

**PENGEMBANGAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
DI MTs HIDAYATUL MUBTADIIN MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

IKA AMRI HARDHIANA MAHFUDAH

NIM 11130092



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
DI MTs HIDAYATUL MUBTADIIN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

IKA AMRI HARDHIANA MAHFUDAH

NIM 11130092



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
DI MTs Hidayatul Mubtadiin Malang

SKRIPSI

Oleh:

IKA AMRI HARDHIANA MAHFUDAH
11130092

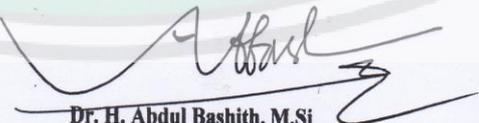
Telah disetujui

Oleh:

Dosen Pembimbing


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
DI MTs Hidayatul Mubtadiin Malang

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ika Amri Hardhiana Mahfudah (11130092)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 Januari 2016 dan
dinyatakan
LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Ketua Sidang,
Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001



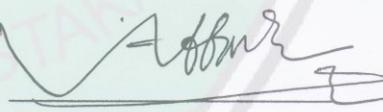
Sekretaris Sidang,
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005



Pembimbing,
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005



Penguji Utama,
Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Teruntuk Bapak Anwari dan Ibu Masriyati. Beliau berdualah yang tak kenal lelah untuk memberikan yang terbaik kepada putra-putrinya. Doa dan motivasi selalu diberikan kepada putra-putrinya agar menjadi insan yang berguna bagi masyarakat sekitar dan menjadi insan yang selalu berbakti dengan sang pencipta.

Ketiga adekku yang selalu bersemangat yakni *Fahrizal Abdullah* (saudara yang membuat saya belajar agar segalanya itu jangan terlalu tergesa-gesa), *Firda Amalia Rahmah* (saudara yang membuat saya belajar bahwa kita itu harus punya target dalam hidup dan itu sebisa mungkin harus terwujud), yang terakhir *Firnanda Ramadhani Nur Fadillah* (Si bungsu yang membuat saya belajar bagaimana untuk menjadi orang yang selalu membahagiakan orang yang berada di sekitar kita), ketiga saudara inilah yang selalu memberikan kebahagiaan ketika kita kumpul bersama.

Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan selalu semangat dalam keadaan apapun dan dimanapun. Nurmala Tirta Nirwana, Rosailul Falkhiyah, Roissatul Khasanah. Dan teruntuk keluarga besar Ma'had Sunan Ampel Al-Aly dari sini saya belajar banyak dan mendapatkan pengalaman yang berharga. Tak lupa pula kelompok PKL K13 2014/2015 yang selalu punya cerita.

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

139. janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, Padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman. (QS. Ali – Imran: 139)¹



¹*Al-Qura'an dan Terjemahannya* (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007), hlm. 67

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Ika Amri Hardhiana Mahfudah
Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Malang, 22 Desember 2015

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

Nama : Ika Amri Hardhiana Mahfudah
NIM : 11130092
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : **Pengembangan Media *Macromedia Flash 8* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Muftadiin Malang**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Amri Hardhiana Mahfudah
NIM : 11130092
Fakultas/ Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan/ Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Macromedia Flash 8* untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII
pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul
Mubtadiin Malang

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan didebutkan daftar rujukan.

Malang, 22 Desember 2015

Yang Membuat Pernyataan

Ika Amri Hardhiana Mahfudah

NIM 11130092

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أُ = û

إي = î

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan nikmat kepada hamban-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dorongan semua pihak, yang bersedia untuk meluangkan waktu dan pikirannya untuk mengoreksi apa yang telah peneliti kerjakan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardja, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan IPS Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing, yang tak kenal lelah untuk selalu memberikan yang terbaik kepada mahasiswanya. Terima kasih atas waktu dan ilmu yang telah ditularkan kepada saya.
5. Drs. Sairozi, S.Pd selaku Kepala Sekolah MTs Hidayatul Mubtadiin dan Bapak Agus Stivan serta Bapak Alif Nurbait S, SE selaku guru kelas VII.
6. Ibu Masriyati dan Bapak Anwari. Orang tua yang senantiasa memberikan nasehat dan memberi arahan agar anak-anaknya menjadi orang yang bermanfaat dimanapun berada.

7. Saudaraku tercinta: Fahrizal Abdullah, Firda Amalia Rahmah dan Firnanda Ramadhani Nur Fadilah yang senantiasa memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh keluarga besar musyrif/ah Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly yang selalu bersemangat kapanpun dan dimanapun.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan Musyrifah Khadijah Al-Kubra 45 yang senantiasa semangat dan terima kasih canda tawa kalian. Teruntuk Ustadzah Nurul Qomariyah terima kasih banyak. Dan teman-teman musyrifah ABA 56 Keluarga baru yang menyenangkan.
10. Teman-teman tercinta jurusan P.IPS angkatan 2011 yang selalu bersemangat dan kompak. Semoga kebersamaan kita menjadi kenangan terindah untuk menggapai kesuksesan yang gemilang
11. Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya. Saya ucapkan terima kasih karena sumbangsih kalian dan semangatnya sehingga peneliti bisa dengan lancar dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwasannya dalam skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu disempurnakan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan oleh peneliti.

Malang, 22 Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
PEDOMAN TRANSLIT ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk Penelitian	6
E. Pentingnya Penelitian	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan	7
G. Definisi Operasional	8
H. Manfaat Pengembangan	9
I. Penelitian Terdahulu	11
J. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Tujuan & Manfaat Media Pembelajaran	18
3. Fungsi Media Pembelajaran	19
4. Kriteria Pemilihan Media	23
5. Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran	25
B. Pengembangan Media <i>Macromedia Flash 8</i>	26
1. Pengenalan <i>Macromedia Flash 8</i>	26
2. Pengenalan Komponen-Komponen <i>Macromedia Flash 8</i>	27
3. Fungsi <i>Macromedia Flash 8</i>	35
C. Motivasi	37
1. Pengertian Motivasi	37
2. Jenis & Sifat Motivasi	38
3. Fungsi Motivasi bagi Individu dalam Belajar	40
4. Faktor-Faktor yang Mengukur Motivasi Belajar	41

D. Hasil Belajar.....	44
1. Definisi Hasil Belajar	44
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses & Hasil Belajar	45
3. Teori Transfer Hasil Belajar.....	47
E. IPS Terpadu	48
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	48
2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	49
3. Ruang Lingkup Materi	51
4. Prinsip-Prinsip Belajar, Pembelajaran dan Penilaian.....	51
5. Pengelolaan Bahan Ajar IPS	52
6. Pandangan Islam Terhadap Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran	52
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis Penelitian.....	54
1. Metode Pengembangan	54
2. Model Pengembangan.....	55
B. Uji Coba Produk	61
C. Jenis Data	62
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	63
1. Tes.....	63
2. Angket.....	63
E. Teknik Analisis Data.....	64
1. Analisis Isi Pembelajaran	64
2. Analisis Deskriptif.....	64
3. Analisis Uji Coba	65
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	67
A. Hasil Pengembangan.....	67
1. Deskripsi Media Pembelajaran Macromedia Flash 8	67
a. Halaman Depan	67
b. Halaman Petunjuk Penggunaan	68
c. Pengantar.....	69
d. Rincian SK & KD	69
e. Halaman Indikator Pembelajaran.....	71
f. Halaman Materi	71
g. Halaman Video	73
h. Halaman Evaluasi	74
i. Halaman Pengembang	75
B. Penyajian Data Validasi Pengembangan Media <i>Macromedia Flash 8</i>	75
1. Data Hasil Validasi Ahli Materi IPS Mata Ranah Geografi	76
2. Data Hasil Validasi Ahli Materi IPS Mata Ranah Ekonomi.....	78
3. Data Validasi Ahli Desain Media <i>Macromedia Flash 8</i>	81
4. Data Validasi Guru IPS Ranah Geografi	86
5. Data Validasi Guru IPS Ranah Sejarah.....	88
6. Data Validasi Guru IPS Ranah Ekonomi.....	91

BAB V PEMBAHASAN	94
A. Revisi Pengembangan Media <i>Macromedia Flash 8</i>	94
1. Revisi Pengembangan Media dari Ahli Materi.....	94
2. Revisi Pengembangan Media dari Ahli Media	98
3. Revisi Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> Menurut Guru Mata Pelajaran.....	101
B. Analisis Tingkat Keefektifan, Keefesienan dan Kemenarikan Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin Malang	102
1. Analisis Data Hasil Validasi Isi Materi Geografi Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i>	103
2. Analisis Data Hasil Validasi Isi Materi Ekonomi Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i>	104
3. Analisis Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Geografi.....	105
4. Analisis Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Ekonomi	106
5. Analisis Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Sejarah.....	108
6. Analisis Data Validasi Ahli <i>Macromedia Flash 8</i>	109
7. Analisis Uji Coba Lapangan Media Pengembangan <i>Macromedia Flash 8</i>	110
C. Hasil Uji Coba Pengembangan Media <i>Macromedia Flash 8</i>	113
BAB VI PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR RUJUKAN	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 2.1 Nama-Nama Toolbox dalam Macromedia Flash 8	29
Tabel 4.1 Validasi Isi Materi IPS Ranah Geografi	76
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Validasi Isi Materi IPS Ranah Geografi.....	77
Tabel 4.3 kritik & Saran ahli Terhadap Isi Materi IPS Ranah Geografi.....	78
Tabel 4.4 Validasi Isi Materi IPS Ranah Ekonomi	78
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Validasi Isi Materi IPS Ranah Ekonomi	80
Tabel 4.6 Kritik & Saran Ahli Terhadap Isi Materi IPS Ranag Ekonomi	80
Tabel 4.7 Validasi Desain Media <i>Macromedia Flash 8</i>	82
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Pertama <i>Media Macromedia Flash 8</i>	83
Tabel 4.9 Kritik & Saran Ahli Desain Pertama.....	83
Tabel 4.10 Validasi Desain Media <i>Macromedia Flash 8</i> oleh Ahli Kedua.....	84
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain kedua <i>Media Macromedia Flash 8</i>	85
Tabel 4.12 Kritik & Saran Desain Ahli Media yang Kedua	86
Tabel 4.13 Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Geografi)	86
Tabel 4.14 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Geografi).....	88
Tabel 4.15 Kritik & Saran Guru Mata Pelajaran IPS (Geografi).....	88
Tabel 4.16 Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Sejarah).....	89
Tabel 4.17 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Sejarah)	90
Tabel 4.18 Kritik & Saran Guru Mata Pelajaran IPS (Sejarah).....	91
Tabel 4.19 Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Ekonomi).....	91
Tabel 4.20 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Ekonomi)	92
Tabel 4.21 Kritik & Saran Guru Mata Pelajaran IPS (Ekonomi)	93

Tabel 5.1 Kualifikasi Kelayakan Media Pembelajaran.....	102
Tabel 5.2 Hasil Validasi Isi Materi Geografi	103
Tabel 5.3 Hasil Validasi Isi Materi Ekonomi.....	104
Tabel 5.4 Validasi Guru Mata Pelajaran Geografi.....	105
Tabel 5.5 Validasi Guru Mata Pelajaran Ekonomi	107
Tabel 5.6 Validasi Guru Mata Pelajaran Sejarah	108
Tabel 5.7 Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	109
Tabel 5.8 Validasi Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran	111
Tabel 5.9 Nilai Siswa Kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin	113
Tabel 5.10 Paired Samples Statistics	114
Tabel 5.11 Paired Samples Correlations	115
Tabel 5.12 Paired Samples Test.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	61
Gambar 4.1 Halaman Depan	68
Gambar 4.2 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	68
Gambar 4.3 Pengantar	69
Gambar 4.4 Standar Kompetensi	70
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar	70
Gambar 4.6 Halaman Indikator Pembelajaran	71
Gambar 4.7 Materi Geografi	72
Gambar 4.8 Materi Sejarah	72
Gambar 4.9 Materi Ekonomi	72
Gambar 4.10 Video Pelapukan	73
Gambar 4.11 Video Erosi.....	73
Gambar 4.12 Evaluasi Quiz Creator	74
Gambar 4.13 Halaman Pengembang.....	75
Gambar 5.1 Scene tenaga eksogen sebelum revisi.....	94
Gambar 5.2 Scene tenaga eksogen setelah revisi.....	94
Gambar 5.3 Scene pelapukan sebelum revisi.....	95
Gambar 5.4 Scene pelapukan setelah revisi	95
Gambar 5.5 Scene Pelapukan organik sebelum revisi	95
Gambar 5.6 Scene pelapukan organik setelah revisi.....	95
Gambar 5.7 Scene materi erosi sebelum revisi	96
Gambar 5.8 Scene materi erosi setelah revisi	96
Gambar 5.9 Scene sedimentasi sebelum revisi	96
Gambar 5.10 Scene sedimentasi setelah revisi	96

Gambar 5.11 Contoh Paleolitikum sebelum revisi	97
Gambar 5.12 Contoh paleolitikum setelah revisi.....	97
Gambar 5.13 Penambahan scene indikator	97
Gambar 5.14 Penambahan Video Sedimentasi	98
Gambar 5.15 Penambahan video erosi.....	98
Gambar 5.16 Scene awal sebelum revisi.....	98
Gambar 5.17 Scene awal setelah revisi.....	98
Gambar 5.18 Scene petunjuk penggunaan	99
Gambar 5.19 Scene menu sebelum revisi	99
Gambar 5.20 Scene menu setelah revisi	99
Gambar 5.21 Tombol navigasi sebelum revisi.....	100
Gambar 5.22 Tombol navigasi setelah revisi	100
Gambar 5.23 Penggunaan background sebelum revisi	100
Gambar 5.24 Penggunaan background setelah revisi	100
Gambar 5.25 Tombol sebelum revisi	101
Gambar 5.26 Tombol setelah revisi	101

ABSTRAK

Mahfudah, Ika Amri Hardhiana. 2015. *Pengembangan Media Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dr. Hj. Samsul Susilawati. M.Pd

Salah satu faktor untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika berada di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* merupakan salah satu cara guru untuk membantu siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran di sekolah. Melalui media *Macromedia Flash 8* diharapkan siswa dapat memahami mata pelajaran IPS Terpadu dengan baik, selain itu diharapkan siswa juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan objek penelitian kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sistem pendekatan model Dick & Carey, yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey dengan langkah-langkah sebagai berikut: mengidentifikasi tujuan pengajaran, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi tingkah laku awal, merumuskan tujuan kinerja, pengembangan tes acuan patokan, pengembangan strategi pengembangan, pengembangan atau memilih pengajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, menulis perangkat dan revisi pengajaran.

Hasil analisis data menunjukkan, bahwa pengembangan media *Macromedia Flash 8* kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang. Hal ini berdasarkan prosentase rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 79,4% dibanding tes awal yang hanya berada pada 43,5% yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan 35,9% dari hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media *Macromedia Flash 8*.

Kata Kunci: *Pengembangan, Macromedia Flash 8, IPS Terpadu*

ABSTRACT

Mahfudah, Ika Amri Hardhiana. 2015. *Macromedia Flash 8 Media Development to Improve VII-grade Student's Motivation and Study Result in Integrated Social Science Subject at MTs Hidayatul Mubtadi'in Malang*. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Teaching and Education. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Dr. Hj. Samsul Susilawati. M.Pd.

One of factors attracting students in learning is that the use of learning media by a teacher in classroom. The use of *Macromedia Flash 8* learning media is one of ways used by the teacher to assist students in learning and understanding subjects at school. Students are hoped to get a good understanding of integrated Social Science subject. In addition, it is able to improve students' motivation and study result. The purpose of this research is to develop *Macromedia Flash 8* learning media in integrated Social Science, and the object of the research is VII grade students of MTs Hidayatul Mubtadiin Malang.

A method used in this research is research and development. To obtain a certain product, analytical research is needed to test the effectiveness of the product so that it is beneficial for society. This development model used in this research employs approach system model by Dick and Carey, developed by Walter Dick and Lou Carey with following steps: identifying the purpose of teaching, doing instructional analysis, identifying the first behavior, formulating the performance purpose, developing standards reference, developing strategy, selecting teaching, doing formative evaluation, and writing revised teaching.

The result of the analysis shows that the development of *Macromedia Flash 8* media at VII grade in integrated Social Science subject. It can elevate students' motivation and study result. The result is based on the average percentage of the last test reached 79,4%, compared to the previous test which was only 43,5%. The result evidently exposes a 35,9% improvement of students' study result after studying with *Macromedia Flash 8* media.

Keywords: Development, Interated Social Science subject, *Macromedia Flash 8*.

ملخص البحث

محفظة، إيكاميري هرديانا. ٢٠١٥ . تطوير وسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨ لزيادة الحافز وترقية نتائج التعلم الطالب في الصف السابع في مادة العلوم الإجتماعية المتكاملة في مدرسة المتوسطة الأهلية هداية المبتدئين مالانق. مقالة، قسم تعليم العلوم الإجتماعية، كلية علوم التربية والتدريس. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق. المشرف: الدكتور الحاج شمس السوسيلواتي الماجستير

أحد العوامل لزيادة جاذبية الطالب في التعلم هو استخدام الوسائل التعليمية من قبل المعلم/ة أثناء وجوده في الفصول الدراسية. تطوير الوسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨ يعتبر من أحد السبل المعلمين لمساعدة الطلاب في دراسة وفهم الدروس في المدرسة. من خلال وسيلة ماكروميديا فلاش ٨ يتوقع من طلاب أي يفهم مادة العلوم الاجتماعية المتكاملة بشكل صحيح. ولكن من المتوقع أن الطلاب يمكن أيضا تحسين وترقية النتائج التعلم و تمكين في زيادة الحافز. والهدف من هذه البحث هو تطوير الوسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨ في مادة علوم الإجتماعية المتكاملة بهدف طلاب الصف السابع هداية المبتدئين مالانق.

ومنهج المستخدمة في هذا البحث من نوع التطويري

(*Research and Development*) لإنتاج بعض منتجات التعليمية التي يتم استخدامها على حسب تحليل الإحتياجي وإختبار فعالية هذه المنتجات التعليمية حتى تكون تعطي الإستفادة الجيدة والفعالة. ومنهج المستخدمة في هذا البحث هو مدخل نموذج عند ديك & كاري، المتطورة من قبل والتر ديك و لو كاري مع الخطوات على النحو التالي: تحديد أهداف التعليمية، وتحليل التعليمية، وتحديد السلوكيات الأولى ، وصياغة أهداف الأداء، وتطوير اختبار المؤشر المرجعي ، واستراتيجية تطوير التنمية، التنمية أو إختيار التدريس، وتصميم وإجراء التقويم التكويني، وكتابة النموذج والمراجع التدريس.

نتائج البحث التي حصلتها الباحثة تدل أن تطوير وسائل التعليمية من ماكروميديا فلاش ٨ في صف السابع في مادة علوم الإجتماعية المتكاملة قادرة و فعالية على زيادة الحافز وترقية نتائج التعلم الطلاب في مدرسة هداية المبتدئين مالانق. ومن معدل النسبة المئوية نتائج الإختبار النهائي للطلاب الذي وصل حد 79,4%، مقارنة من نتائج الإختبار الأولي التي فقط اكتسبوا معدل

النسبة المئوية 43,5%. مما يدل على أن هناك وجود ارتفاع نحو 35,9% بعد دراستهم باستخدام وسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨.

الكلمة الأساسية : التنمية، ماكروميديا فلاش ٨، مادة علوم الإجتماعية.



ABSTRAK

Mahfudah, Ika Amri Hardhiana. 2015. *Pengembangan Media Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dr. Hj. Samsul Susilawati. M.Pd

Salah satu faktor untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika berada di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* merupakan salah satu cara guru untuk membantu siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran di sekolah. Melalui media *Macromedia Flash 8* diharapkan siswa dapat memahami mata pelajaran IPS Terpadu dengan baik, selain itu diharapkan siswa juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan objek penelitian kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sistem pendekatan model Dick & Carey, yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey dengan langkah-langkah sebagai berikut: mengidentifikasi tujuan pengajaran, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi tingkah laku awal, merumuskan tujuan kinerja, pengembangan tes acuan patokan, pengembangan strategi pengembangan, pengembangan atau memilih pengajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, menulis perangkat dan revisi pengajaran.

Hasil analisis data menunjukkan, bahwa pengembangan media *Macromedia Flash 8* kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang. Hal ini berdasarkan prosentase rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 79,4% dibanding tes awal yang hanya berada pada 43,5% yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan 35,9% dari hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media *Macromedia Flash 8*.

Kata Kunci: *Pengembangan, Macromedia Flash 8, IPS Terpadu*

ABSTRACT

Mahfudah, Ika Amri Hardhiana. 2015. *Macromedia Flash 8 Media Development to Improve VII-grade Student's Motivation and Study Result in Integrated Social Science Subject at MTs Hidayatul Mubtadi'in Malang*. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Teaching and Education. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Dr. Hj. Samsul Susilawati. M.Pd.

One of factors attracting students in learning is that the use of learning media by a teacher in classroom. The use of *Macromedia Flash 8* learning media is one of ways used by the teacher to assist students in learning and understanding subjects at school. Students are hoped to get a good understanding of integrated Social Science subject. In addition, it is able to improve students' motivation and study result. The purpose of this research is to develop *Macromedia Flash 8* learning media in integrated Social Science, and the object of the research is VII grade students of MTs Hidayatul Mubtadiin Malang.

A method used in this research is research and development. To obtain a certain product, analytical research is needed to test the effectiveness of the product so that it is beneficial for society. This development model used in this research employs approach system model by Dick and Carey, developed by Walter Dick and Lou Carey with following steps: identifying the purpose of teaching, doing instructional analysis, identifying the first behavior, formulating the performance purpose, developing standards reference, developing strategy, selecting teaching, doing formative evaluation, and writing revised teaching.

The result of the analysis shows that the development of *Macromedia Flash 8* media at VII grade in integrated Social Science subject. It can elevate students' motivation and study result. The result is based on the average percentage of the last test reached 79,4%, compared to the previous test which was only 43,5%. The result evidently exposes a 35,9% improvement of students' study result after studying with *Macromedia Flash 8* media.

Keywords: Development, Interated Social Science subject, *Macromedia Flash 8*.

ملخص البحث

محفظة، إيكاميري هرديانا. ٢٠١٥ . تطوير وسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨ لزيادة الحافز وترقية نتائج التعلم الطالب في الصف السابع في مادة العلوم الإجتماعية المتكاملة في مدرسة المتوسطة الأهلية هداية المبتدئين مالانق. مقالة، قسم تعليم العلوم الإجتماعية، كلية علوم التربية والتدريس. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق. المشرف: الدكتور الحاج شمس السوسيلواتي الماجستير

أحد العوامل لزيادة جاذبية الطالب في التعلم هو استخدام الوسائل التعليمية من قبل المعلم/ة أثناء وجوده في الفصول التدريسية. تطوير الوسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨ يعتبر من أحد السبل المعلمين لمساعدة الطلاب في دراسة وفهم الدروس في المدرسة. من خلال وسيلة ماكروميديا فلاش ٨ يتوقع من طلاب أي يفهم مادة العلوم الاجتماعية المتكاملة بشكل صحيح. ولكن من المتوقع أن الطلاب يمكن أيضا تحسين وترقية النتائج التعلم و تمكين في زيادة الحافز. والهدف من هذه البحث هو تطوير الوسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨ في مادة علوم الإجتماعية المتكاملة بهدف طلاب الصف السابع هداية المبتدئين مالانق.

ومنهج المستخدمة في هذا البحث من نوع التطويري

(Research and Development) لإنتاج بعض منتجات التعليمية التي يتم استخدامها على حسب تحليل الإحتياجي وإختبار فعالية هذه المنتجات التعليمية حتى تكون تعطي الإستفادة الجيدة والفعالة. ومنهج المستخدمة في هذا البحث هو مدخل نموذج عند ديك & كاري، المتطورة من قبل والتر ديك و لو كاري مع الخطوات على النحو التالي: تحديد أهداف التعليمية، وتحليل التعليمية، وتحديد السلوكيات الأولى ، وصياغة أهداف الأداء، وتطوير اختبار المؤشر المرجعي ، واستراتيجية تطوير التنمية، التنمية أو اختيار التدريس، وتصميم وإجراء التقييم التكويني، وكتابة النموذج والمراجع التدريس.

نتائج البحث التي حصلتها الباحثة تدل أن تطوير وسائل التعليمية من ماكروميديا فلاش ٨ في صف السابع في مادة علوم الإجتماعية المتكاملة قادرة و فعالية على زيادة الحافز وترقية نتائج التعلم الطلاب في مدرسة هداية المبتدئين مالانق. ومن معدل النسبة المئوية نتائج الإختبار النهائي للطلاب الذي وصل حد 79,4%، مقارنة من نتائج الإختبار الأولي التي فقط اكتسبوا معدل

النسبة المئوية 43,5%. مما يدل على أن هناك وجود ارتفاع نحو 35,9% بعد دراستهم باستخدام وسائل التعليمية ماكروميديا فلاش ٨.

الكلمة الأساسية : التنمية، ماكروميديا فلاش ٨، مادة علوم الإجتماعية.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Makna penting pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Rasanya, tidak ada yang mengingkari, apalagi menolak, terhadap arti penting dan signifikansi pendidikan terhadap individu dan juga masyarakat. Lewat pendidikan, bisa diukur maju mundurnya sebuah negara. Sebuah negara akan tumbuh pesat dan maju dalam segenap bidang kehidupan jika ditopang oleh pendidikan yang berkualitas. Sebaliknya, kondisi pendidikan yang kacau dan amburadul akan berimplikasi pada kondisi negara yang karut-marut.¹

Sesuai dengan pernyataan diatas, apabila dikaitkan dengan kondisi negara kita untuk saat ini, posisi dunia pendidikan yang ada kurang dinikmati oleh beberapa elemen masyarakat. Terbatasnya biaya untuk melanjutkan sekolah menjadi problem yang penting, padahal pemerintah sudah menyiapkan beasiswa bagi siswa yang tidak mampu. Selain itu, masih ada siswa yang belum menyadari betapa pentingnya pendidikan bagi dirinya. Hal ini bisa dilihat dengan adanya siswa yang kabur ketika proses pembelajaran. Mereka memilih pergi keluar daripada pusing didalam kelas.

¹ As'aril Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011), hlm. 17

Dunia pendidikan tidak terlepas dari berbagai komponen pembelajaran. mulai dari guru, sarana prasarana, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran dan lain sebagainya. Oleh karena itu, kualitas pendidikan sebenarnya ditentukan oleh keterpaduan antara seluruh komponen pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Khanifatul dalam bukunya pembelajaran inovatif “Dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses belajar, tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media dan strategi pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar”²

Manusia memiliki cara masing-masing untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk memiliki kebutuhan yang layak pendidikan merupakan wadah yang tepat untuk memenuhinya. Seperti yang dikatakan oleh Fuad Ihsan dalam bukunya Dasar-Dasar Kependidikan bahwa “Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka”³.

Untuk memajukan kehidupan mereka itulah, maka pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola, secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoritikal dan partikal sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri. Manusia adalah makhluk yang dinamis, dan bercita-cita ingin meraih kehidupan yang sejahtera dan

² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013), hlm 14

³ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 2

bahagia dalam arti yang luas, baik lahiriah maupun batiniah, duniawi dan ukhrawi. Namun cita-cita demikian tak mungkin dicapai jika manusia itu sendiri tidak berusaha keras meningkatkan kemampuannya seoptimal mungkin melalui proses kependidikan, karena proses kependidikan adalah suatu kegiatan sedara bertahap berdasarkan perencanaan yang matang untuk mencapai tujuan dan cita-cita tersebut⁴.

Pendidikan bagi bangsa yang sedang membangun seperti bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien (berdaya guna dan berhasil guna) akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa kita, sesuai dengan tujuan nasional seperti tercantum dalam alinea ke IV, pembukaan UUD 1945.⁵

Seperti yang disinggung diatas, bahwa salah satu keberhasilan dunia pendidikan adalah adanya media pendidikan. Media pendidikan merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pelajaran dan digunakan untuk membantu guru agar siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Penggunaan media sebenarnya lebih efektif dalam dunia pendidikan, akan tetapi kendala yang terjadi di lapangan adalah pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran yang masih kurang. Hal itu bisa

⁴ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2010), hlm 3

⁵ Ibid hlm 3-4

disebabkan karena seorang guru yang belum mampu untuk mengolah atau membuatnya.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media *Macromedia flash* 8. Media ini memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media lain menurut Jubandi dalam Jurnal yang berjudul Pengaruh Penerapan Pembelajaran Inquiry Terbimbing Menggunakan *Macromedia Flash Player* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Struktur Atom yang ditulis oleh Nurhamidah Nasution Jurusan Kimia.

Mata pelajaran IPS Terpadu merupakan mata pelajaran yang diajarkan ditingkat SMP/MTs. Dalam mata pelajaran IPS Terpadu pembelajaran lebih banyak ke hafalan, sehingga terkadang hafalan itu hanya sekedar hafalan dan belum tentu membekas kepada siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Agus sebagai salah satu pengajar mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin beliau mengemukakan:

Kendala yang dialami oleh kami sebagai guru pengajar IPS Terpadu adalah buku ajar siswa yang menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku paket sebagai pelengkap dalam mata pelajaran Ips Terpadu Penggunaan kurikulum sekolah yang kembali seperti semula yaitu KTSP sehingga dalam kenyataannya mata pelajaran IPS Terpadu masih terpisah-pisah. Geografi dan Sejarah diampu oleh guru yang sama kemudian untuk Ekonomi diampu oleh guru yang berbeda. Penyampaian

*materi dengan waktu yang cukup singkat, membuat anak-anak terkadang hanya sekedar tahu saja dengan pelajarannya.*⁶

Kemudian kendala yang dialami dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang minim. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Agus sebagai guru IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin:

*Selama ini media yang saya gunakan masih belum ada dalam artian belum pernah memakai media pembelajaran walaupun itu berebentuk ppt atau sebagainya. Sehingga dalam pembelajaran hanya menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai penunjang pelajaran siswa.*⁷

Beberapa penuturan siswa mereka mengatakan bahwasannya masih merasa sulit dalam memahami pelajaran karena kurangnya penjelasan berupa gambar atau yang lain. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tujuannya agar mempermudah siswa untuk belajar dan agar siswa lebih tertarik lagi dengan pelajarannya. Untuk itu peneliti mengambil judul **“PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU DI MTs HIDAYATUL MUBTADIIN”**

⁶ Wawancara dengan Agus, guru mata pelajaran IPS Terpadu (Geografi dan Sejarah) kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin, pada tanggal 15 Oktober 2015, jam 10.00 – 10.15 WIB.

⁷ Ibid, jam 10.15-10.30

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pengembangan media *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pengembangan media *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin?
3. Bagaimana evaluasi pengembangan media *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan pengembangan media *Macromedia Flash 8* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pengembangan media *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin
3. Untuk mengetahui evaluasi pengembangan media *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin

D. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini berupa media *Macromedia Flash 8* untuk siswa MTs kelas VII mata pelajaran IPS Terpadu

dengan rincian mata pelajaran Geografi, Sejarah dan Ekonomi dengan materi Tenaga Eksogen, Peninggalan Masa Pra Aksara dan Tindakan, Motif dan Prinsip Ekonomi di semester 1.

Produk yang ingin dibuat adalah berupa media *Macromedia flash 8* dimana siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan mudah. Produk ini dapat membuat game dimana siswa akan menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain game aplikasi yang terdapat di dalamnya yakni bisa mengimpor video atau yang lainnya dari file yang lain. Bervariasinya isi dalam produk akan memberi nilai tersendiri.

E. Pentingnya Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran.
Karena tampilan media yang menarik.
2. Memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa
3. Memacu guru untuk memberikan yang terbaik bagi peserta didik

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian pengembangan *Macromedia flash 8* yang dilakukan oleh peneliti fokus pada ruang lingkup materi IPS Terpadu semester 1 dengan materi “Tenaga Eksogen, Peninggalan Masa Pra aksara dan Tindakan, Motif dan Prinsip Ekonomi”. Berikut rincian materi yang dikembangkan:

1. Standar Kompetensi

1. Memahami lingkungan kehidupan manusia
3. Memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan

2. Kompetensi Dasar

- KD 1.1 Mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan dan dampaknya terhadap kehidupan
- KD 1.2 Mendeskripsikan kehidupan pada masa praaksara di Indonesia
- KD 3.2 Mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam berbagai kegiatan sehari-hari

3. Materi Pokok

- a. Tenaga Eksogen
- b. Peninggalan Masa Pra Aksara pada zaman batu
- c. Tindakan, Motif dan Prinsip Ekonomi

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan definisi operasional tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan suatu proses dimana peneliti membuat suatu media dimana dalam hal ini adalah media pendidikan. Proses yang dilakukan adalah untuk membuat suatu media semenarik mungkin sehingga siswa merasa nyaman ketika belajar. Kemudian dalam mengembangkan media peneliti tidak asal begitu saja karena harus

menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media yang dibuat juga harus di validasi dulu kepada tim ahli. Hal ini bertujuan agar media yang dibuat bisa lebih valid lagi.

2. Media Macromedia Flash 8

Macromedia flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Macromedia dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi.

4. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang membuat manusia untuk tergerak dengan keadaan sekitar. Sehingga motivasi ini bisa bersumber dari dalam dan luar seseorang. Motivasi internal bisa terjadi ketika dalam diri seseorang tersebut menginginkan begitu perubahan dalam dirinya, dan perubahan itu bersifat baik bagi dirinya. Kemudian motivasi eksternal itu bisa berbentuk hukuman atau pujian.

H. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang peneliti harapkan manfaatnya antara lain:

1. Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang sangat penting dalam pengembangan media. Dapat mengembangkan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran. Kemudian peneliti menjadi lebih mengerti dan faham bagaimana proses pembuatan media pembelajaran untuk peserta didik dari yang awalnya belum bisa menjadi bisa. Dan belajar untuk sabar dalam melaksanakan sesuatu

2. Sekolah

Memberi masukan kepada pihak sekolah bahwasannya media dalam pembelajaran itu sangat dibutuhkan. Sehingga sekolah bisa mengadakan pelatihan bagi guru-guru yang belum menguasai tentang media pembelajaran.

3. Guru

- a. Memberi referensi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran
- b. Mendorong guru untuk kreatif dalam pembelajaran.

4. Siswa

Pelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga siswa tidak mengalami kebosanan. Dan siswa menjadi terpacu lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

I. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah menilik beberapa skripsi tentang pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan media pembelajaran berikut:

1. Penelitian skripsi yang telah dilaksanakan oleh Alif Choirul Rifani tahun 2014 yang judulnya: ***“Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo”***. Hasil penelitian ini tergolong valid, yang meliputi, ahli isi 80% valid, ahli desain sebesar 82,5% valid, guru mata pelajaran IPS 92,5% valid, dan uji lapangan siswa kelas IV 96% valid. Peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui pre-test yakni dengan nilai 59. Sedangkan post-test dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual pada materi perkembangan kemajuan teknologi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yakni dengan rata-rata 85. Maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar IPS termasuk dalam kualifikasi valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS
2. Penelitian skripsi yang telah ditulis oleh Afina Wastyanti tahun 2014 dengan judul: ***“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pokok Bahasan Penyesuaian Diri Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas V di MIN GEDOG Kota Blitar”***. Penelitian yang dilakukan oleh Afina Wastyanti menggunakan bahan ajar yang berbasis Adobe Flash.

Kemudian objek yang diambil adalah kelas V di MIN Gedog Kab. Blitar. Dan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah Nasution tahun 2014 dengan judul *“Pengaruh Penerapan Pembelajaran Inquiry Terbimbing Menggunakan Macromedia Flash Player untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada bahasan struktur atom”*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan inquiry terbimbing menggunakan *macromedia flash player* dengan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan tanpa menggunakan inquiry terbimbing menggunakan *macromedia flash player*. Nilai rata-rata pre-test siswa kelas eksperimen 28,27 dan post-tes 81,15 dengan rata-rata gain sebesar 0,50. Sedangkan nilai rata-rata pre-test siswa pada kelas kontrol 29,52 dan pos-test 78,3 dengan rata-rata gain sebesar 0,30. Sedangkan persentase peningkatan hasil belajar kelas eksperimen 73% dan pada kelas kontrol 68%. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 5%.

Bersadarkan dari penelitian terdahulu yang sudah dicek oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulia oleh kedua peneliti diatas sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan di sekolah dengan penelitian, termasuk kelemahan bagi masing-masing penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta analisis kebutuhan yang diinginkan oleh sekolah masing-

masing peneliti dan objek media pembelajaran yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan oleh masing-masing peneliti.

Selain memiliki persamaan, beberapa penelitian yang telah dicek oleh peneliti juga memiliki perbedaan baik dari segi subjek penelitian, mata pelajaran, kelas yang digunakan, kemudian lokasi yang digunakan, kemudian bentuk pengembangan media *Macromedia Flash 8* yang didalamnya terdapat kalimat penjelas agar mendapatkan pencapaian yang maksimal. Media *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan oleh peneliti telah dimodifikasi khusus melalui proses validasi dan uji coba lapangan. Materi IPS Terpadu dalam media pembelajaran ini akan dikemas seminimal mungkin sehingga siswa dapat memahami mata pelajaran IPS Terpadu dalam bidang Geografi, Sejarah maupun Ekonomi dengan menyenangkan.

Bagian tabel ini akan menyampaikan persamaan dan perbedaan dalam setiap penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang dahulu dengan yang sekarang. Hal ini berguna untuk meminimalisir adanya pengulangan dalam penelitian. Kemudian akan diketahui apa saja perbedaan dari setiap penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang dahulu dengan sekarang.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Alif Choirul Rifai tahun 2014 (Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda	Penggunaan media pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i>	Objeknya di MI Miftahul Huda Sidoarjo Materi yang digunakan yaitu Perkembangan Kemajuan Teknologi	Mengembangkan media pembelajaran dengan materi yang jelas dan kelas yang jelas Produk divalidasi dulu oleh dosen ahli di bidangnya Mengembangkan media pembelajaran untuk siswa MTs kelas VII Pada mata pelajaran IPS Terpadu yang lebih spesifik tentang motivasi dan hasil belajar siswa Media
2	Afina Wastyanti tahun 2014. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Adobe Flash</i> Pokok Bahasan Penyesuaian	Penggunaan media pembelajaran <i>Adobe Flash</i> (sama-sama produk dari <i>macromedia</i>)	Materi yang digunakan yaitu Penyesuaian Diri Makhluk Hidup Objeknya di MIN GEDOG	pelajaran IPS Terpadu yang lebih spesifik tentang motivasi dan hasil belajar siswa Media

	Diri Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas V di MIN GEDOG Kota Blitar		Kota Blitar kelas V	<i>Macromedia Flash 8</i> yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dilakukan di siswa-siswi MI sedangkan peneliti ditujukan kepada siswa- siswi MTs Hidayatul Mubtadiin
3	Nurhamidah Nasution(2014) Pengaruh Penerapan Pembelajaran Inquiry Terbimbing Menggunakan <i>Macromedia Flash Player</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Bahasan Struktur Atom	Menggunakan media <i>Macromedia Flash Player</i>	Pelajaran yang dipilih adalah mata pelajara kimia dengan materi struktur atom Peggunaan media ditujukan kepada siswa SMAN 2 Tebing Tinggi kelas X	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang sekarang ditujukan kepada siswa MTs kelas VII dengan bahasan pada mata pelajaran IPS

J. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah:

Media *Macromedia Flash 8* adalah media yang menggabungkan banyak komponen dari audio maupun visual, hal itu akan menarik siswa sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

Sekolah yang digunakan dalam penelitian ini belum pernah menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan LKS yang telah disediakan oleh sekolah.

2. Keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah:
 - a. Produk hanya bisa digunakan oleh guru IPS Terpadu
 - b. Penelitian ditujukan untuk siswa kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin Malang
 - c. Media ini digunakan untuk menyampaikan mata pelajaran IPS Terpadu dengan gabungan dari Geografi, Sejarah dan Ekonomi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.⁸

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology (AECT)*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. *National Education Association (NEA)*, mengatakan bahwa “media” adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya. Gagne (1970), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang untuk belajar.⁹

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk membantu atau sebagai perantara siswa agar siswa mudah dalam memahami

⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Kaukaba, 2011) hlm. 3

⁹ Ibid. . .

pelajaran. Kemudian media juga merupakan alat untuk menarik minat siswa untuk belajar, karena dengan adanya model-model yang menarik

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, serta memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga

- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹⁰

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya. Berikut ini beberapa fungsi media pembelajaran¹¹:

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utama.

b. Fungsi Semantik

Yaitu kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

¹⁰ Ibid hlm 4-5

¹¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta Selatan: REFERENSI (GP Press Group), hlm 37-48

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut di atas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:

- a) Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan anak, dan lain-lain.
- b) Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, seperti proses metamorfosis, dan lain—lain.
- c) Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi (terutama pada mata pelajaran sejarah)

Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia, yaitu:

- a) Membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti molekul, sel, atom dan lain-lain, yakni dengan memanfaatkan gambar, film, dan lain-lain.
- b) Membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti proses metamorphosis.

- c) Membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, seperti cara membaca Al Quran sesuai dengan kaidah tajwid, belajar bahasa asing, belajar menyanyi dan bermusik, yakni dengan memanfaatkan kaset.
 - d) Membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta, grafik, dan lain-lain
- d. Fungsi Psikologis

a) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan memnuang rangsangan-rangsangan lainnya.

Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajarn yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa. Dalam psikologi komunikasi, fenomena ini –ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya- disebut perhatian selektif (Jalaluddin Rakhmat, 1985:67).

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin (Jahja Qahar, 1983:11).

Perlu diingat bahwa antara tingkah laku afektif dengan tingkah laku kognitif selalu berjaln erat. Pemisahan antara keduanya hanyalah perbedaan tekanan.

c) Fungsi Kognitif

Menurut WS. Winkel menyatakan bahwa siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

d) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi (*imagination*) berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi yang ditulis oleh C.P. Chaplain adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris.

Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

e) Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

e. Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi media dilihat dari sodio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran. Setiap siswa memiliki kondisi sosial yang berbeda dan hal itu bisa terjadi juga terhadap guru. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi.

4. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa/mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan

perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain¹²:

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- 3) Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- 4) Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk

¹²Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Pres, 2002) hlm 15-16

mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.

- 5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- 6) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

5. Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran¹³. Proses pembelajaran sangat membutuhkan seorang guru sebagai sumber belajar. Oleh sebab itu, kehadiran seorang guru dalam kelas memiliki peranan yang paling penting, apabila seorang guru tidak hadir dalam kelas maka tidak dinamakan proses pembelajaran.

Teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dewasa ini, memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar. Proses pembelajaran tidak lagi terpusat oleh guru, sehingga siswa dapat belajar dimanapun. Akan tetapi bukan berarti guru melepaskan begitu saja, akan

¹³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) hlm 197

tetapi guru tetap memberikan arahan dan bimbingan kepada para siswa dalam pembelajaran.

Pengalaman belajar siswa dapat diperoleh baik secara langsung maupun tidak langsung. Semakin konkret atau semakin langsung pembelajaran yang di dapat maka siswa akan semakin mengerti dengan apa yang dipelajari. Keterbatasan yang terjadi adalah tidak semua pelajaran dapat disajikan secara langsung. Oleh karena itu, kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar menjadi penting, karena akan membantu siswa dalam proses memahami pelajaran.

B. Pengembangan Macromedia Flash 8

1. Pengenalan Macromedia Flash 8

Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuata game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.¹⁴

Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus.

¹⁴ Dedy Izham, *Cara Cepat Belajar Adobe Flash* (http://www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf, diakses 12 Oktober 2014 jam 17:15 wib)

Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.¹⁵

Flash adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia flash 8. Sekarang Flash telah berpindah vendor ke Adobe. Semua tools pada dasarnya sama, hanya yang membedakan disini adalah adanya jenis Actionsript 3.0. Actionsript ini merupakan versi terbaru dari penulisan actionsript di flash.¹⁶

Macromedia Flash 8 adalah versi terbaru dari flash, sejak diakui oleh Adobe, kemampuan fitur-fiturnya menjadi sangat dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi web, kartun, multimedia interaktif, sampai aplikasi untuk ponsel. Selain itu, *Flash 8* juga kompetibel dengan software-software dan animasi lainnya.¹⁷

2. Pengenalan Komponen-Komponen *Flash*

Ada beberapa komponen dalam flash. Kegunaan dari adanya komponen ini adalah agar dalam pembuatan media pembelajaran menjadi lancar. Dibawah ini merupakan tampilan dari aplikasi flash yang digunakan dalam pekerjaan pembuatan media interaktif.

¹⁵ Ibid...

¹⁶ Ibid...

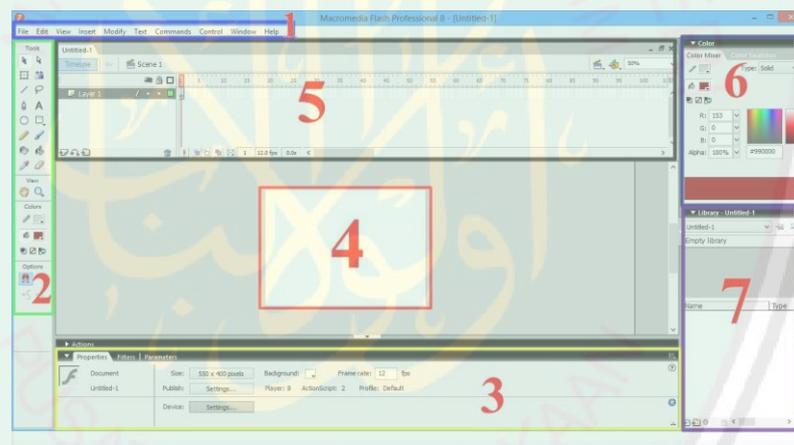
¹⁷ Andrisa ST, *Student Guide Series Macromedia Flash 8*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2007), hlm 2

Tampilan awal saat anda membuka flash dapat dilihat sebagai berikut:¹⁸



Gambar: 2.1 Tampilan Awal Macromedia Flash 8

Pilih flash document, setelah itu akan tampil area kerja seperti di bawah ini:



Gambar:2.2 Area Kerja Macromedia Flash 8

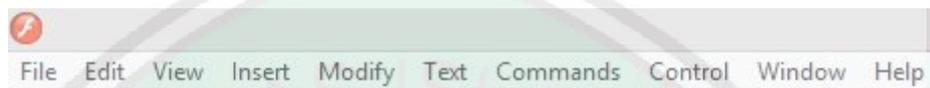
Berikut akan diuraikan satu per satu mengenai bagian-bagian menu yang ada di Macromedia Flash 8.¹⁹

¹⁸ Nurdian Ardiansyah, *Macromedia Flash Profesional Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, (Jakarta: PT. Jaya Abadi, 2010), hlm 9

¹⁹ Nurdian Ardiansyah, *Macromedia Flash Profesional Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*, (Jakarta: PT. Jaya Abadi, 2010), hlm 11

a. Menubar

Menubar pada Macromedia Flash sama seperti pada Microsoft Office dan software lainnya, yaitu berguna untuk mengatur aplikasi yang akan dibuat. Menu yang tersedia pada macromedia flash 8 adalah file, edit, insert, modify, text, command, control, window dan help



Gambar:2.3 Menubar Macromedia Flash 8

b. Tollbox

Panel tollbox merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (tool) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi di dalam Timeline dan stage. Tollbox terbagi menjadi tool dan modifier tertentu yang ditampilkan ketika memilih tool tersebut. Sebagai contoh jika kita memilih oval tool maka modifier seperti strok color, fill color, jenis grafis dan lain-lain.

Berikut nama-nama toolbox pada macromedia flash 8 beserta fungsinya:

Tabel 2.1 Nama-nama toolbox dalam Macromedia Flash 8

	Selection tool (v), tool ini berfungsi untuk memilih objek, memblok dan memindahkannya.
	Subselection tool (A), tool ini berfungsi untuk merubah suatu objek dengan edit points.
	Free transform tool (Q), tool ini berfungsi untuk memutar objek, merubah ukuran objek, merubah bentuk objek ke bentuk lain, contoh dari bentuk persegi menjadi jajae genjang dan lain-lain.

	Line tool (N), tool ini berfungsi untuk membuat suatu garis di stage.
	Lasso tool (L), tool ini berfungsi untuk memilih daerah objek yang akan di edit
	Pen tool (P), tool ini berfungsi untuk menggambar dan merubah bentuk sebuah objek dengan memanfaatkan edit point, pentool memiliki tingkat ekurasi yang lebih tinggi.
	Text tool (T), tool ini tentunya berfungsi untuk membuat kata-kata maupun kalimat.
	Oval tool (O), sesuai dengan namanya tool ini berfungsi untuk membuat sebuah objek berbentuk lingkaran.
	Rectangle tool (R), sudah tentu tool ini berfungsi untuk menggambar objek berbentuk persegi, namun dapat juga di gunakan untuk membuat persegi panjang.
	Pencil tool (Y), tool ini berfungsi untuk menggambar sesuai dengan yang akan dikehendaki.
	Brush tool (B), tool ini berfungsi untuk mewarnai pada objek bebas
	Ink bottle tool (S), tool ini berfungsi untuk mewarnai border (garis tepi).
	Paint bucket tool (K), tool ini berfungsi untuk mengisi warna pada objek yang dipilih.

	Eraser tool (E), tool ini berfungsi untuk menghapus objek yang ingin anda hilangkan.
	Zoom tool (M,Z), tool ini berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek pada stage.
	Hand tool (H), tool ini berfungsi untuk menggerakkan suatu tampilan stage tanpa mengganggu letak objek-objek yang sudah di buat.

c. Panel Color

Tanpa warna yang menarik maka semuanya akan terlihat biasa saja, maka dari itu macromedia flash 8 menyediakan fasilitas untuk membuat objek terlihat lebih berwarna. Panel color pada mancomedia flash 8 terbagi atas:

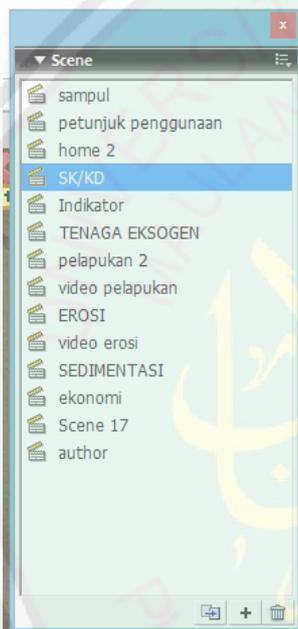
Tabel 2.2 Nama-nama panel color dalam *Macromedia Flash 8*

	Stroke color, berfungsi untuk memberi warna pada border/garis tepi.
	Fiil color, berfungsi untuk memberi warna sebuah objek.
	Swap colors, berfungsi untuk menukar fiil color dengan stroke color.
	.Black and white, berfungsi untuk memberi warna fill ataupun stroke dengan warna hitam putih.

d. Stage

Stage adalah tempat bekerja seorang animator pada macromedia flash 8, karena stage merupakan daerah yang berisi semua entri-entri gambar yang membentuk sebuah movie flash. Di stage ini lah kita dapat mengembang kreatifitas.

e. Scene



Scene merupakan kumpulan dari keseluruhan timeline. Scene juga dapat di tambah maupun di hapus, penggunaan scene tergantung pada kebutuhan. Untuk menampilkan window scene dapat menekan Shift+F2 pada keyboard secara bersamaan. Dengan menambahkan scene baru maka akan memperoleh timeline kosong yang siap diisi. Penggunaan scene yang lebih dari satu biasanya dilakukan oleh seorang animator supaya karyanya tidak mudah untuk di tiru.

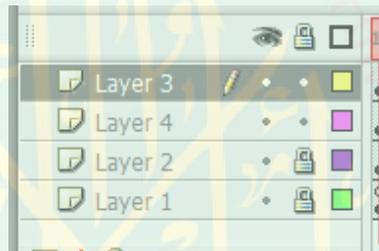
Gambar 2.4 Scene

f. Timeline

Keseluruhan movie animasi yang diolah pada *macromedia flash 8* dapat diatur dan dikontrol pada timeline. Timeline merupakan kumpulan pengaturan tool yang sangat besar. Pada timeline terdapat dua komponen pokok, yaitu layer dan frame. Logikanya timeline merupakan sebuah buku besar, layer merupakan bab yang terdapat didalam buku tersebut dan frame adalah

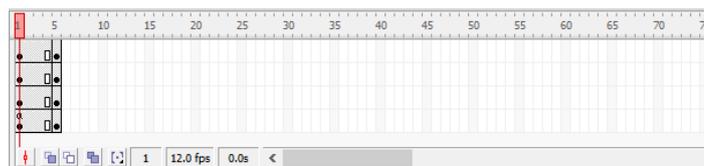
halaman-halaman buku tersebut. Berikut akan diuraikan satu persatu secara umum:

1) **Layer**, merupakan sebuah folder tempat anda meletakkan objek-objek yang berbeda. Kita dapat mengklik icon insert new layer untuk menambah layer baru. Pada layer ini lah kita bisa mengelompokkan berbagai objek. Contoh layer pertama kita masukkan background, layer kedua kita masukkan teks, layer ketiga masukkan tombol, keempat masukkan actionsclipnya dan selanjutnya. Penggunaan layer tergantung pada kebutuhan selaku animator.



Gambar 2.5 Layer

2) **Frame**, merupakan bingkai-bingkai kecil yang dapat diisi dengan apapun yang dikehendaki. Contoh, ketika akan memasukkan sebuah foto pada frame 1 layer background. Maka, foto tersebut akan menjadi background pada animasi atau presentasi tersebut. Penggunaan frame juga disesuaikan dengan kebutuhan kita sebagai animator. Panjang frame pada macromedia flash 8 ini tidak terbatas. Sehingga tidak membatasi kreatifitas animator.



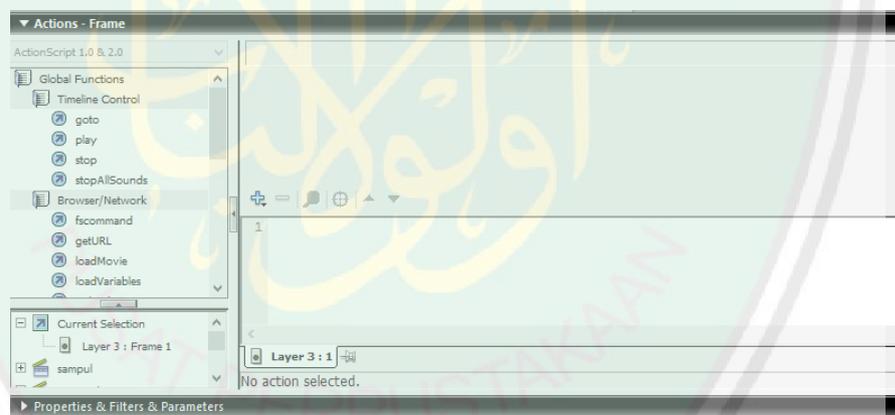
Gambar 2.6 Frame

g. Action Window

Action window merupakan tempat atau wadah yang dapat digunakan untuk menuliskan action script untuk macromedia flash 8. Untuk menampilkan window ini kita bisa menekan F9 pada keyboard. Action script digunakan untuk mengendalikan objek yang dibuat sesuai dengan kehendak animator. Action script pada *macromedia flash 8* sedikit berbeda dengan flash sebelumnya.

Action script terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Action script untuk frame
- b. Action script untuk movie clip
- c. Action script untuk button



Gambar 2.7 Action script

3. Fungsi *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PMB). Dalam *Macromedia Flash* kita dapat memasukkan elemen-elemen seperti gambar atau movie, animasi, presentasi, game, dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan *Macromedia Flash 8* sebagai berikut:

a. Kelebihan *Macromedia Flash 8*

Penggunaan *Macromedia Flash 8* sebagai software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *edutainment*, didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. Bahwa *Macromedia Flash* memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis, antara lain, misalnya:

- a) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *macromedia flash* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- b) Penggunaan program *Macromedia Flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur yang dikehendakinya.
- c) *Macromedia Flash* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Flash* menggunakan animasi dengan basis

vector, dan juga ukuran file Flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.

d) *Macromedia Flash* menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov. hal ini memungkinkan pengguna program Macromedia Flash Professional 8 untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.

b. Kekurangan *Macromedia Flash 8*

Berdasarkan kelebihan penggunaan media *Macromedia Flash 8*, ada keterbatasan-keterbatasan penggunaan *macromedia flash 8* tersebut, yaitu:

- 1) Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya.
- 2) Lambat login dan kurang simple
- 3) Menyanya tidak user friendly
- 4) Perlu banyak referensi tutorial
- 5) Kurang dalam 3D dan grafisnya. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.
- 6) Bahasa pemrogramannya agak susah.
- 7) Belum ada template di dalamnya
- 8) Ukuran file besar²⁰

²⁰ Taharudin, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flah Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Mata Diklat Las Burus Manual di SMKN 2 Pengasih*, Skripsi. (Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta, 2012) hlm 12

C. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.²¹

Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. A. W. Bernard memberikan pengertian motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.²²

Menurut McDonald, "*Motivation is a energy change within the person characterized by effective arousal and anticipatory goal reactions.*" Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.²³

²¹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm 319

²² *Ibid...*

²³ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar & Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm 173

2. Jenis dan Sifat Motivasi

a. Jenis Motivasi

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Manusia adalah makhluk berjasmani, sehingga perilakunya terpengaruh oleh insting dan kebutuhan jasmaninya.²⁴

Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari. Hal ini berbeda dengan motivasi primer. Sebagai ilustrasi, orang yang lapar akan tertarik pada makanan tanpa belajar. Untuk memperoleh makanan tersebut orang harus bekerja terlebih dahulu. Agar dapat bekerja dengan baik, orang harus belajar bekerja. “Bekerja dengan baik” merupakan motivasi sekunder. Bila orang bekerja dengan baik, maka ia memperoleh gaji berupa uang. Uang tersebut merupakan penguat motivasi sekunder.²⁵

Motivasi sosial atau motivasi sekunder memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Para ahli membagi motivasi sekunder menjadi beberapa bagian. Maslow menggolongkannya menjadi kebutuhan-kebutuhan untuk (i) memperoleh rasa aman, (ii) memperoleh kasih sayang dan kebersamaan, (iii) memperoleh penghargaan, dan (iv) pemenuhan diri atau aktualisasi diri.²⁶

²⁴ Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hlm 86

²⁵ Ibid hlm 88

²⁶ Ibid hlm 89

b. Sifat Motivasi

Motivasi seseorang dapat bersumber dari dalam diri seseorang yang dikenal sebagai motivasi internal dan dari luar seseorang yang dikenal sebagai motivasi eksternal. Motivasi internal bisa terjadi ketika dalam diri seseorang tersebut menginginkan begitu perubahan dalam dirinya, dan perubahan itu bersifat baik bagi dirinya. Kemudian motivasi eksternal itu bisa berbentuk hukuman atau pujian.

Menurut Arden N. Frandsen (Hayinah, 1992), yang termasuk dalam motivasi intrinsik untuk belajar antara lain:

- 1) Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- 2) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju
- 3) Adanya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukungan dari orang-orang penting, misalkan orang tua, saudara, guru, atau teman-teman, dan lain sebagainya
- 4) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya, dan lain-lain.²⁷

Hukuman dan pujian merupakan salah satu bentuk motivasi eksternal. Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan mempengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah²⁸. Tindakan menghukum dan memuji siswa dilakukan agar siswa memiliki semangat dalam belajar, ketika hukuman diberlakukan siswa akan jera

²⁷ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 23

²⁸ Ibid hlm 24

dan siswa akan berusaha untuk memperbaiki yang kurang sesuai. Menurut saya, motivasi dalam diri itu harus kuat, ketika motivasi dalam diri sudah kuat maka orang tersebut tidak akan gampang goyah dengan apapun.

3. Fungsi Motivasi bagi Individu dalam Belajar

Berkaitan dengan kegiatan belajar, motivasi dirasakan sangat penting perannya. Motivasi diartikan penting tidak hanya bagi pelajar, tetapi juga bagi pendidik, dosen, maupun karyawan sekolah, karyawan perusahaan. R.B.S. Fudyartanto (2003) menuliskan fungsi-fungsi motivasi sebagai berikut²⁹:

- a. Motif bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku individu. Motif dalam kehidupan nyata sering digambarkan sebagai pembimbing, pengarah, dan pengorientasi suatu tujuan tertentu dari individu. Tingkah laku individu dikatakan bermotif jika bergerak menuju ke arah tertentu, mengandung ketekunan dan kegigihan dalam bertindak. Tidak dapat dimungkiri bahwa suatu tingkah laku yang bermotif itu bersifat kompleks karena struktur keadaan yang ada dan sekuen-sekuen tindakan yang menentukan tingkah laku individu yang bersangkutan.
- b. Motif sebagai penyeleksi tingkah laku individu. Motif yang dipunyai atau terdapat pada diri individu membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah kepada suatu tujuan yang terpilih yang telah diniatkan oleh individu tersebut. Dengan pernyataan lain, adanya motif

²⁹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm 320-322

menghindari individu menjadi buyar dan tanpa arah dalam bertindak laku guna mencapai tujuan tertentu yang telah diniatkan sebelumnya. Contohnya, seorang siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ingin lulus ujian sekolahnya menyeleksi cara-cara yang menurutnya dianggap tepat untuk dapat mencapai tujuannya, yaitu dapat lulus ujian akhir sekolahnya. Dalam hal ini, siswa SMK tersebut telah mendeterminasi motif dalam dirinya untuk dapat mencapai tujuannya lulus ujian akhir sekolah

- c. Motif memberi energi dan menahan tingkah laku individu. Motif diketahui sebagai daya dorong dan peningkatan tenaga sehingga terjadi perbuatan yang tampak pada organisme. Motif juga mempunyai fungsi untuk mempertahankan agar perbuatan atau minat dapat berlangsung terus-menerus dalam jangka waktu lama. Tetapi, energi psikis ini tetap tergantung kepada besar kecilnya motif pada individu yang bersangkutan. Jelasnya, jika motif yang ada dalam diri individu besar atau kuat, ia akan memiliki energi psikis yang besar. Sebaliknya, jika motif yang ada dalam diri individu lemah, energi psikis yang dimiliki individu yang bersangkutan juga lemah. Menurut Hebb, semakin besar motif pada individu, semakin efisien dan sempurna tingkah lakunya.

4. Faktor-Faktor yang Mengukur Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan. Motivasi bagi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif, dapat mengarahkan akan melahirkan ketekunan dalam melakukan

kegiatan belajar. Dalam kaitannya dengan ini perlu diketahui ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, yaitu: (1) kematangan, (2) usaha yang bertujuan, (3) pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi, (4) partisipasi, (5) penghargaan dan hukuman.³⁰

Berikut ini uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar³¹:

a) Kematangan

Dalam memberi motivasi, dan faktor kematangan fisik, sosial dan psikis haruslah diperhatikan, karena hal itu dapat mempengaruhi motivasi. Seandainya dalam pemberian motivasi itu tidak ada kematangan, maka akan mengakibatkan frustrasi, dan mengakibatkan hasil belajar tidak optimal.

b) Usaha yang bertujuan

Setiap usaha yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai akan semakin kuat dorongan untuk belajar.

c) Pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi

Dengan pengetahuan hasil belajar, siswa mendorong untuk lebih giat belajar. Apabila hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa akan berusaha untuk mempertahankan atau meningkatkan intensitas belajarnya untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik di kemudian

³⁰ Riza Karlina. "Penerapan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII A di SMP Islam NU 01 Pujon", Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2014, hlm 30-31

³¹ Ibid hlm 31-32

hari. Prestasi yang rendah menjadikan siswa giat belajar guna memperbaikinya.

d) Partisipasi

Dalam kegiatan mengajar perlu diberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam seluruh kegiatan belajar. Dengan demikian kebutuhan siswa akan kasih sayang dan kebersamaan dapat diketahui, karena siswa merasa dibutuhkan dalam kegiatan belajar itu.

e) Penghargaan dan hukuman

Pemberian penghargaan itu dapat membangkitkan siswa untuk mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Tujuan pemberian penghargaan berperan untuk membuat pendahuluan saja. Penghargaan adalah alat, bukan tujuan. Hendaknya diperhatikan agar penghargaan itu menjadi tujuan. Tujuan memberikan penghargaan dalam belajar adalah setelah seseorang menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar yang baik, ia akan melanjutkan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas. Sedangkan hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadikan alat motivasi.

f) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan kalau disertai dengan minat.

g) Harga diri dan presentasi

Faktor ini mendorong atau mengarahkan individu (memotivasi) untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan memperoleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu dalam lingkungan masyarakat, serta dapat mendorong individu untuk berprestasi.

h) Keinginan tentang kemajuan dirinya

Menurut Srdiman “melalui aktualisasi diri pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu.

D. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi selain untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata

dan juga symbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan untuk berbagai keperluan.³²

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kekurangan gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya berada di bawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat mengantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.³³

Bahkan dikatakan oleh Aminuddin Rasyad (2003, h.116) pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*). Artinya, kondisi pancaindera tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan pansaindera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah

³² Mufidatul Khusnaini. "Pengembangan Media Ajar Macromedia Flash Materi Bangun Ruang Kelas V SDI Riyadlul Mubtadiin Turen-Malang", Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2014, hlm 200

³³ Yudhi Munandi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta Selatan: REFERENSI (GP Press Group)), hlm 24

dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.

2) Faktor Psikologis

Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses dan hasil belajar:³⁴

- a) Intelegensi
- b) Perhatian
- c) Minat dan bakat
- d) Motif dan motivasi
- e) Kognitif dan daya nalar

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan fisik dapat berupa kondisi ruang belajar yang lembab. Kondisi tersebut bisa mengganggu konsentrasi belajar siswa. Untuk lingkungan sosial yang berada disekitar siswa baik berupa manusia maupun benda bisa mempengaruhi belajar siswa³⁵.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaann dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat berupa kurikulum, sarana dan

³⁴ Ibid hlm 26-29

³⁵ Ibid hlm 31

fasilitas, dan guru. Faktor ini memiliki pengaruh yang besar pada proses dan hasil belajar. Dengan kurikulum maka pembelajaran akan menjadi terarah, kemudian sarana dan fasilitas akan mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran, lalu guru bertugas untuk memberi arahan apabila ada yang belum dipahami oleh siswa³⁶.

3. Teori Transfer Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya yang berjudul *Proses Belajar Mengajar* menyatakan bahwasannya teori tentang transfer hasil belajar terdapat tiga teori, antara lain³⁷:

a. Teori Disiplin Formal (*The Formal Discipline Theory*)

Teori ini menyatakan, bahwa ingatan, sikap, pertimbangan, imajinasi, dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis.

b. Teori Unsur-Unsur yang Identik (*The Identical Elements Theory*)

Transfer terjadi apabila di antara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang bersamaan (identik). Latihan di dalam satu situasi mempengaruhi perbuatan tingkah laku dalam situasi yang lainnya. Teori ini banyak digunakan dalam kursus latihan jabatan di mana kepada siswa diberikan respons-respons yang diharapkan diterapkan dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Para ahli psikologi, banyak menekankan kepada persepsi para siswa terhadap unsur-unsur yang identik ini.

³⁶ Ibid hlm 32

³⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm 34

c. Teori Generalisasi (*The Generalization Theory*)

Teori ini merupakan revisi terhadap teori unsur-unsur yang identik. Tetapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Internalisasi daripada pengertian-pengertian, ketarampilan, sikap-sikap, dan apresiasi dapat mempengaruhi kelakuan seseorang. Teori ini menekankan kepada pembentukan pengertian (*cocept formation*) yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain. Transfer terjadi apabila siswa menguasai pengertian-pengertian umum atau kesimpulan-kesimpulan umum, lebih daripada unsur-unsur yang identik

E. IPS Terpadu

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti: sosiologi, geogrsfi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenimena soisla yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.³⁸

³⁸Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Penyusunan KTSP Lengkap (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD, SMP DAN SMA*, (Yogyakarta: PT.Buku Kita, 2007). Hlm 337

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Awan Mutakin pada tahun 1998 menyatakan bahwasannya tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut³⁹:

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pematangan terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat

³⁹ Ibid hlm 338

- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Menurut Gross dalam bukunya Trianto “Model Pembelajaran Terpadu” menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*”. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.⁴⁰

Tujuan tersebut akan terlaksana dengan baik, ketika kedua pihak saling mengerti dan memahami tugas masing-masing. Dan salah satu yang mempengaruhi suksesnya pembelajaran adalah bagaimana cara penyampaian materi oleh guru kepada siswanya. Ketika materi yang disampaikan bias dipahami oleh siswa maka tujuan pembelajaran IPS bias terwujudkan.

⁴⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 173

3. Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu
- b. Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara, zaman Hindu-Budha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi
- c. Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
- d. Interaksi manusia dengan lingkungan alam sosial budaya dan ekonomi

4. Prinsip-prinsip Belajar, pembelajaran dan penilaian

Pendekatan pembelajaran terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan interdisipliner. Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan satu system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistic dan otentik. Salah satu diantaranya adalah memadukan Kompetensi Dasar. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal

yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari.⁴¹

5. Pengelolaan Bahan Ajar IPS

Bahan ajar adalah bahan atau material atau sumber belajar yang mengandung substansi kemampuan tertentu yang akan dicapai oleh siswa. Secara garis besar bahan ajar atau materi pembelajaran mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Substansi materi dalam pembelajaran IPS terdiri atas fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan nilai.

6. Pandangan Islam Terhadap Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran

Pandangan Al-Quran tentang ilmu dan teknologi dapat diketahui prinsip-prinsipnya dari analisis wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW.⁴²

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَعْلَمْ بِأَنَّ اللَّهَ يَرَى ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari ‘alaq. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar manusia dengan pena, mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya” (QS Al-Alaq (96): 1-5)

Selanjutnya, dari wahyu pertama Al-Quran diperoleh isyarat bahwa ada dua cara perolehan dan pengembangan ilmu, yaitu Allah mengajar

⁴¹ Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Penyusunan KTSP Lengkap (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD, SMP DAN SMA*, (Yogyakarta: PT.Buku Kita, 2007). Hlm 338

⁴² M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Tematik atas Pelbagai Persoalan Umat*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), hlm 569

dengan pena yang telah diketahui manusia lain sebelumnya, dan mengajar manusia (tanpa pena) yang belum diketahuinya. Cara pertama adalah mengajar dengan alat atau atas dasar usaha manusia. Cara kedua dengan mengajar tanpa alat dan tanpa usaha manusia. Walaupun berbeda, keduanya berasal dari satu sumber, yaitu Allah SWT.⁴³

Penggunaan media pembelajaran ditujukan agar siswa menjadi lebih interaktif dalam kelas. Maksudnya adalah siswa menjadi lebih tertarik lagi dalam belajar dan bahwasannya dalam pembelajaran siswa tidak hanya menggunakan satu undera saja akan tetapi harus ada keterkaitan antara pendengaran, mata (penglihatan), akal serta hati ketika keempat tersebut sudah menyatu maka pembelajaran akan menjadi mudah. Seperti yang diterangkan dalam ayat Al-Quran surat Al-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”

⁴³ M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Tematik atas Pelbagai Persoalan Umat*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), hlm 570

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁴

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian ini bersifat longitudinal atau bertahap.⁴⁵

Dalam penelitian ini peneliti membuat media pembelajaran berbentuk *Macromedia Flash 8*. Produk yang dihasilkan peneliti ini diharapkan dapat menarik minat siswa dari keterkaitan itulah diharapkan hasil belajar yang diperoleh juga bisa lebih baik dari sebelumnya.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 407

⁴⁵ Ibid

2. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan suatu informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana.

Suatu model pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian⁴⁶.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sistem pendekatan model *Dick & Carey*, yang dikembangkan oleh *Walter Dick & Lou Carey* (1990). Menurut pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut⁴⁷. Penjelasannya sebagai berikut:

a) Identifikasi Tujuan Pengajaran (*Identify Instructional Goals*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan tujuan umum pembelajaran IPS Terpadu. Sehingga pada langkah ini akan diketahui keinginan peserta didik. Pada langkah ini peneliti melakukan observasi terlebih ke MTs Hidayatul Mubtadiin, meninjau bagaimana kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas dengan tujuan untuk mengetahui apakah media *Macromedia Flash 8* dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan di kelas VII MTs

⁴⁶ Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm 199-200

⁴⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 89

Hidayatul Mubtadiin-Malang serta wawancara dengan bapak Agus selaku guru mata pelajaran IPS Terpadu dalam ranah Geografi dan Sejarah.

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data bahwasannya guru dalam mengajarkan IPS Terpadu kurang ada bervariasi, guru biasa menggunakan metode ceramah sehingga hal ini membuat siswa menjadi jenuh ketika pembelajaran. Begitu pula dengan buku pelajaran yang digunakan siswa hanya menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai pelengkap, penggunaan LKS juga masih kurang menarik karena gambar yang digunakan hanya berwarna abu-abu. Tidaktertarikannya siswa berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti maka perlu adanya media penunjang yang dapat membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dimaksud adalah *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

b) Melakukan Analisis Instruksional (*Conducting a Goal Analysis*)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, maka akan ditentukan tipe belajar yang dibutuhkan siswa. Karakteristik pembelajaran IPS Terpadu adalah penggabungan dari Geografi, Sejarah, Ekonomi dan Sosiologi dimana harus ada integrasi kemudian dalam pembelajaran IPS Terpadu adalah banyaknya materi hafalan

yang harus diketahui siswa sehingga dibutuhkan media agar siswa dapat mengetahui secara langsung apa-apa yang belum diketahui oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran siswa memperhatikan media *Macromedia Flash 8* yang telah dibuat oleh peneliti. Siswa mendengarkan dan memperhatikan apa yang telah tertera di media *Macromedia Flash 8*. Kemudian siswa akan ditunjuk guru untuk menjawab pertanyaan dari guru dan yang bisa akan mendapatkan reward dari guru. Sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media *Macromedia Flash 8*, guru mengevaluasi siswa dengan memberi pertanyaan baik lisan maupun tertulis hal ini ditujukan untuk mengetahui ketercapaian hasil dalam pembelajaran.

c) Mengidentifikasi Tingkah laku Awal/ Karakteristik *Siswa (Identity Entry Behaviours, Characteristics)*

Karakteristik siswa SMP/MTs adalah mereka sudah bisa menerima pembelajaran baik dengan penjelasan atau melihat saja. Dan mereka menyukai hal-hal yang membuat tertarik dalam kegiatan belajar

d) Merumuskan Tujuan Kinerja (*Write Performance Objectives*)

Berdasarkan analisis instruksional dan pernyataan tentang tingkah laku awal siswa, selanjutnya akan dirumuskan pernyataan khusus tentang apa yang harus dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Dengan demikian tingkat pencapaian siswa dalam

perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan tes.

e) Pengembangan Tes Acuan Patokan (*Develop Criterion-Referenced Test Items*)

Berdasarkan pada tujuan yang telah dirumuskan, maka dilakukan pengembangan instrumen untuk mengukur layak atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini terdiri dari empat dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) dan seorang guru pengampu mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin.

Berdasarkan rumusan tujuan tersebut, peneliti menggunakan instrument tes sebagai berikut:

- a. Bentuk *pretest* (tes sebelum materi diberikan kepada siswa)
- b. Bentuk *posttest* (tes setelah materi diberikan kepada siswa)

f) Pengembangan Strategi Pengembangan (*Develop Instructional Strategy*)

Informasi dari lima tahap sebelumnya, maka selanjutnya akan mengidentifikasi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan akhir. Strategi akan meliputi aktivitas preinstruksional, penyampaian informasi, praktik dan balikan, testing, yang dilakukan lewat aktivitas.

Dalam hal ini ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam pembelajaran yaitu kegiatan pra pembelajaran, yaitu strategi pengkondisian dan kesiapan siswa ketika akan mengikuti kegiatan

pembelajaran. Kegiatan inti yaitu guru menyiapkan materi yang akan disampaikan oleh siswa. Pada kegiatan inti ini guru melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan penutup, yakni kegiatan memberi penguatan kepada siswa dan memberikan evaluasi kepada materi yang telah disampaikan.

g) Pengembangan atau Memilih Pengajaran (*Develop and Select Instructional Materials*)

Tahap ini akan digunakan strategi pengajaran untuk menghasilkan pengajaran yang meliputi petunjuk untuk siswa, bahan pelajaran, tes, dan panduan guru.

Langkah awal dari penelitian ini adalah mendesain *Macromedia Flash 8* semenarik mungkin untuk kegiatan pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah aplikasi *Macromedia Flash 8* yang didalamnya terdapat perpaduan antara audio dan visual. Kemudian di dalam media *Macromedia Flash 8* akan berisi materi, lagu, video, dan kuis setelah mempelajari materi IPS (Geografi, Ekonomi, Sejarah).

h) Merancang dan melaksanakan Evaluasi Formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation*)

Langkah yang akan dilakukan setelah pengembangan media *Macromedia Flah 8* ialah melakukan tes formatif yaitu tes validator. Tes ini dilakukan oleh ahli isi dan ahli desain, dengan ahli isi adalah dosen P.IPS, serta ahli desain adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain media pmebelajaran. Uji validasi tersebut dilaksanakan

guna untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk pembelajaran yang akan digunakan oleh guru.

i) Menulis Perangkat (*Design and Conduct Summative Evaluation*)

Hasil-hasil validasi yang dilakukan oleh tim ahli nantinya dijadikan patokan oleh peneliti untuk memperbaiki kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil perangkat selanjutnya divalidasi dan diujicobakan di kelas / diimplementasikan di kelas.

j) Revisi Pengajaran (*Intructional Revitions*)

Tahap ini mengulangi siklus pengembangan perangkat pengajaran. Data dari evaluasi sumatif yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya diringkas dan dianalisis serta diinterpretasikan untuk diidentifikasi kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. begitu pula masukan dari implementasi dari pakar/validator.

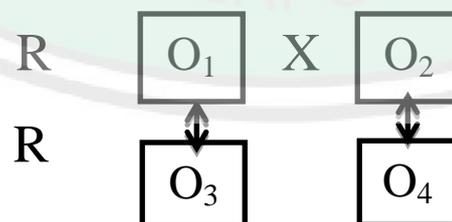
Media *Macromedia Flash 8* yang telah divalidasi oleh tim ahli, kemudian direvisi untuk diperbaiki sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin. Setelah media tersebut di uji cobakan, dilakukan tes kelayakan terhadap media *Macromedia Flash 8*. Tes dilakukan dua kali, yang pertama kepada uji ahli isi yaitu guru bidang studi IPS Terpadu dan kedua adalah siswa yang menjadi objek penelitian dalam bentuk *pretest* maupun *posttest*.

B. Uji Coba Produk

Uji produk dilakukan dengan cara eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah yang diberikan kepada peserta didik. Dalam hal ini peneliti membagi peserta didik menjadi dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Salah satu dari kelompok tersebut akan digunakan sebagai tempat uji coba, sehingga peserta didik dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti kelompok ini disebut dengan kelompok eksperimen. Kemudian, kelompok kontrol atau kelompok yang dalam pembelajarannya tanpa menggunakan media yang dibuat oleh peneliti.

Kedua kelompok tersebut selanjutnya diberi pretest atau melalui pengamatan untuk mengetahui posisi awal ke kedua kelompok tersebut. Bila kedua kelompok tersebut posisinya sama atau tidak berbeda secara signifikan, maka kelompok tersebut sudah sesuai dengan kelompok yang akan digunakan untuk eksperimen. Bila posisi kemampuan ke dua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, maka pengambilan kelompok perlu diulang sampai diperoleh posisi kemampuan awalnya tidak berbeda secara signifikan.⁴⁸

Dapat dilihat seperti bagan dibawah ini:



Gambar 3.1 desain eksperimen dengan kelompok kontrol. (Pretest-posttest control group desain).⁴⁹

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm 416

⁴⁹ Ibid...

Keterangan:

- O₁ : Nilai awal kelompok eksperimen
- O₃ : Nilai awal kelompok kontrol
- O₂ : Prestasi kelompok eksperimen setelah menggunakan media peneliti
- O₄ : Prestasi kelompok kontrol tanpa menggunakan media peneliti

Apabila posisi antara O₁ dan O₃ seimbang, maka kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran peneliti. Bila nilai O₂, secara signifikan lebih tinggi dari O₄, maka pemakaian media dalam pembelajaran lebih efektif dibandingkan sebelumnya.

C. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang berupa point-point pertanyaan terstruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media flash player.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁵⁰

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa angket dan tes hasil belajar.

1. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵¹ Dalam hal ini, digunakan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa setelah pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8*.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.⁵²

Dalam hal ini penggunaan angket digunakan untuk mengetahui ketepatan media pembelajaran dengan isinya, desain yang digunakan, keefektifan media.

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm 203

⁵¹ Ibid hlm 193

⁵² Ibid hlm 194

E. Teknik Analisis Data

Ada tiga tehnik dalam analisis data yang digunakan untuk mengilahkan data hasil pengembangan yaitu analisis isi, analisis deskriptif dan analisis uji t.

1. Analisis isi pembelajaran

Analisa ini dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk menrumuskan tujuan pembelajaran IPS Terpadu berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar beserta materi yang diambil dalam IPS Terpadu. Kemudian hasil analisa yang dibuat untuk mengembangkan bahan ajar *Macromedia Flash 8*.

2. Analisis Deskriptif

Hasil analisa deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan media *Macromedia Flash 8* dalam materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin.

Data yang dihimpun dari analisis ini menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan masukan terhadap produk yang dibuat oleh peneliti.

Data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol. Data yang berbentuk kata atau simbol dapat dianalisis secara logis. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

100% : Bilangan Konstan

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, kemenarikan dan keefektifan dapat dipadankan dengan skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Kelayakan
90-100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
75-89%	Baik, tidak perlu direvisi
65-74%	Cukup, Direvisi
55-64%	Kurang, direvisi
0-54%	Sangat kurang, direvisi

3. Analisis Uji t

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media dengan tanpa menggunakan media, perlu diuji secara statistik dengan t-test berkolerasi (*related*). Rumusnya adalah:

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{s1^2}{n1} + \frac{s2^2}{n2} - \left(\frac{s1}{\sqrt{n1}}\right)\left(\frac{s2}{\sqrt{n2}}\right)}}$$

Dimana:

X1 : Rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media/kelas eksperimen)

X2 : Rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media/kelas kontrol)

S1 : simpangan baku sampel 1

S2 : simpangan baku sampel 2

S12 : varians 1

S22 : varian sampel 2

R : korelasi antara keduanya

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan penelitian ini berupa media pembelajaran *Macromedia Flash 8* untuk siswa kelas VII MTs mata pelajaran IPS Terpadu sebagai media pembantu ketika proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

1. Deskripsi Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8*

Media pembelajaran yang telah dibuat oleh pengembang ini yaitu media pembelajaran yang berbentuk *Macromedia Flash 8* dengan pembahasan pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi Tenaga Eksogen untuk Geografi, Peninggalan Zaman Pra Aksara untuk Sejarah dan Tindakan, Motif dan Prinsip Ekonomi untuk Ekonomi. Media pembelajaran ini diperuntukkan bagi siswa kelas VII SMP/MTs.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini berisi halaman depan, halaman petunjuk penggunaan, standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pembelajaran berisi Geografi, Ekonomi dan Sejarah), indicator pembelajaran, kuis dan profile pengembang.

a. Halaman Depan

Halaman depan media pembelajaran ini berisi judul materi yang akan dipelajari. Halaman didesain dengan wallpaper berupa gambar seorang guru, kemudian penggunaan warna bertujuan agar siswa

menjadi lebih tertarik. Kemudian awal masuk halaman disertai dengan ilustrasi musik.



Gambar 4.1 Halaman Depan

b. Halaman Petunjuk Penggunaan

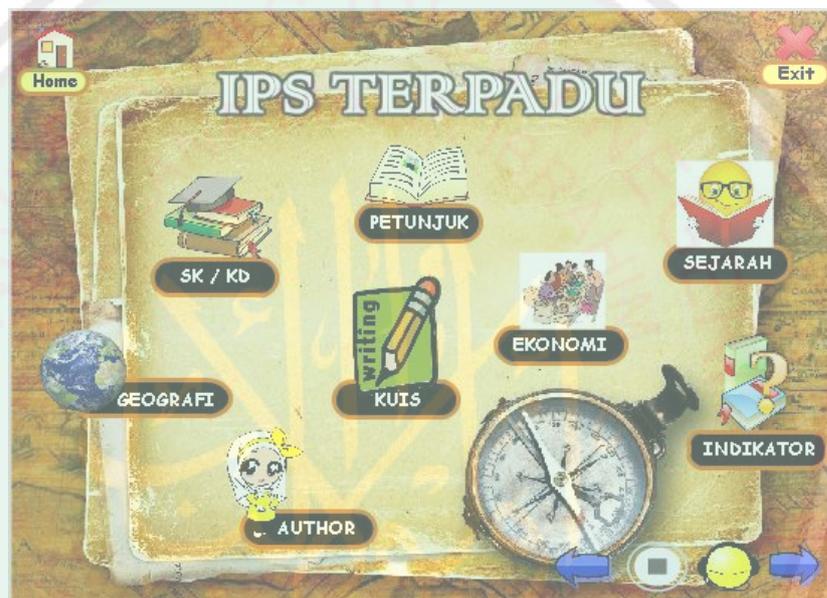
Pada halama ini berisi bagaimana penggunaan tombol-tombol yang ada di media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pengguna media pembelajaran bisa dengan mudah menjalankannya.



Gambar 4.2 Halaman Petunjuk Penggunaan

c. Pengantar

Pada halaman ini berisi tentang menu-menu yang akan dipilih sebelum menggunakan media pembelajaran. Pada halaman ini juga disertai dengan ilustrasi music. Halaman ini terdapat delapan pilihan, yaitu SK/KD, materi pembelajaran (Geografi, Sejarah dan Ekonomi), Indikator pembelajaran, kuis dan profil.



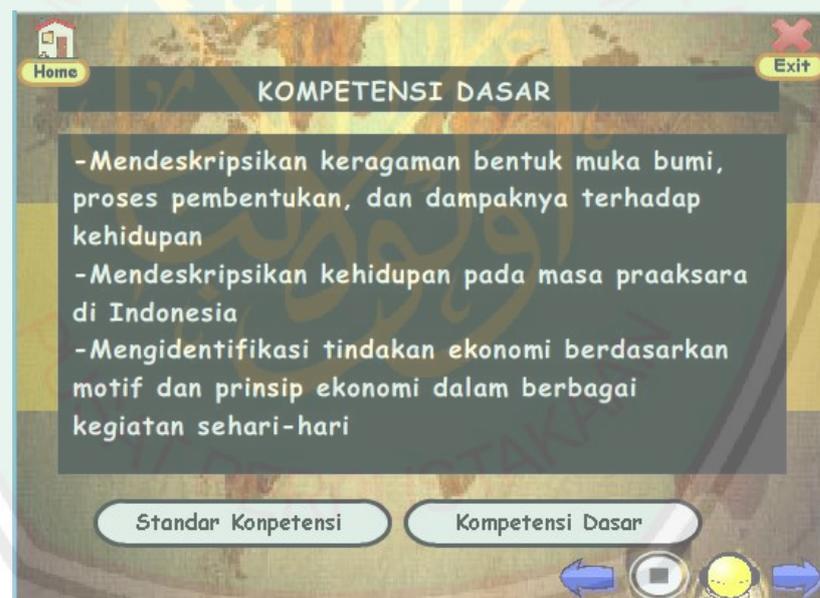
Gambar 4.3 Pengantar

d. Rincian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Halaman ini berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan. Tujuannya agar pengguna bisa memahami dan bisa terarah. Background yang digunakan diambil diinternet kemudian di halaman tersebut disediakan tombol play dan stop musik. Penggunaan font huruf dibuat semenarik mungkin dan tidak terlalu kecil. Hal ini bertujuan agar bisa terbaca dengan jelas.



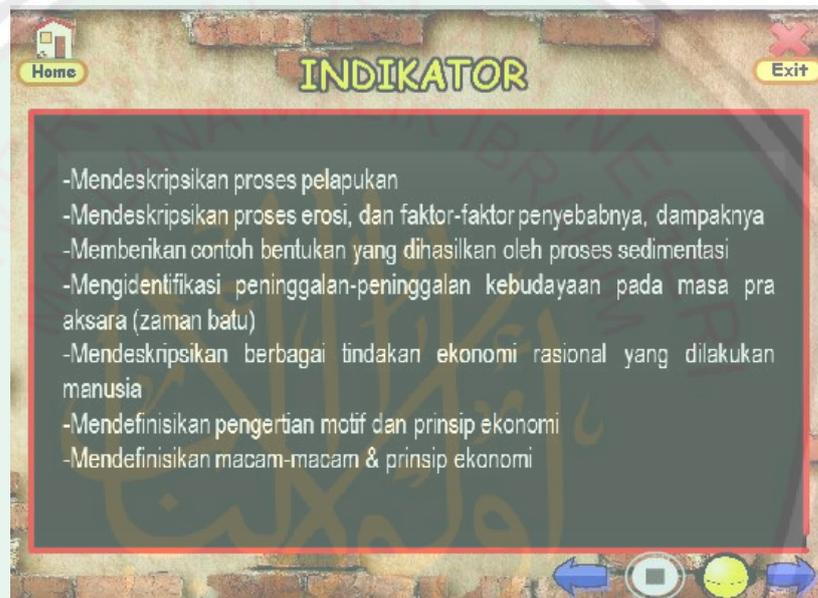
Gambar 4.4 Standar Kompetensi



Gambar 4.5 Kompetensi Dasar

e. Halaman Indikator Pembelajaran

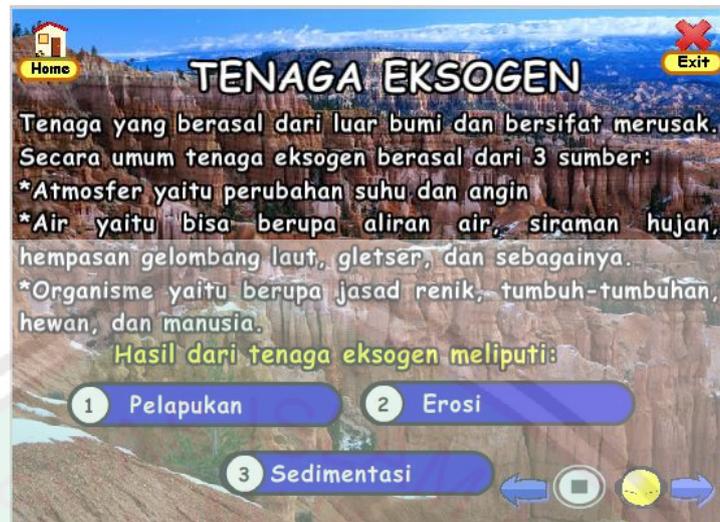
Pada halaman ini berisi tentang spesifikasi materi yang ada dalam media pembelajaran. Pada halaman ini juga merupakan penjabaran dari isi SK/KD. Background yang digunakan diambil dari internet. Penggunaan font dan ukurannya telah disesuaikan sehingga dalam pembelajaran siswa bisa membaca dengan jelas.



Gambar 4.6 Halaman Indikator Pembelajaran

f. Halaman Materi

Halaman ini berisi tentang materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Dalam media ini ada tiga pembahasan yakni Tenaga Eksogen untuk Geografi, Peninggalan zaman Pra Aksara untuk Sejarah kemudian yang selanjutnya adalah tentang tindakan, motif dan prinsip untuk Ekonomi.



Gambar 4.7 Materi Geografi



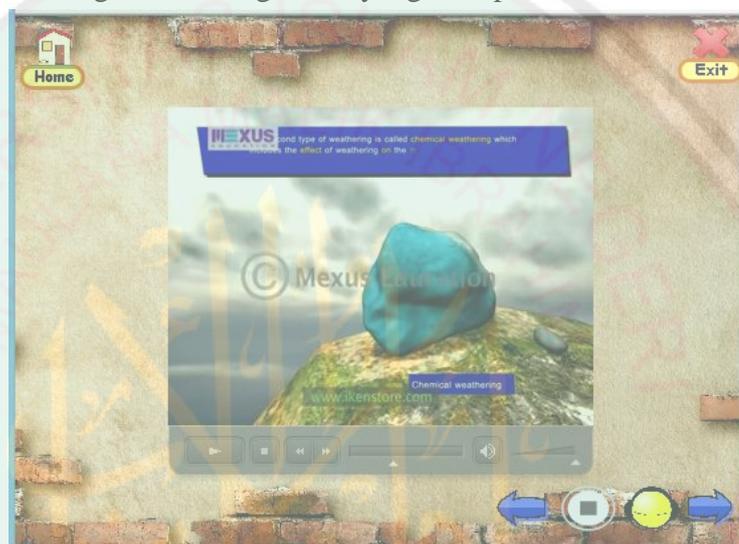
Gambar 4.8 Materi Sejarah



4.9 Materi Ekonomi

g. Halaman Video

Pada halaman ini berisi tentang video yang terkait materi tenaga eksogen, yakni tentang pelapukan dan erosi. Video ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Macromedia Flash 8*. Video yang digunakan diambil dari internet dengan kualitas gambar yang cukup baik untuk dilihat.



Gambar 4.10 Video Pelapukan



Gambar 4.11 Video Erosi

h. Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi berisi tentang soal-soal yang berhubungan dengan materi embuatan kuis ini menggunakan aplikasi *quiz creator*. Berbagai macam tipe soal terdapat dalam aplikasi ini, akan tetapi peneliti hanya menggunakan empat tipe soal yakni tipe *true/false* yang terdiri dari dua soal, *multiple choice* terdiri 12 soal, *multiple response* terdiri tiga soal dan yang terakhir *matching* terdiri dari tiga soal. Dalam penggunaan kuis ini siswa diberi waktu dalam proses pengerjaannya, hal ini bertujuan agar siswa tidak menyontek dengan teman sebaya, kemudian bisa lebih focus dalam pengerjaan soal latihan.



Gambar 4.12 Evaluasi Quiz Creator

i. Halaman Pengembang

Halaman ini berisi biodata penulis dalam mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash 8*. Pemilihan background disesuaikan, kemudian diambil dari internet.



Gambar 4.13 Halaman Pengembang

B. Penyajian Data Validasi Pengembangan Media *Macromedia Flash 8*

Validasi media *Macromedia Flash 8* dilakukan oleh validator ahli pada tanggal 15 Oktober 2015 sampai 18 November 2015. Data penilaian pengembangan media dilaksanakan melalui 4 tahap. Tahap pertama dilakukan dengan memvalidasi isi materi dalam media pembelajaran, pemilihan validator isi disesuaikan dengan bidang yang digeluti oleh validator, disini peneliti memilih tiga dosen pengampu dalam bidangnya seperti geografi, sejarah dan ekonomi. Tahap kedua adalah penilaian terhadap tampilan dari media *Macromedia Flash 8* yang dilakukan oleh staf ahli media di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, selain itu juga dilakukan oleh dosen Fakultas

Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Tahap ketiga adalah penilaian yang dilakukan oleh guru kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadi'in sebagai guru mata pelajaran Geografi, Sejarah dan Ekonomi. Tahap keempat adalah penilaian yang diperoleh dari hasil uji coba dilapangan.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert, sedangkan data kualitatif diperoleh dari penilaian validator berupa penilaian komentar dan saran. Berikut adalah pemaparan data yang diperoleh peneliti:

1. Data Hasil Validasi Materi IPS Ranah Geografi

Hasil penilaian validasi Materi IPS Ranah Geografi untuk kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validasi isi materi IPS ranah Geografi

No	Pertanyaan	x	xi	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	5	5	Sangat baik
2	Sistematika Materi	5	5	Sangat baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	4	5	Baik
5	Durasi atau masa putar	4	5	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	5	5	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	5	5	Sangat baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	5	5	Sangat baik

9	Kemudahan dalam menggunakan	5	5	Sangat baik
10	Kemudahan dalam memahami	5	5	Sangat baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	5	Sangat baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	5	5	Sangat baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	5	5	Sangat baik
14	Keruntutan penyajian materi	5	5	Sangat baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	5	5	Sangat baik

Rumus Perhitungan Nilai Validasi:

Rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

100% : Bilangan Konstan

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Validasi Isi Materi IPS ranah Geografi

Tingkat Pencapaian	P (Skor yang dicari)	%
Sangat Baik	13	86,7%
Baik	2	13,3 %

Tabel diatas menunjukkan hasil validasi isi materi IPS ranah geografi terhadap pengembangan media *Macromedia Flash 8* hasilnya adalah 86,7 % menyatakan sangat baik dan ini terletak pada item nomor 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15 sedangkan 13,3% menyatakan baik dan ini terletak pada item nomor 4 dan 5. Adapun data kualitatif dapat diambil dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Berikut akan ditampilkan dalam table sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli terhadap Isi Materi IPS ranah Geografi

Nama Subjek Ahli Isi Materi	Komentar dan Saran
Saiful Amin, M.Pd	Penggunaan bahasa disesuaikan dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

2. Data Hasil Validasi Isi Materi IPS ranah Ekonomi

Hasil validasi isi materi IPS ranah Ekonomi dalam media pembelajaran *Macromedia Flash 8* untuk kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin adalah sebagai berikut

Tabel 4.4 Validasi isi materi IPS ranah Ekonomi

No	Pertanyaan	x	xi	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	4	5	Baik
2	Sistematika Materi	4	5	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	5	5	Sangat Baik

5	Durasi atau masa putar	4	5	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	4	5	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	5	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	5	Baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	4	5	Baik
10	Kemudahan dalam memahami	5	5	Sangat baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	3	5	Cukup Baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	4	5	Baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	4	5	Baik
14	Keruntutan penyajian materi	5	5	Sangat baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	5	5	Sangat baik

Rumus Perhitungan Nilai Validasi:

Rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

100% : Bilangan Konstan

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Validasi Isi Materi IPS ranah Ekonomi

Tingkat Pencapaian	P (Skor yang dicari)	%
Sangat Baik	5	33,3%
Baik	9	60%
Cukup Baik	1	6,67%

Tabel diatas menunjukkan hasil validasi isi materi IPS ranah Ekonomi terhadap pengembangan media *Macromedia Flash 8* hasilnya adalah 33,3% menyatakan sangat baik dan ini terletak pada item nomor 3, 4, 10, 14 dan 15. Kemudian, 60% menyatakan baik dan ini terletak pada item nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 12 dan 13 sedangkan 6,67% menyatakan cukup baik dan ini terletak pada item nomor 11. Adapun data kualitatif dapat diambil dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Berikut akan ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli terhadap Isi Materi IPS ranah Ekonomi

Nama Subjek Ahli Isi Materi	Komentar dan Saran
Dr. H. Abdul Basith, M.Si	- Tunjukkan kaitan materi pada keterpaduan IPS secara proporsional. Lihat pada sajian materi / pokok bahan dengan mengacu pada kurikulum KTSP. Perhatikan SK/KD dan indikator, cermati indikator dengan lebih seksama agar memadukan dengan pengembangan materi/bahan ajarnya

	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah menarik, akan lebih menarik lagi apabila disebutkan keterkaitan multimedial ICT yang dijalankan (sound, internet) dan lain sebagainya - Sesuaikan dubbing sound dan picture dengan instansi kita (P.IPS, FITK UIN MALIKI MALANG) - Komponen warna dilengkapi dan disempurnakan - Akan lebih bagus dan menarik lagi jika langsung dapat terkoneksi dengan internet agar lebih terupdate informasi yang disajikan
--	--

3. Data Validasi Ahli Desain Media

a. Validasi Media pertama

Data Validasi Ahli Desain Media yang pertama dilakukan oleh staff Ahli media pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Hasil validasi ahli desain media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan oleh peneliti pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Validasi Desain Media Macromedia Flash 8

No	Pertanyaan	x	xi	Kualifikasi
1	Kemudahan memulai program	5	5	Sangat baik
2	Interaksi dengan pengguna	3	5	Cukup baik
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	Baik
4	Penggunaan bahasa	4	5	Baik
5	Kualitas gambar	3	5	Cukup baik
6	Kualitas Ilustrasi	3	5	Cukup baik
7	Penggunaan Animasi	3	5	Cukup baik
8	Penggunaan Tombol Interaktif	4	5	Baik
9	Kualitas Suara	5	5	Sangat baik
10	Penggunaan Warna	3	5	Cukup baik
11	Penggunaan Huruf	3	5	Cukup Baik
12	Urutan Penyajian	4	5	Baik
13	Penggunaan <i>back sound</i>	3	5	Cukup baik
14	Tampilan program	3	5	Cukup baik
15	Ukuran <i>slide</i>	3	5	Cukup baik

Rumus Perhitungan Nilai Validasi:

Rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari 100%: Bilangan Konstan

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Pertama Media *Macromedia Flash 8*

Tingkat Pencapaian	P (Skor yang dicari)	%
Sangat Baik	2	13,3%
Baik	4	26,7%
Cukup Baik	9	60%

Tabel diatas menunjukkan hasil dari validasi desain media *Macromedia Flash 8* oleh ahli media. Hasilnya menunjukkan bahwasannya 13,3% menyatakan sangat baik dan terletak pada item nomor 1 dan 9, kemudian 26,7% menyatakan baik dan terletak pada item nomor 3, 4, 8 dan 12. Adapun 60% menyatakan cukup baik dan terletak pada item nomor 2, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14 dan 15. Dan data kualitatif bisa dilihat pada komentar dan saran oleh desain ahli media. Komentar dan saran oleh ahli desain akan ditampilkan dalam table sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Desain Pertama

Nama Subjek Ahli Media	Komentar dan Saran
Shalih Husni	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan video belum menempel secara sempurna dengan pas (lebih dihaluskan)] - Penggunaan background dan font kurang sesuai serta perpaduan warna yang kurang pas - Tampilan cukup bagus dan sesuai isi materinya, namun perlu didukung dengan gambar, suara

	<p>dan video yang lebih mengena atau relevan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media evaluasi belum sempurna - Ukuran tombol kurang proporsional - Sajian materi masih terkesan kaku
--	--

b. Validasi media yang kedua

Data hasil validasi desain media yang kedua dilakukan oleh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Validasi Desain Media *Macromedia Flash 8* oleh ahli yang kedua

No	Pertanyaan	x	xi	Kualifikasi
1	Kemudahan memulai program	4	5	Baik
2	Interaksi dengan pengguna	4	5	Baik
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	Baik
4	Penggunaan bahasa	4	5	Baik
5	Kualitas gambar	4	5	Baik
6	Kualitas Ilustrasi	4	5	Baik
7	Penggunaan Animasi	3	5	Cukup baik
8	Penggunaan Tombol Interaktif	4	5	Baik
9	Kualitas Suara	4	5	Baik
10	Penggunaan Warna	4	5	Baik
11	Penggunaan Huruf	4	5	Baik

12	Urutan Penyajian	4	5	Baik
13	Penggunaan <i>back sound</i>	4	5	Baik
14	Tampilan program	3	5	Cukup baik
15	Ukuran <i>slide</i>	4	5	Baik

Rumus Perhitungan Nilai Validasi:

rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

100% : Bilangan Konstan

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Kedua Media *Macromedia* Flash 8

Tingkat Pencapaian	P (Skor yang dicari)	%
Baik	13	86,7%
Cukup Baik	2	13,3%

Tabel diatas merupakan hasil validasi desain ahli media yang kedua.

Hasilnya menunjukkan bahwasannya 86,7% menyatakan baik dan ini ditunjukkan pada item nomor 1,2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,13 dan 14. Kemudian 13,3% menyatakan cukup baik dan ini ditunjukkan pada item nomor 7 dan 14. Adapun data kualitatif dapat ditunjukkan dari kritik dan saran dari ahli desain media.

Berikut adalah kritik dan saran yang diberikan oleh desain ahli:

Tabel 4.12 Kritik dan Saran Oleh Desain Ahli Media yang kedua

Nama Subjek Ahli Media	Komentar dan Saran
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd (Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan)	<ul style="list-style-type: none"> - Sebaiknya button masuk di layer satu berbentuk enter bukan tombol merah, tombol merah biasanya dipakai untuk off - Sebaiknya delayer 3 IPS Terpadu munculkan sosiologi IPS di SMP/MTs itu IPS (Sosiologi, Ekonomi, Sejarah, Geografi)

4. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Ranah Geografi

Hasil validasi guru mata pelajaran IPS ranah geografi untuk pengembangan media *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Geografi)

No	Pertanyaan	x	xi	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	5	5	Sangat baik
2	Sistematika Materi	5	5	Sangat baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	4	5	Baik
5	Durasi atau masa putar	5	5	Sangat baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	5	5	Sangat baik

7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	5	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	5	Baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	3	5	Cukup Baik
10	Kemudahan dalam memahami	4	5	Baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	5	Sangat baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	5	5	Sangat baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	4	5	Baik
14	Keruntutan penyajian materi	4	5	Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	4	5	Baik

Rumus Perhitungan Nilai Validasi:

rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

100% : Bilangan Konstan

Tabel 4.14 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Geografi)

Tingkat Pencapaian	P (Skor yang dicari)	%
Sangat Baik	7	46,7%
Baik	7	46,7%
Cukup Baik	1	6,7%

Table diatas menunjukkan hasil validasi oleg guru mata pelajaran IPS ranah Geografi. Hasilnya menunjukkan bahwasannya 46,7% menyatakan sangat baik dan ini ditunjukkan pada item nomor 1, 2, 3, 5, 6, 11 dan 12. Kemudian, dengan nilai yang sama yakni 46,7% menyatakan baik dan ini ditunjukkan pada item nomor 4, 7, 8,10, 13, 14 dan 15. Adapun dengan jumlah 6,7% menyatakan cukup baik dan ini ditunjukkan pada item nomor 9 saja. Data kualitatif dapat dilihat pada komentar dan saran yang terdapat dalam table berikut.

Tabel 4.15 Kritik dan Saran Guru IPS (Geografi)

Nama Subjek Ahli Isi Materi	Komentar dan Saran
Agus Stivan (Guru mata pelajaran Geografi kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin)	- Penggunaan bahasa disesuaikan dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). - Siswa mampu memahami dengan baik

5. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS ranah Sejarah

Hasil validasi guru mata pelajaran IPS ranah Sejarah dalam pengembangan media Macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Sejarah)

No	Pertanyaan	x	xi	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	3	5	Cukup baik
2	Sistematika Materi	4	5	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	4	5	Baik
4	Penggunaan bahasa	4	5	Baik
5	Durasi atau masa putar	3	5	Cukup baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	5	5	Sangat baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	5	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	5	5	Sangat baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	3	5	Cukup Baik
10	Kemudahan dalam memahami	3	5	Cukup baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	4	5	Baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	5	5	Sangat baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	5	5	Sangat baik
14	Keruntutan penyajian materi	4	5	Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	4	5	Baik

Rumus Perhitungan Nilai Validasi:

rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

100% : Bilangan Konstan

Tabel 4.17 Hasil Validasi Guru IPS Ranah Sejarah

Tingkat Pencapaian	P (Skor yang dicari)	%
Sangat Baik	4	26,7%
Baik	7	46,7%
Cukup Baik	4	26,7%

Tabel diatas menunjukkan hasil validasi guru IPS ranah Sejarah. Hasilnya menunjukkan bahwasannya 26,7% menyatakan sangat baik dalam hal ini terlihat pada item nomor 6, 8, 12 dan 13. Kemudian 46,7% menyatakan baik dalam hal ini terlihat pada item nomor 2, 3, 4, 7, 11, 14 dan 15. Adapun 26,7% menyatakan cukup baik dalam hal ini terletak pada item nomor 1, 5, 9 dan 10. Data kualitatif dapat dilihat pada kritikan dan saran yang disampaikan oleh guru dalam penilaian angket terbuka yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut tabel kritik dan saran yang disampaikan oleh guru:

Tabel 4.18 Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS (Sejarah)

Nama Subjek Ahli Isi Materi	Komentar dan Saran
Agus Stivan (Guru mata pelajaran Sejarah kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin)	-

6. Data Hasil Validasi Guru IPS ranah Ekonomi

Hasil validasi Guru IPS ranah Ekonomi dalam pengembangan media *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.19 Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Ekonomi)

No	Pertanyaan	X	xi	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	4	5	Baik
2	Sistematika Materi	4	5	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	5	5	Sangat baik
5	Durasi atau masa putar	4	5	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	4	5	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	5	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	5	Baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	5	5	Sangat baik
10	Kemudahan dalam memahami	4	5	Baik

11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	4	5	Baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	4	5	Baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	3	5	Cukup baik
14	Keruntutan penyajian materi	4	5	Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	4	5	Baik

Rumus Perhitungan Nilai Validasi:

rumus berkelompok poin dan keseluruhan poin:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

P : persentase yang dicari

X : jumlah jawaban

Xi : jumlah nilai ideal untuk satu item

100% : Bilangan Konstan

Tabel 4.20 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Ranah Ekonomi

Tingkat Pencapaian	P (Skor yang dicari)	%
Sangat Baik	3	20%
Baik	11	73,3%
Cukup Baik	1	6,7%

Tabel diatas merupakan hasil validasi guru mata pelajaran IPS ranah Ekonomi. Hasilnya menyatakan bahwasannya 20% menyatakan sangat baik dan ini terletak pada item nomor 3, 4, dan 9. Kemudian, 73,3% menyatakan baik

terletak pada item nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14 dan 15. Adapun 6,7% menyatakan cukup baik terletak pada item nomor 13. Adapun data kualitatif dapat dilihat dari kritik dan saran yang diberikan oleh guru pada angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut kritik dan saran yang disampaikan oleh guru terhadap media *Macromedia Flash 8*:

Tabel 4.21 Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS (Ekonomi)

Nama Subjek Ahli Isi Materi	Komentar dan Saran
Alif Nurbait S, SE (Guru Ekonomi kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin)	<ul style="list-style-type: none"> - Cukup lengkap dan sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat - Cukup menarik dengan media LCD Proyektor - Perlu ditambah contoh kegiatan pendukung yang relevan

BAB V

PEMBAHASAN

A. Revisi Pengembangan Media *Macromedia Flash 8*

1. Revisi Pengembangan Media dari Ahli Materi

Revisi pengembangan media *Macromedia Flash 8* berdasarkan kritik dan saran ahli dalam bidangnya adalah sebagai berikut:

- a. Penambahan pengertian istilah tenaga eksogen dalam *scene* geografi. Hal ini bertujuan agar siswa bisa memahami lebih jelas materi yang ada. Penggunaan tombol diusahakan agar tidak terlalu besar



Gambar 5.1

Scene tenaga eksogen sebelum revisi



Gambar 5.2

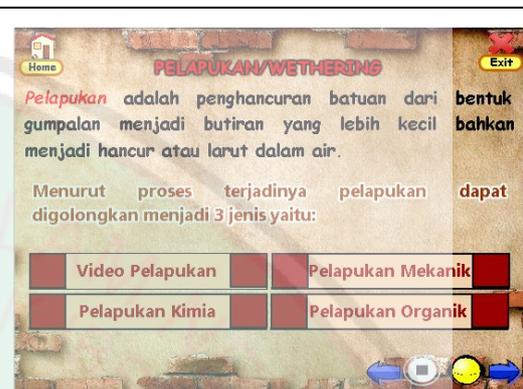
Scene tenaga eksogen setelah revisi

- b. Pada scene pelapukan tampilan awal hanya berisi judul kemudian pembagian pelapukan. Kemudian setelah revisi ditambah dengan pengertian dari pelapukan.



Gambar 5.3

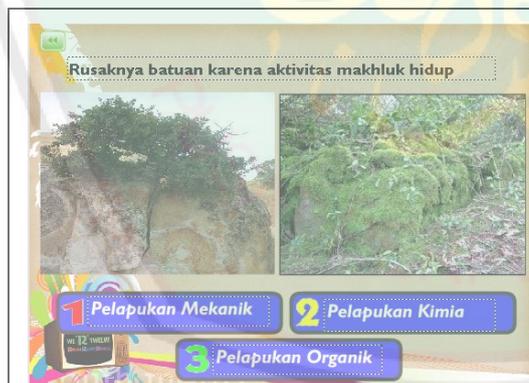
Scene pelapukan sebelum revisi



Gambar 5.4

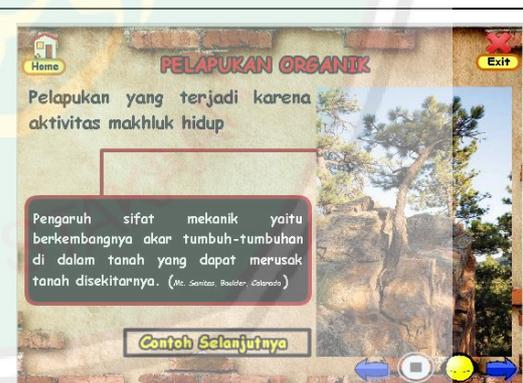
Scene pelapukan setelah revisi

- c. Materi pelapukan organik awalnya simple sekali kemudian setelah revisi ditambah dengan pengertian yang jelas



Gambar 5.5

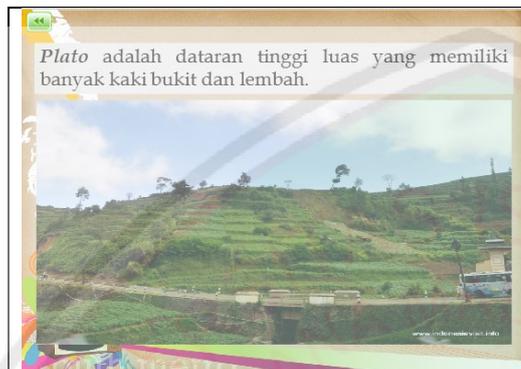
Scene pelapukan organik sebelum revisi



Gambar 5.6

Scene pelapukan organik setelah revisi

- d. Pada scene sedimentasi frame ke 40 terdapat pengertian dari plato. Terdapat perubahan pada pengertian plato, berikut adalah hasil dari sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 5.7
Scene materi erosi sebelum direvisi



Gambar 5.8
Scene materi erosi setelah revisi

- e. Penambahan pengertian sedimentasi pada scene sedimentasi. Berikut sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 5.9
Scene sedimentasi sebelum revisi



Gambar 5.10
Scene sedimentasi setelah revisi

- f. Penambahan pengertian dalam contoh materi paleolitikum. Agar gambar lebih jelas

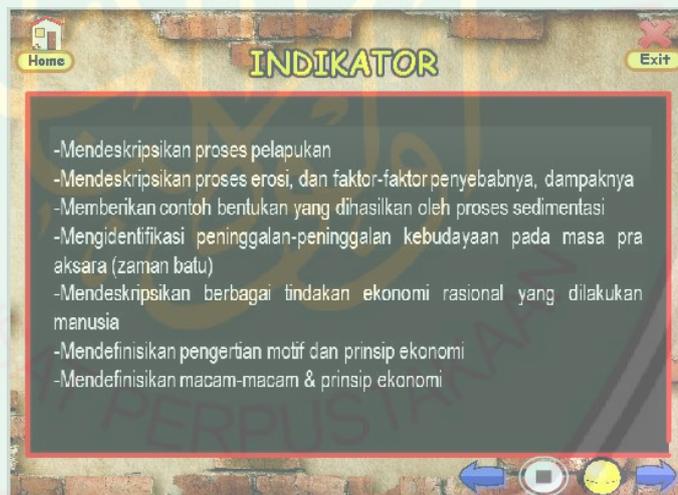


Gambar 5.11
Contoh paleolitikum sebelum revisi



Gambar 5.12
Contoh paleolitikum setelah revisi

- g. Penambahan Indikator Pembelajaran dalam Media *Macromedia Flash 8* yang awalnya belum ada.



Gambar 5.13
Penambahan Scene Indikator

h. Penambahan video pada materi sedimentasi dan erosi



Gambar 5.14
Video Sedimentasi

Gambar 5.15
Video Erosi

i. Revisi Pengembangan Media dari Ahli Media

Revisi pengembangan media menurut ahli media berdasarkan kritik dan saran adalah sebagai berikut:

a. Scene awal dalam media pembelajaran *Macromedia Flash 8* sebelum dan sesudah direvisi



Gambar 5.16
Scene awal sebelum direvisi

Gambar 5.17
Scene awal setelah direvisi

- b. Penambahan scene petunjuk penggunaan pembelajaran karena awal pembuatan tidak ada indikator pembelajaran



Gambar 5.18 Scene Petunjuk Penggunaan

- c. Scene menu sebelum dan sesudah direvisi



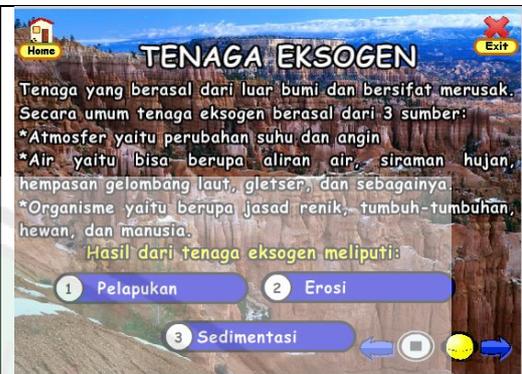
Gambar 5.19
Scene menu sebelum revisi

Gambar 5.20
Scene menu setelah direvisi

d. Penggantian tombol navigasi yang terlalu besar,



Gambar 5.21
Tombol navigasi sebelum revisi

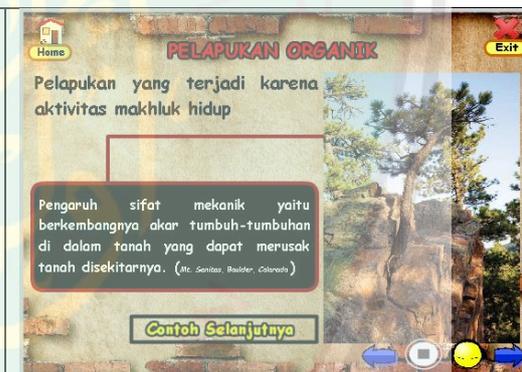


Gambar 5.22
Tombol navigasi setelah revisi

e. Mengganti background yang digunakan pada scene pelapukan dengan background yang sesuai dengan materi.

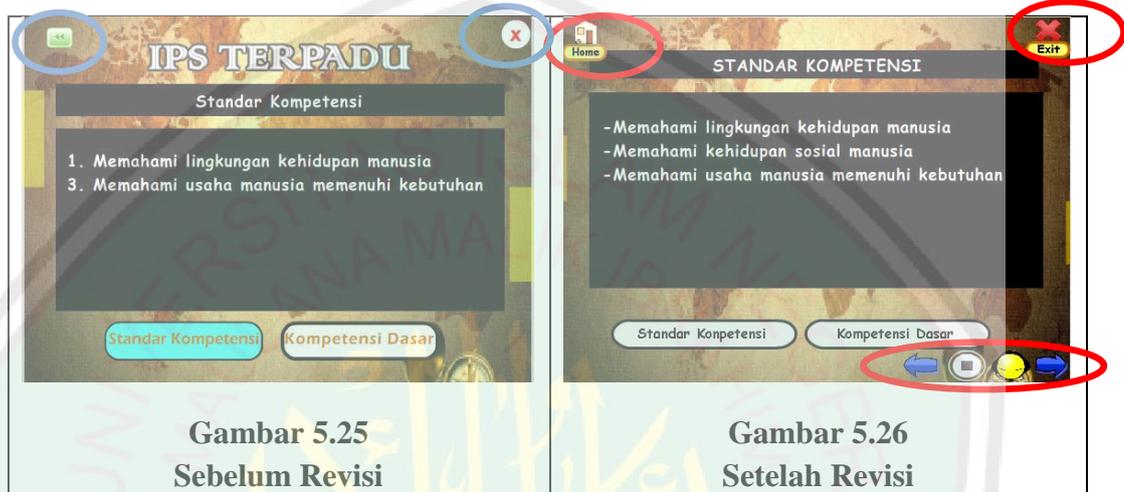


Gambar 5.23
Penggunaan background sebelum revisi



Gambar 5.24
Penggunaan background setelah revisi

- f. Penambahan tombol navigasi pada setiap scene yang ada dalam media pembelajaran. Awalnya hanya terdapat dua tombol untuk menjalankan media, karena mempersulit dalam proses berjalannya media kemudian direvisi dengan menambah berbagai macam tombol.



- j. **Revisi Media pembelajaran Macromedia Flash 8 menurut guru mata pelajaran**

Revisi media pembelajaran *Macromedia Flash 8* oleh guru mata pelajaran Geografi, Sejarah dan Ekonomi berupa kritik dan saran agar memperbaiki lagi tampilan yang ada dalam media pembelajaran, kemudian penambahan tombol dan penempatannya yang jelas hal ini bertujuan agar ketika siswa ataupun guru yang menggunakan media pembelajaran tidak mengalami kebingungan.

Pengembangan ini dilakukan agar dalam pembelajaran siswa tidak hanya menggunakan buku pelajaran saja akan tetapi siswa juga disajikan dengan media yang baru salah satu contohnya yang dilakukan oleh pengembang yakni mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash 8*. Kekurangan yang

masih terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan merupakan tugas bagi pengembang untuk menyempurnakan menjadi lebih baik lagi.

B. Analisis Keefektifan, Keefesienan dan Kemenarikan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Kelas VII MTs Hidayatul Muhtadiin

Untuk mengetahui tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* Kelas VII MTs Hidayatul Muhtadiin dapat dilihat dengan menggunakan skala yang ada dibawah ini:

Tabel 5.1 Kualifikasi Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Kelayakan
90-100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
75-89%	Baik, tidak perlu direvisi
65-74%	Cukup, Direvisi
55-64%	Kurang, direvisi
0-54%	Sangat kurang, direvisi

1. Analisis Data Hasil Validasi Isi Materi Geografi Media Pembelajaran

Macromedia Flash 8

Hasil validasi isi materi geografi tentang Tenaga Eksogen oleh ahli isi materi terhadap Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2 Hasil Validasi Isi Materi Geografi

No	Pertanyaan	x	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	5	Sangat baik
2	Sistematika Materi	5	Sangat baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	4	Baik
5	Durasi atau masa putar	4	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	5	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	5	Sangat baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	5	Sangat baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	5	Sangat baik
10	Kemudahan dalam memahami	5	Sangat baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	Sangat baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	5	Sangat baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	5	Sangat baik
14	Keruntutan penyajian materi	5	Sangat baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	5	Sangat baik

Presentase tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{75} \times 100\% = 97\%$$

Presentase yang didapat dari perhitungan diatas adalah 97%. Kemudian dicocokkan dengan tabel kualifikasi kelayakan bahwasannya media pembelajaran *Macromedia Flah 8* yang dibuat oleh pengembang termasuk sangat baik dan tidak perlu direvisi.

2. Analisis Data Hasil Validasi Isi Materi Ekonomi Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8*

Hasil validasi isi Materi Ekonomi Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.3 Hasil Validasi Isi Materi Ekonomi

No	Pertanyaan	x	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	4	Baik
2	Sistematika Materi	4	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	5	Sangat Baik
5	Durasi atau masa putar	4	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	4	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	Baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	4	Baik
10	Kemudahan dalam memahami	5	Sangat baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	3	Cukup Baik

12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	4	Baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	4	Baik
14	Keruntutan penyajian materi	5	Sangat baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	5	Sangat baik

Presentase tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{75} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Presentasi yang didapat dari perhitungan diatas yakni 85%. Hal ini menunjukkan bahwasannya media *Macromedia Flash 8* yang dibuat baik dan tidak perlu direvisi. Masukan dari ahli isi materi Ekonomi juga akan membuat media ini lebih baik lagi untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Analisis Data Validasi Guru Mata Pelajaran Geografi

Hasil validasi oleh guru mata pelajaran geografi terhadap media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.4 Validasi Guru Mata Pelajaran Geografi

No	Pertanyaan	x	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	5	Sangat baik
2	Sistematika Materi	5	Sangat baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	4	Baik
5	Durasi atau masa putar	5	Sangat baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	5	Sangat baik

7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	Baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	3	Cukup Baik
10	Kemudahan dalam memahami	4	Baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	Sangat baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	5	Sangat baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	4	Baik
14	Keruntutan penyajian materi	4	Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	4	Baik

Presentase tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Presentase yang didapat dari hasil perhitungan diatas yakni 88%. Hal ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang dibuat baik dan tidak perlu direvisi.

4. Analisis Data Validasi Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Hasil validasi guru mata pelajaran Ekonomi terhadap media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.5 Validasi Guru Mata Pelajaran Ekonomi

No	Pertanyaan	X	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	4	Baik
2	Sistematika Materi	4	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	5	Sangat baik
5	Durasi atau masa putar	4	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	4	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	Baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	5	Sangat baik
10	Kemudahan dalam memahami	4	Baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	4	Baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	4	Baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	3	Cukup baik
14	Keruntutan penyajian materi	4	Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	4	Baik

Presentase tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{75} \times 100 \%$$

$$P = 83 \%$$

Presentase yang didapat dari hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwasannya media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang dibuat baik dan tidak perlu direvisi.

5. Analisis Data Validasi Guru Mata Pelajaran Sejarah

Hasil validasi guru mata pelajaran Sejarah terhadap media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.6 Validasi Guru Mata Pelajaran Sejarah

No	Pertanyaan	x	Kualifikasi
1	Kejelasan materi	3	Cukup baik
2	Sistematika Materi	4	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	4	Baik
4	Penggunaan bahasa	4	Baik
5	Durasi atau masa putar	3	Cukup baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	5	Sangat baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	Baik
8	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	5	Sangat baik
9	Kemudahan dalam menggunakan	3	Cukup Baik
10	Kemudahan dalam memahami	3	Cukup baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	4	Baik
12	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	5	Sangat baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	5	Sangat baik
14	Keruntutan penyajian materi	4	Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	4	Baik

Presentase tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media

pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{75} \times 100 \%$$

$$P = 80 \%$$

Perhitungan diatas menunjukkan bahwasannya media pembelajaran Macromedia Flash 8 yang dibuat baik dan tidak perlu direvisi. Masukan dari guru mata pelajaran Sejarah membantu pengembang untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dibuat.

6. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

Hasil validasi ahli desain media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.7 Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	x	Kualifikasi
1	Kemudahan memulai program	5	Sangat baik
2	Interaksi dengan pengguna	3	Cukup baik
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
4	Penggunaan bahasa	4	Baik
5	Kualitas gambar	3	Cukup baik
6	Kualitas Ilustrasi	3	Cukup baik
7	Penggunaan Animasi	3	Cukup baik
8	Penggunaan Tombol Interaktif	4	Baik
9	Kualitas Suara	5	Sangat baik
10	Penggunaan Warna	3	Cukup baik
11	Penggunaan Huruf	3	Cukup Baik
12	Urutan Penyajian	4	Baik
13	Penggunaan <i>back sound</i>	3	Cukup baik
14	Tampilan program	3	Cukup baik
15	Ukuran <i>slide</i>	3	Cukup baik

Presentase tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{75} \times 100 \% = 71 \%$$

Hasil presentase diatas menunjukkan bahwasannya media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang telah dibuat cukup dan direvisi. Masukan dari ahli desain media akan membantu pengembang dalam menyempurnakan media yang telah dibuat.

7. Analisa Validasi Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran

Macromedia Flash 8

Hasil validasi uji coba lapangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.8 Validasi Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	x1	x2	x3	Σx	Σxi	P(%)	Kualifikasi	Informasi
1.	Menurut pendapat Anda, bagaimana tampilan media <i>Macromedia Flash 8</i> ?	4	3	5	12	15	80	Baik	Tidak Perlu direvisi
2.	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media <i>Macromedia Flash 8</i> ?	5	4	4	13	15	87	Baik	Tidak perlu direvisi
3.	Menurut pendapat Anda, Bagaimana pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan media <i>Macromedia Flash 8</i> ?	5	4	5	14	15	93	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
4.	Bagaimana perpaduan warna dan gambar pada media <i>Macromedia Flash 8</i> ?	4	5	5	14	15	93	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
5.	Apakah ukuran dan bentuk huruf yang digunakan dalam media <i>Macromedia Flash 8</i> mudah dibaca?	5	5	3	13	15	87	Baik	Tidak perlu direvisi
6	Apakah peraturan penggunaan media <i>Macromedia Flash 8</i> mudah dimengerti?	4	4	4	12	15	80	Baik	Tidak perlu direvisi
7.	Apakah materi IPS Terpadu yang terdapat dalam media <i>Macromedia Flash 8</i> sudah jelas?	3	3	3	9	15	60	Kurang	Direvisi
8.	Apakah perpaduan antara gambar dan materi dalam media <i>Macromedia Flash 8</i> sudah sesuai?	4	5	2	11	15	73	Cukup	Direvisi
9.	Apakah dengan menggunakan media <i>Macromedia Flash 8</i> dapat membantu	5	5	5	15	15	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi

	Anda dalam memahami materi IPS Terpadu yang disampaikan guru?								
10.	Apakah karena sering membaca dan mendengarkan keterangan yang terdapat dalam media Macromedia Flash 8 dapat membantu meningkatkan motivasi dalam memahami materi IPS Terpadu yang disampaikan oleh guru?	5	3	3	11	15	73	Cukup	Direvisi
11.	Apakah dengan menggunakan media Macromedia Flash 8, Anda sering mengikuti pelajaran IPS Terpadu?	5	5	4	14	15	93	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
12.	Apakah dengan media Macromedia Flash 8, Anda dapat meningkatkan prestasi dalam belajar IPS Terpadu?	5	4	5	14	15	93	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
13.	Apakah pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 membantu Anda untuk lebih lama ingat materi IPS Terpadu?	5	5	3	13	15	87	Baik	Tidak perlu direvisi
14.	Apakah pelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan media Macromedia Flash 8 membuat Anda tidak bosan?	5	4	5	14	15	93	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
15.	Apakah tugas dan latihan soal dalam media Macromedia Flash 8 dapat membantu meningkatkan pemahaman Anda terhadap materi?	5	5	5	15	15	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
	Total	69	64	61	194	225	86,2	Baik	Tidak perlu direvisi

Sesuai dengan tabel diatas, hasil uji coba lapangan kepada kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin menunjukkan bahwasannya media yang dibuat oleh peneliti baik dan tidak perlu direvisi kemudian komentar dari ketiga siswa menunjukkan bahwasannya ketika menggunakan media pembelajaran mereka senang kemudian media tersebut membantu siswa dalam memahmai materi IPS. Perlu ditambah dengan gambar-gambar yang lebih menarik lagi kemudian font yang digunakan dalam media pembelajaran sebaiknya menggunakan font yang jelas.

C. Hasil Uji Coba Pengembangan Media Macromedia Flash 8

Berdasarkan hasil uji coba lapangan sebelum dan sesudah mebggunakan media *Macromedia Flash 8* di kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5.9 Nilai Siswa Kelas VII MTs Hidayatul Mubtadiin

No	Nama	Pretest	Posttest
1	ADITYA SAPUTRA	30	80
2	AGIL RENDI TRI SANTOSO	42	85
3	AURA AGUSTININGRUM	54	70
4	DIAH RAHMASARI	48	70
5	ERFIAN ANANTA ISKANDAR	24	75
6	ISROTUL IZA'TUNZAM ZAMIAH	30	75
7	KHOIROTUN NISA	30	90
8	M. DWI PRAYOGO	48	90
9	MAULANA MANDALA PUTRA	48	95
10	MOCHAMMAD DION BAGUS PRATAMA	42	75
11	MUHAMMAD FARDAN ANASYAR	60	75
12	MUHAMMAD ROKHANI SETYAWAN	48	75
13	NURUN NADIVA SALSABILA ANAN	48	75
14	PUTRA BAYU SAMUDRA MAKASAR	42	80
15	RIAN EFENDI	48	70

16	RISA KURNIAWATI	36	70
17	RISKA FATIMAH	38	75
18	SAFI SADEWA	54	80
19	SAFINA ARIFATIN	36	85
20	SAFITA	30	85
21	SANIA W.A	54	90
22	SITI MARYAM NIKMAH RAMADAN	54	95
23	SURYA FAJAR NURFARQIN	54	80
24	SYIRVA INDA MAULAYA	42	70
25	WENITA FEBRIANTI	48	75

Data nilai akhir dari kedua perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan media Macromedia Flash 8 akan dihitung menggunakan t test berikut adalah perhitungannya:

Tabel 5.10 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	43.52	25	9.631	1.926
	POSTEST	79.40	25	7.948	1.590

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest memiliki perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwasannya penggunaan media *Macromedia Flash 8* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

Tabel 5.11 Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTEST	25	.040	.851

Tabel 5.11 P
Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTEST	-35.880	12.242	2.448	-40.933	-30.827	-14.655	24	.000

Data perhitungan statistik menunjukkan bahwasannya menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media Macromedia Flash 8. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t -14.655 dengan sig.(2-tailed)= .000. Apabila sig.is <0,005. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Macromedia Flash 8*, Maka dari pernyataan diatas dapat diambil hipotesis bahwasannya:

Ha : Terdapat perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII yang menggunakan media *Macromedia Flash 8* dengan motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII yang tidak menggunakan media *Macromedia Flash 8* MTs Hidayatul Mutadiin Malang.

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII yang menggunakan media *Macromedia Flash 8*

dengan motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII yang tidak menggunakan media *Macromedia Flash 8* MTs Hidayatul Mutadiin Malang

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Hidayatul Mutadiin antara sebelum dan sesudah pemakaian media *Macromedia Flash 8*.



PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba lapangan yang dilakukan pada kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin dapat dipaparkan bahwasannya:

1. Perencanaan pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* sesuai dengan model pengembangan dengan sistem pendekatan model *Dick & Carey*. Kemudian menghasilkan produk media *Macromedia Flash 8* untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang. Media ini telah memenuhi syarat untuk menjadi media yang baik dan dapat diuji cobakan di sekolah. Selain itu untuk menjadikan media *Macromedia Flash 8* lebih baik diperlukan beberapa validasi diantaranya:
 - a. Tanggapan dan validasi isi materi media *Macromedia Flash 8* terhadap materi IPS Terpadu baik. Hal ini dapat dilihat dari prosentase tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran *Macromedia Flash 8*. Untuk Geografi 97%, Ekonomi 85%, Sejarah 80%
 - b. Taggapan dan validasi desain ahli media *Macromedia Flash 8* mendapatkan nilai cukup yakni 70%. Untuk menyempurnakan desain media maka dibutuhkan perbaikan lagi
 - c. Tanggapan dan validasi dari guru mata pelajaran IPS Terpadu. Untuk Geografi 88%, Ekonomi 83%, Sejarah 80%

2. Proses pelaksanaan pengembangan media *Macromedia Flash 8* menggunakan model pengembangan *Dick & Carey* yang memiliki sepuluh langkah dalam mengembangkan media pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkahnya: a) identifikasi tujuan pengajaran, b) melakukan analisis instruksional, c) Mengidentifikasi tingkah laku awal atau karakteristik siswa, d) Merumuskan tujuan kinerja, e) pengembangan tes acuan patokan, f) pengembangan strategi, g) pengembangan atau memilih pengajaran, h) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, i) Menulis perangkat, j) revisi pengajaran.
3. Penggunaan media *Macromedia Flash 8* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai siswa. Uji coba yang dilakukan oleh peneliti menggunakan nilai pretest dan posttest. Terdapat perbedaan yang signifikan karena kemampuan siswa mejadi meningkat setelah menggunakan media *Macromedia Flash 8*. Dengan nilai pretest 43,5% dan posttest 79,4% selisih nilai pretest dan posttest 35,90%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bawasannya penggunaan media *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang.

B. Saran

Saran pengembangan media *Macromedia Flash 8* dalam penelitian ini digunakan untuk menyempurnakan media yang telah dibuat. Berikut adalah saran untuk media *Macromedia Flash 8* yang telah dibuat oleh peneliti:

1. Media *Macromedia Flash 8* yang dibuat oleh peneliti hanya diperuntukkan untuk satu pelajaran yakni IPS Terpadu. Dimana IPS Terpadu memiliki komponen materi yakni geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media untuk materi lain.
2. Sebelum menguji media *Macromedia Flash 8* sebaiknya dipersiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menunjang agar dalam pembelajarn bisa lebih nyaman.
3. Singkatnya waktu pembelajaran. Oleh sebab itu sebaiknya media *Macromedia Flash 8* dibuat seringkas mungkin dan menarik bagi siswa. Sehingga siswa tidak jenuh dengan materi IPS Terpadu
4. Menambahkan video dalam media *Macromedia Flash 8*, kemudian ditambah dengan audio atau suara peneliti sehingga siswa bisa mempelajari materi dalam media *Macromedia Flash 8* di rumah masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- AH Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Kaukaba
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2007. Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2012. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ihsan, Fuad. 2010. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Izham, Dedy. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*.
(http://www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf, diakses 12 Oktober 2014 jam 17:15 wib)
- Karlina, Riza. 2014. "*Penerapan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII A di SMP Islam NU 01 Pujon*", Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Khusnaini, Mufidatul. 2014. "*Pengembangan Media Ajar Macromedia Flash Materi Bangun Ruang Kelas V SDI Riyadlul Muftadiin Turen-Malang*", Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- Muhajir, As'aril. 2011. *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: REFERENSI GP Press Group
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, M. Basyiruddin, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers