi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan semangat.

ABSTRAK

Shinta Qosidah Ria/A710180105. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS HOTS PADA MATA PELAJARAN TIK BAGI KELAS IX.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Agustus, 2022.

Pembelajaran di SMP N 1 Tawang Sari khususnya kelas IX masih menggunakan bahan ajar modul sehingga membuat siswa bosan dalam belajar dan latihan soal pada mata pelajaran TIK materi surat elektronik bersifat LOTS. Tujuan dari penelitian yaitu agar mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline* dengan materi Surat Elektronik dilengkapi dengan soal berbasis HOTS (*Higher Thinking Order Skill*) yang dapat diakses melalui internet. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Luther. Media pembelajaran diujicobakan secara individual, pertama diujicobakan kepada 2 ahli media dengan hasil rata-rata koefisien V adalah 0,88 dinyatakan valid sesuai dengan tabel Aiken's V. Uji coba kedua diujicobakan kepada 2 ahli materi dengan hasil rata-rata 0,8 dinyatakan valid sesuai dengan tabel Aiken's V. Hasil rata-rata angket siswa bernilai 73,4 didalam kriteria SUS bahwa 5 diantaranya masuk dalam kategori *acceptable* karena masuk dalam rentang nilai 71-100 sesuai dengan SUS Score sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, HOTS, TIK

ABSTRACT

Shinta Qosidah Ria/A710180105. **Development Of HOTS-Based Learning Media On ICT Subjects For Class IX Students.** Research Paper. Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Agustus, 2022.

The Learning at SMP N 1 Tawang Sari, especially in grade 9 still used teacher's handbook makes students bored in learning and practicing ICT materials. The purpose of the research is to find out which products had been developed using Articulate Storyline software with Electronic Mail material equipped with HOTS (Higher Thinking Order Skill) based questions that can be accessed via the internet. This study uses Research and Development (R&D) research methods with Luther's development model. Instructional media were tested individually, the first was tested on 2 media experts with the average result of the coefficient V being 0.88 which was declared valid according to Aiken's V table. The second trial was tested on 2 material experts with an average result of 0.8 declared valid according to with Aiken's V table. The average result of the student questionnaire is 73.4 in the SUS criteria that 5 of them are in the acceptable category because they are in the range of values of 71-100 according to the SUS Score so that it can be said to be feasible to use.

Keyword: Learning Media, HOTS, ICT

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil ‘alamiin, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta’ala yang telah memberikan rahmat dan ridho-nya, sehingga skripsi **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran TIK Bagi Siswa Kelas IX”** sebagai persyaratan guna menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang pada akhirnya dapat terselesaikan dengan adanya bimbingan dan bantuan dari segala pihak. Dengan ketulusan hati yang terdalam penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Sofyan Anif, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Utama selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Bapak Sukirman, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan, kritik dan saran selama menempuh perkuliahan di Program STudi Teknik Informatikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Bapak Dr. Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang memberikan banyak dorongan, masukan dan kritik yang membangun dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan wacana pengetahuan.
7. Bapak Dias dan Bapak Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng. selaku ahli media dalam bidang informatika.

8. Bapak Bagus Pria Ambada S.Pd. dan Ibu Aisyah Nur Fadhilah S.Pd. selaku ahli materi yang telah membantu dalam pemberian nilai untuk penelitian ini.
9. Ibu (Sunarmi) dan Bapak (Senen) sebagai orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran dan doa yang tulus.
10. Sahabatku Dhania Listianingrum, Khairunnisa Aprilia Putri, Julia Maharani yang setia membantu dan mendukung serta memberi motivasi semangat kepada saya.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih telah mendukung dan membantu terlaksananya penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala jasa dan amal kebaikan yang telah mereka berikan. Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan semua yang membacanya. Aamiin Yaa Rabbal Alamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	6
B. Kajian Teori.....	9
C. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	11
D. Kerangka Berpikir.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	15
B. Prosedur Pengembangan	16
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	27
B. Hasil Pengembangan	28
C. Pembahasan Produk	61
D. Keterbatasan Pengembangan	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan Produk	12
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	13
Gambar 3.1 Tahap Prosedur Penelitian	14
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Luther	16
Gambar 3.3 Score SUS	23
Gambar 3.4 Tabel Pedoman Aiken's V	24
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	29
Gambar 4. 2 Activity Diagram Menu Awal.....	30
Gambar 4. 3 Activity Diagram Menu Utama.....	30
Gambar 4. 4 Activity Diagram Menu Kompetensi	31
Gambar 4. 5 Activity Diagram Menu Materi.....	31
Gambar 4. 6 Activity Diagram Menu Latihan	32
Gambar 4. 7 Bahan Materi.....	36
Gambar 4. 8 Bahan Materi.....	37
Gambar 4. 9 Bahan Video.....	37
Gambar 4. 10 Latihan Berbasis HOTS	38
Gambar 4. 11 Tampilan awal articulate storyline	38
Gambar 4. 12 Tampilan setelah membuat	39
Gambar 4. 13 Tampilan Animasi.....	39
Gambar 4. 14 Tampilan Render	40
Gambar 4.15 Halaman awal media interaktif	40
Gambar 4.16 Tampilan Menu Media Interaktif	41
Gambar 4.17 Tampilan Menu Kompetensi.....	41
Gambar 4.18 Tampilan Materi Pokok	42
Gambar 4.19 Tampilan Menu Indikator Pembelajaran.....	42
Gambar 4.20 Tampilan Awal Menu Materi.....	43
Gambar 4.21 Tampilan Pengertian	43
Gambar 4.22 Tampilan Sejarah	44
Gambar 4.23 Tampilan Fungsi	44
Gambar 4.24 Tampilan Jenis-Jenis	45
Gambar 4.25 Tampilan Profil	45
Gambar 4.26 Tampilan Tutorial	46
Gambar 4.27 Tampilan Video Tutorial Membuat Email.....	46
Gambar 4.28 Cara Mengirim Email.....	47
Gambar 4.29 Komponen Email	47
Gambar 4.30 Tampilan Petunjuk Latihan	48
Gambar 4.31 Soal Latihan	48
Gambar 4.32 Popup Benar	49
Gambar 4.33 Popup Salah.....	49
Gambar 4.34 Tampilan Skor Latihan.....	50
Gambar 4.35 Tinjau Evaluasi	50
Gambar 4.36 Tinjau Evaluasi	51
Gambar 4.37 Grafik Presentase Ahli Media	54
Gambar 4.38 Grafik Presentase Interpretasi Ahli Materi	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen aspek uji media	19
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian oleh Ahli Media	19
Tabel 3.3 Instrumen aspek uji materi.....	20
Tabel 3.4 Instrumen penilaian oleh ahli materi	21
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Siswa.....	22
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian SUS.....	23
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Uji Kelayakan	25
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Likert	25
Tabel 3.9 Indeks Keterangan Likert.....	26
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box	51
Tabel 4.2 Rangkuman Pengujian Black Box	52
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	52
Tabel 4.4 Tabel Penilaian Ahli Materi.....	55
Tabel 4.5 Hasil Angket Siswa.....	59
Tabel 4.6 Hasil uji interpretasi angket siswa	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Pengujian Ahli Media	71
Lampiran 2. Hasil Pengujian Ahli Materi	77
Lampiran 3. Dokumentasi Implementasi Produk	83