

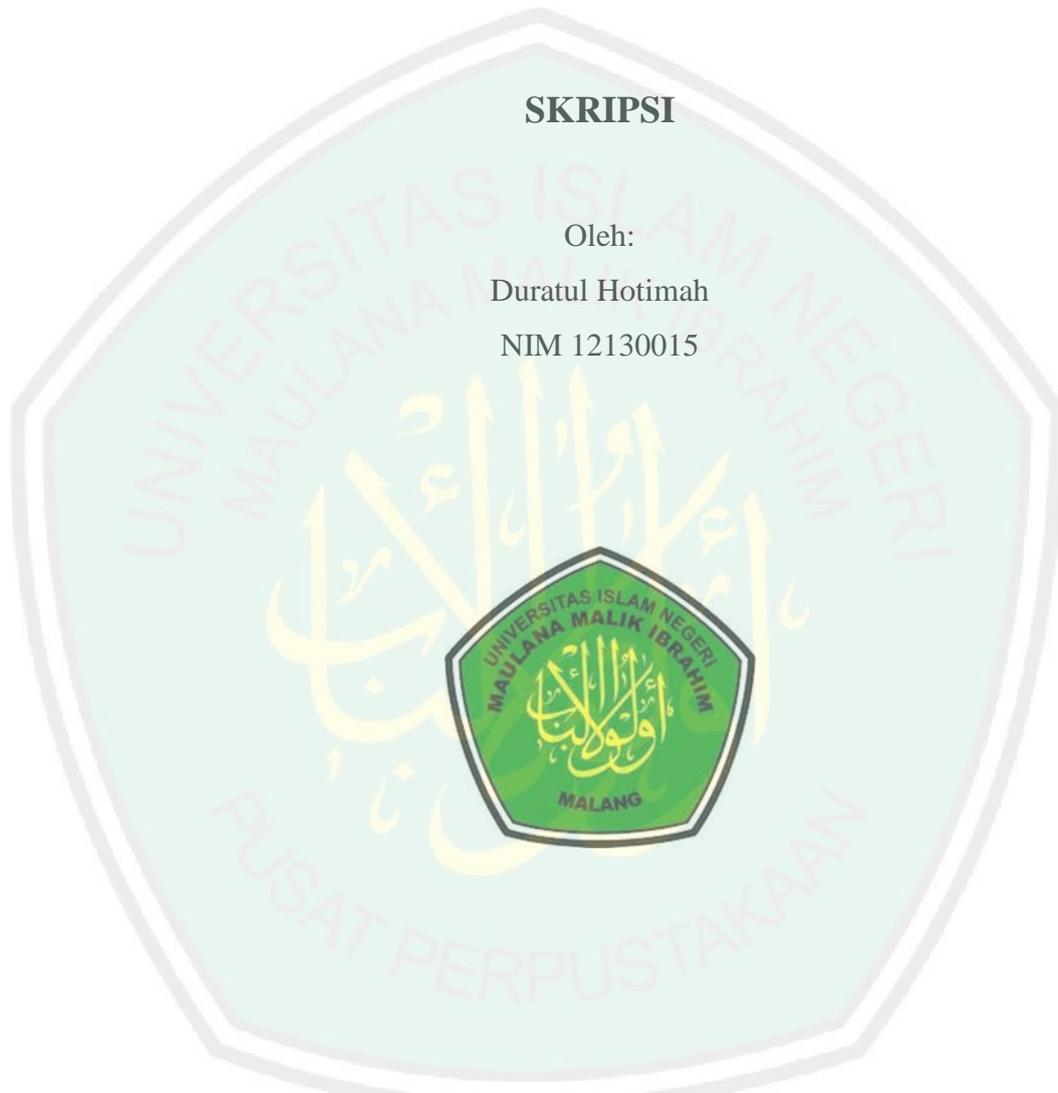
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
MACROMEDIA CAPTIVATE DI SMP NURUL JADID PAITON
PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Oleh:

Duratul Hotimah

NIM 12130015



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

Agustus, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
MACROMEDIA CAPTIVATE DI SMP NURUL JADID PAITON
PROBOLINGGO**

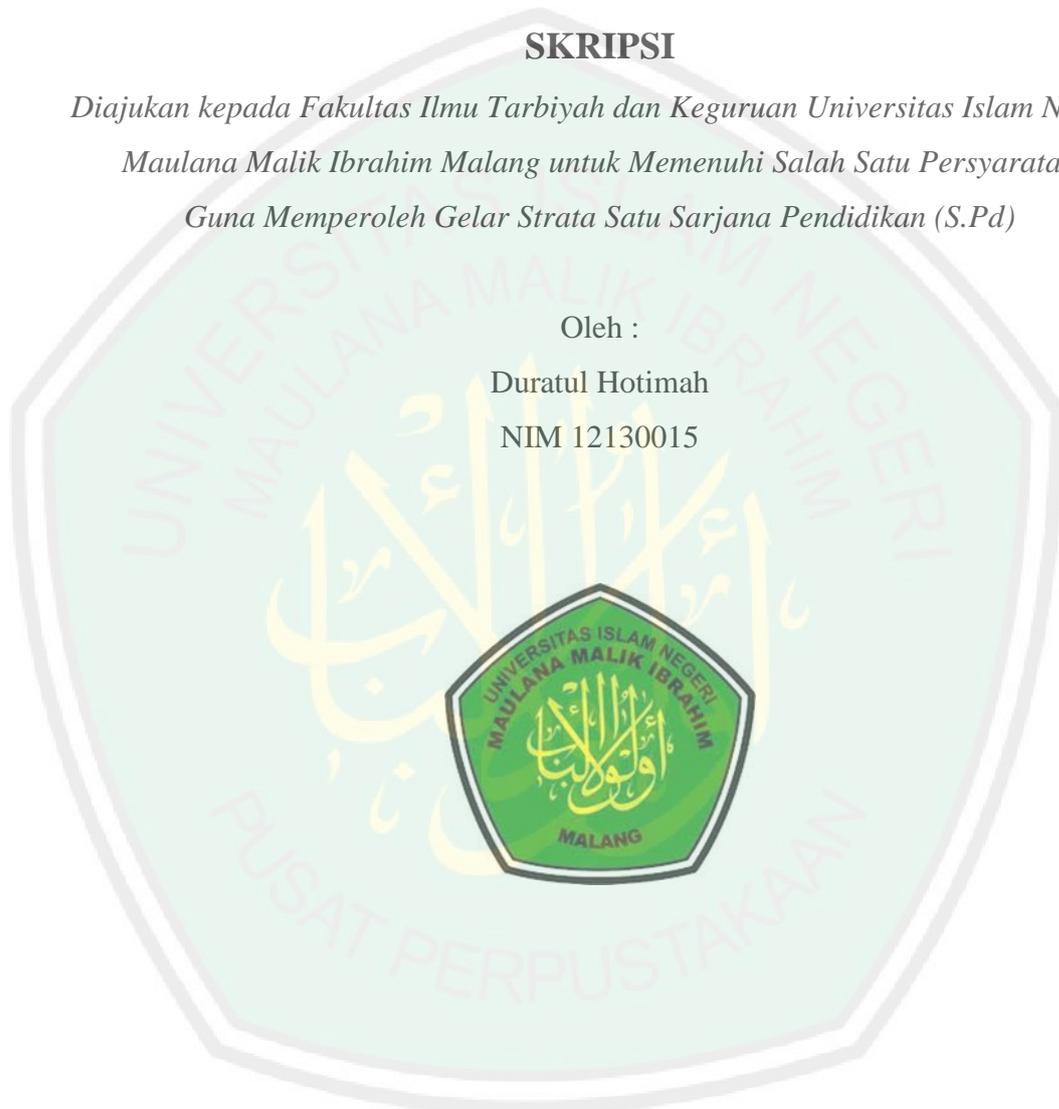
SKRIPSI

*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 :

Duratul Hotimah

NIM 12130015



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

Agustus, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
MACROMEDIA CAPTIVATE DI SMP NURUL JADID PAITON
PROBOLINGGO

SKRIPSI

Oleh:
Duratul Hotimah
NIM 12130015

Telah Disetujui Pada Tanggal 12 April 2018

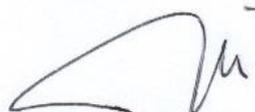
Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 19710701 200604 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
MACROMEDIA CAPTIVATE DI SMP NURUL JADID PAITON
PROBOLINGGO

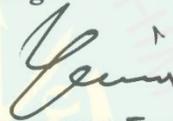
SKRIPSI
dipersiapkan dan disusun oleh
Duratul Hotimah (12130015)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 Juni 2018 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Drs. Muh. Yunus, M. Si
NIP. 19690324 199603 1 002

:



Sekretaris Sidang
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

:



Pembimbing
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

:

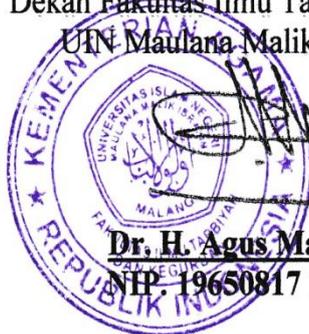


Penguji Utama
Dr. H. M. In'am Esha, M. Ag
NIP. 19750310 200312 1 004

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Duratul Hotimah

Malang, 28 Mei 2018

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Duratul Hotimah
NIM : 12130015
Jurusan : P.IPS
Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo*

Makan selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,


Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 19710701 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan 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 disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 28 Mei 2018

Duratul Hotimah



HALAMAN MOTTO

Guru yang baik adalah guru yang memberikan murid-muridnya sarana supaya mampu mencapai hasil dengan sendirinya, bukan guru yang membiasakan mendikte sikap tertentu dalam setiap permasalahan.¹

(Muhammad Abdullah ad-Duweisy)



¹ Dikutip dari sumber <http://www.karyaku.web.id/2016/09/kata-kata-mutiara-islami-tentang-ilmu.html>

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil'alamin dengan hasil karya ini ku panjatkan rasa Puji syukur kehadirat Illahi Rabbi dan Nabi Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Tak lupa terima kasih ini ku sampaikan kepada:

Kedua orang tuaku Aba dan Umi, Engkaulah penyemangat hidupku yang tak henti-hentinya mendo'akan dan memberikan motivasi sehingga terdorong untuk semangat belajar dan berjuang sampai saat ini. Restu merekalah yang selalu menyertai setiap langkah kesuksesanku.

Untuk kamu yang selalu ada disetiap cerita. Untuk kamu yang selalu menjadi alas an aku tersenyum dan terus melangkah walau goyah untuk terus berusaha dan pantang menyerah. Teruntuk kamu yang yang selalu berbagi cerita dan tawamu. Aku berterima kasih kepadaNya karena mengizinkanmu menemaniku dan menjadikanmu calon imanku kelak (Arif Syaifuddin).

Teman-temanku yang selalu memberikan semangat.

Guru, Dosen, dan pembimbing yang telah mengajarkan banyak pelajaran dan memberikan masukan terhadap karya ini. Karena bimbingan engkau aku dapat mewujudkan awal untuk menggapai cita-citaku.

Terima kasih atas segala dukungan yang kalian berikan, semoga Allah membalasnya dengan sesuatu yang lebih besar. Dan semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Aamiin yaa Robbal 'Aalamiin...

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur atas segala karunia Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Captivate* di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo**” dengan baik. Hal ini merupakan kewajiban sebagai salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni agama Islam. Semoga kita termasuk umat beliau yang mendapatkan syafa’atnya di yaumul kiamah. Aamiin...

Dalam penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang telah mendidik, merawat, membimbing, mendoakan dan memberikan dukungan moril maupun materil hingga detik ini kepada penulis.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang membimbing dan memberikan arahan serta masukan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dosen wali penulis, dengan kesabaran dan ketelatenan dalam mengarahkan dan membimbing penulis pada proses pengerjaan skripsi hingga selesai.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Bapak Arofik Yusuf, S.Pd selaku Kepala SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo yang telah bersedia memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Vindi Dwi Aprilia Biharno, S.Pd selaku guru IPS kelas VII yang telah membantu dan memberikan informasi dalam laporan ini.
10. Guru, karyawan dan staf Tata Usaha SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo yang memberikan informasi terkait sekolah.
11. Siswa-siswi SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo khususnya kelas VII L yang telah meluangkan waktunya selama penelitian.

12. Teman-teman seperjuangan PIPS angkatan 2012 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini dan selalu memberikan motivasi kepada penulis.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kasih sayang dan membalas segala kebaikan yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis hanya mampu mendoakan yang terbaik dan semoga kesuksesan dapat diraih dan kebaikan ini menjadi amal yang mulia. Amiin

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar skripsi ini menjadi skripsi yang lebih baik. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca secara umumnya.

Malang, 28 Mei 2018

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 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 = <u>h</u>	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

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	10
E. Asumsi Pengembangan	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Orisinalitas Penelitian	12
I. Definisi Istilah.....	20
J. Sistematika Pembahasan	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	23

A. Landasan Teori.....	23
1. Media Pembelajaran	23
a. Pengertian Media Pembelajaran	23
b. Kedudukan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	25
c. Tujuan dan Manfaat Media pembelajaran	26
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	27
2. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Terpadu	29
a. Pengertian IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	29
b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	30
c. Tujuan Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	31
d. Konsep Pembelajaran Terpadu dalam IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	33
3. <i>Macromedia Captivate</i>	35
B. Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan	38
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Uji Coba Produk.....	47
1. Desain Uji Coba.....	47
2. Subyek Uji Coba.....	50
3. Jenis Data.....	50
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
5. Teknik Analisis Data	53
E. Prosedur Penelitian.....	57
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENGEMBANGAN	59

A. Penyajian Data Uji Coba.....	59
B. Analisis Data	83
C. Revisi Produk.....	93
BAB V PENUTUP.....	97
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	97
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .	100
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	54
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	67
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	69
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi	70
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media.....	72
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	73
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Bahasa	74
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	75
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Bahasa.....	76
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Media oleh Guru.....	77
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Paktisi/Guru Lapangan	78
Tabel 4.13 Data Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	81
Tabel 4.14 Data Hasil Angket Respon Siswa	82
Tabel 4.15 Keterangan Hasil Angket Respon Siswa	79
Tabel 4.16 Nilai Rata-rata Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	86
Tabel 4.17 Korelasi Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	86
Tabel 4.18 Uji T <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Bagan langkah-langkah pengembangan media ajar menurut Borg dan Gall.....	42
Gambar 3.2 Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan mengadaptasikan model pengembangan Borg dan Gall.....	44
Gambar 3.3 Desain Uji Coba Produk.....	49
Gambar 3.4 Desain Ekperimen (<i>before-after</i>).....	55
Gambar 4.1 Intro.....	61
Gambar 4.2 Menu Utama.....	62
Gambar 4.3 Petunjuk.....	62
Gambar 4.3 Kompetensi Inti.....	63
Gambar 4.4 Kompetensi Dasar.....	63
Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran.....	64
Gambar 4.6 Materi.....	64
Gambar 4.7 Video.....	65
Gambar 4.8 Evaluasi Pembelajaran.....	65
Gambar 4.9 Penyusun.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

1.1 Bukti Konsultasi Pembimbing Skripsi

Lampiran II

2.1 Surat Izin Penelitian dari FITK UIN Malang

2.2 Surat Izin Penelitian dari SMP Nurul Jadid

Lampiran III

3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

3.2 Soal *Pretest* dan kunci jawaban

3.3 Soal *Posttest* dan kunci Jawaban

Lampiran IV

4.1 Angket Ahli Materi

4.2 Angket Ahli Media

4.3 Angket Ahli Bahasa

4.4 Angket Praktisi/Guru Lapangan

4.5 Angket Respon Siswa

Lampiran V

5.1 Dokumentasi Penelitian

Lampiran VI

6.1 Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Hotimah, Duratul. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

Peran media pembelajaran sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Karena media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan hasil dari nilai belajar siswa. Media pembelajaran bervariasi dari segi fungsi maupun dari segi penggunaannya. Perkembangannya pun saat ini sangat pesat dengan beragam pilihan, baik dari yang sederhana hingga yang paling rumit. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran, oleh sebab itu pengajar dituntut untuk lebih cermat, kreatif, dan inovatif. Diharapkan dengan pengembangan media ini siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada rancangan Borg & Gall, namun dalam pelaksanaannya ada beberapa langkah yang tidak digunakan oleh peneliti karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dari peneliti. Sehingga langkah penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengumpulan data. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan draf produk. (4) Validasi ahli. (5) Revisi produk. (6) Uji coba lapangan kecil, (7) Diseminasi dan Implementasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 86% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor rata-rata sebesar 72% dengan kualifikasi valid dan tidak revisi. Hasil penilaian dari ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata sebesar 80% dengan kualifikasi valid dan tidak revisi. Hasil penilaian dari praktisi/guru lapangan mendapatkan skor 90% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Dan terdapat perbedaan rata-rata (mean) *pretest* sebesar 29.613 dan *posttest* dengan rata-rata (mean) sebesar 83.484 dalam menggunakan media pembelajaran. Sedangkan respon dari siswa mendapatkan skor rata-rata 87% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan ini baik atau layak digunakan sebagai salah satu sarana dalam kegiatan pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar bagi siswa yang menggunakan pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Captivate* di kelas VII di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Macromedia Captivate*.

ABSTRACT

Hotimah, Duratul. 2018. *Developing the Learning Media of Social Studies Based on Macromedia Captivate in Nurul Jadid Junior High School Paiton Probolinggo*. Thesis, Department of Social Sciences Education Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

The role of learning media is very influential in the learning process due the media is one means to improve the results of student learning value. Learning media vary in terms of function and its use. The development is very rapidly now with a variety of options, from the simple to the most complicated. Selecting the learning media can be tailored to the needs and learning situations, therefore teacher is required to be more careful, creative, and innovative. It is expected that with the development of this media, students can be more motivated to follow the learning process.

The research and development referred to the design of Borg & Gall, but in the implementation, there are some steps that are not used by researcher because of time, energy, and cost of the researcher. So the steps of research and development of learning media are: (1) Research and data collection. (2) Planning. (3) Development of product draft. (4) Expert Validation. (5) Product revision. (6) Small field trials, (7) Dissemination and Implementation.

The research results showed that: The results of the assessment of the material experts got an average score of 86% with very valid qualification and there was no revision. Assessment results from media experts got an average score of 72% with valid qualifications and there was no revision. The results of the assessment of the linguists got an average score of 80% with valid qualifications and there was no revision. Assessment results from practitioner / field teacher got a score of 90% with very valid qualification and there was no revision. there was difference of mean (pretest) amounted to 29.613 and posttest with mean (mean) amounted to 83.484 in using media of learning. While the response from the students got an average score of 87% with very valid qualification and there was no revision. Thus, the learning media is good or feasible to be used as one of the means in Social Studies learning activities and can improve the motivation and learning outcomes for students in using Social Studies learning based on Macromedia Captivate in class VII at Nurul Jadid Junior High School of Paiton Probolinggo.

Keywords: Learning Media, Macromedia Captivate

ملخص البحث

الخاتمة، درة 2018. تطوير وسيلة التعليمية للعلوم الاجتماعية القائمة إلى *Macromedia Captivate* في المدرسة المتوسطة نور الجديد بيطان بريالنج . البحث الجامعي. قسم التربية العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. الاشراف: الدكتورة أليانا يولي إيفينتي، الماجستير

دور وسيلة التعليمية هو مؤثر جدًا في عملية التعلم. لأنها هي واحدة من وسيلات لتحسين نتائج قيمة التعلم للطلاب. تختلف فيها سواء الوظيفة أو استخدامها. تطورها الآن سريع جدا مع مجموعة متنوعة من الخيارات ، سواء البسيط حتى تعقيد جدا. اختيارها يمكن أن يكتفى لاحتياجات وحالات التعلم، لذلك المعلم يجب أن يكون أكثر حذرا ومبدعة ومبتكرة. يتوقع أنه مع تطور هذه الوسائط ، يمكن أن يكون الطلاب أكثر تحفيزًا لمتابعة عملية التعلم.

وشار البحث والتطوير لمشروع برج وغال، ولكن في واقعها هناك بعض الخطوات التي لا تستخدمها من قبل الباحثة بسبب الوقت والجهد والتكلفة للباحثة. وبالتالي فإن خطوات البحث وتطوير من وسيلة التعليمية على النحو التالي: (1) البحث وجمع البيانات. (2) التخطيط. (3) تطوير مسودة المنتج. (4) التحقق من صحة الخبراء. (5) مراجعة المنتج. (6) تجارب ميدانية صغيرة ، (7) النشر والتنفيذ.

دلت النتائج البحث أن: نتائج تقييم من الخبراء في الموضوع حصلت معدل 86٪ مع مؤهلات صالحة جدا وليس لها المراجعة. حصلت نتائج التقييم التي حصلت عليها خبراء الإعلام على 72٪ بمتوسط مؤهلات صحيحة وليس لها المراجعة. حصلت نتائج تقييم من خبراء اللغوي على متوسط 80٪ مع مؤهلات صحيحة وليس لها المراجعة. نتائج التقييم من الممارس / المعلم الميداني حصلت على درجة 90 ٪ مع مؤهلات صالحة جدا وليس لها المراجعة. وهناك اختلافات في المتوسط (*mean*) الاختبار القبلي هو 29,613 والبعدى بمتوسط (*mean*) هو 83,484 في استخدام الوسائل التعليمية. في حين أن الاستجابة من الطلاب حصلت على معدل 87 بمتوسط مؤهلات صحيحة وليس لها المراجعة. وهكذا، فإن وسيلة التعليمية هي جيدة أو لائق لان تستخدم كأداة واحدة في أنشطة التعلم للعلوم الاجتماعية ويمكن أن يحسن الدافع والنتائج التعلم للطلاب الذين يستخدمون العلوم الاجتماعية القائمة على *Macromedia Captivate* في الصف السابع الرابعة ف في المدرسة المتوسطة نور الجديد بيطان بريالنج.

الكلمات الرئيسية: وسيلة التعليمية ، *Macromedia Captivate*.

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I ini akan membahas tentang: a) latar belakang, b) rumusan masalah, c) tujuan pengembangan, d) manfaat pengembangan, e) asumsi pengembangan, f) ruang lingkup pengembangan, g) spesifikasi produk, h) orisinalitas penelitian, i) definisi istilah, j) sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia selama hidupnya. Proses pendidikan sendiri adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bertahap berdasarkan perencanaan untuk mencapai tujuan dan cita-cita tersebut. Karena tanpa adanya pendidikan, manusia tidak dapat berkembang dan bahkan menjadi terbelakang dalam menjalani kehidupannya. Tujuan pendidikan di Indonesia merupakan implementasi dari empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO.²

Empat pilar tersebut merupakan visi pendidikan di masa sekarang dan masa depan yang perlu dikembangkan oleh sebuah lembaga pendidikan formal dimanapun. Empat pilar tersebut adalah: (1) belajar untuk mengetahui, (2) belajar untuk melakukan sesuatu, (3) belajar untuk menjadi seseorang dan (4) belajar untuk menjalani kehidupan bersama. Karena ke empat pilar tersebut merupakan salah satu dasar pengembangan kurikulum sebagai prinsip pelaksanaan/penyelenggaraan pembelajaran yang merupakan implementasi dari

² Eko Triyanto, dkk. *Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 1, No. 2, 2013, hlm. 226-227

kurikulum. Oleh sebab itu, pendidikan harus benar-benar diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas yang mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Dengan mengupayakan dapat membentuk kepribadian dan keterampilan yang unggul, yakni manusia yang kreatif, cakap terampil, dapat dipercaya, bertanggung jawab serta memiliki solidaritas sosial yang tinggi.³

Salah satu komponen yang sangat penting dalam melaksanakan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pendidikan dan juga sebagai indikator mutu pendidikan. Di Indonesia sudah beberapa melakukan revisi kurikulum. Hal ini dilakukan untuk mewujudkan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat dalam mengantisipasi perkembangan zaman serta memberikan acuan pembelajaran pada satuan pendidikan.⁴

Pada proses pendidikan, kurikulum sama artinya dengan rencana pembelajaran. Kurikulum mempunyai kedudukan yang cukup sentral dalam seluruh proses pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak berpedoman pada kurikulum, maka tidak akan berjalan dengan efektif, sebab pembelajaran adalah proses yang mempunyai tujuan, sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan agar mencapai tujuan tersebut.⁵

³ Eko Triyanto, dkk. *Ibid.* , hlm. 227

⁴ Sri Muryani, dkk. *Identifikasi Kemampuan Mengembangkan Kurikulum Dalam Implementasi KTSP Di Kalangan Guru SMK-BM Di Kota Salatiga*, Artikel Jurnal Satya Widya, Vol 29, No. 2.

⁵ Sariono, *Kurikulum 2013: Kurikulum Generasi Emas*, E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Vol 3, hlm. 4

Di Indonesia sendiri sudah beberapa kali melakukan revisi kurikulum, mulai dari rencana pelajaran 1947 hingga saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sendiri merupakan penyempurna, modifikasi dan pemutakhiran dari kurikulum sebelumnya. Hal tersebut disebabkan dari perubahan gaya kehidupan yang banyak dipengaruhi teknologi menuntut segera diberlakukannya kurikulum ini karena kurikulum ini mengintegrasikan semua bidang studi mata pelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi. Kurikulum ini tidak lagi mendasarkan pada standar kompetensi lulusan saja, tetapi lebih mendasarkan pembelajaran pada kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu dalam menyikapi pemberlakuan kurikulum 2013, seorang guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi atau kemampuan yang dapat menunjang dan mengantarkan siswa berhasil untuk mencapai tujuan pendidikan.⁶ Dalam proses pembelajarannya sendiri, pada tingkat SMP/MTS diberlakukannya secara terpadu dalam mata pelajaran IPA dan IPS serta TIK yang menjadi media semua mata pelajaran.

Pada Proses pembelajaran siswa seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman kehidupannya sehari-hari, maka guru menjadi sulit untuk memberikan materi tersebut dan siswa sulit dalam memahaminya.⁷ Selain itu keanekaragaman kemampuan setiap siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran pada proses pembelajaran sudah pasti berbeda tingkatannya. Hal tersebut dibedakan menjadi tiga gaya belajar di antaranya visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual dengan cara menyerap dan memahami mata pelajaran/informasi melalui mata seperti melihat gambar, diagram, poster dan

⁶ *Ibid.* , hlm 7

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. V

sebagainya. Sehingga mata mempunyai peran sangat penting dalam gaya visual. Gaya belajar auditori menggunakan telinga/indera pendengaran dalam menyerap dan memahami mata pelajaran/informasi seperti melalui kata-kata atau bunyi-bunyian. Sedang gaya belajar kinestetik adalah memuat kemampuan seseorang untuk aktif menggunakan bagian atau seluruh tubuh untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah baik dengan sentuhan, bau, rasa, dan gerak.⁸

Kemajuan ilmu pengetahuan bisa berdampak terhadap proses pembelajaran seperti banyaknya sumber dan media pembelajaran. Maka para guru diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan kurikulum dan materi yang akan diajarkan⁹ agar dapat memenuhi keragaman gaya belajar siswa.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses komunikasi, penyampaian pesan (pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian) dari pengantar/guru kepada penerima/siswa. Pesan berupa isi atau materi yang berupa simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata atau tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran siswa pada simbol-simbol komunikasi tersebut dinamakan *decoding*. Dalam penafsiran tersebut ada kalanya berhasil dan ada kalanya gagal dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamatinya. Hal itu sebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat dalam proses komunikasi.¹⁰

⁸ Desti Pratiwi, dkk. *Gaya Belajar Dominan Pada Siswa Berprestasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Di SD Negeri 2 Gombong Tahun Ajaran 2013/2014*. FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret.

⁹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009), hlm. 2

¹⁰ Daryanto, *op.cit.*, hlm. 5

Di dalam agama Islam para Nabi juga menggunakan media dalam menyebarkan agama pada kaumNya. Salah satu usaha Nabi dalam menanamkan Aqidah Agama kepada umatNya dengan menggunakan media perbuatan/teladan yang baik agar dapat diterima dengan mudah oleh umatnya. Sebagai contoh teladan yang bersifat *uswatun* hasanah, dimana Nabi selalu menunjukkan sifat-sifat yang terpuji. Misalnya dalam mempraktekkan shalat sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ صَلُّوا كَمَا رَأَيْتُمُونِي أُصَلِّي
(رواه البخارى)

“shalatlah kamu sebagaimana kamu menyaksikan/melihat caranya aku melaksanakan Shalat”.(HR. Bukhari)¹¹

Dari uraian hadits di atas, Rasulullah SAW memberikan contoh cara berdiri, ruku, iktidal, sujud, tahiyat, salam, dan lain-lain kepada para sahabatNya. Dalam hal tersebut bahwa media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu, metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan metode mengajar akan berpengaruh pada pemilihan jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan rangsangan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar.¹²

¹¹ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 115-116

¹² Muhamad Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, Jurnal Edukasi@Elektro, Vol 5, No. 1, Maret 2009, hlm. 12

Pada kurikulum 2013, konten materi pelajaran di kemas secara tematik dan diajarkan melalui pendekatan saintifik. Dalam hal ini, proses pembelajaran berangkat dari suatu tema yang dikaji dalam beberapa mata pelajaran dalam satu kali pertemuan. Begitu juga dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SMP/MTS yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan masalah sosial yang berada dalam lingkungan masyarakat. Pada jenjang SMP/MTS mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mengkaji materi Geografi, Sosiologi, Sejarah, dan Ekonomi. Dalam pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara Indonesia yang Demokratis, bertanggung jawab serta cinta damai.¹³ Namun realita yang ada masih banyak yang melaksanakan proses pembelajaran terpadu terpisah. Hal ini dikarena latar belakang pendidikan yang masih belum interdisipliner.

Tujuan utama IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah mengembangkan potensi siswa untuk peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang ada dalam masyarakat dan terampil dalam mengatasi masalah baik dalam kehidupan diri sendiri maupun masyarakat. Dalam teori guru sudah diberikan petunjuk berbagai model pengembangan bahan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), seperti: 1) Pengembangan berdasarkan topik, 2) Model Integrasi berdasarkan potensi utama, 3) Model integrasi berdasarkan permasalahan dan lain-lain. Namun semua ini seakan seperti memaksakan, banyaknya guru yang tidak memahami dan menggunakan cara yang gampang sebagaimana pengalamannya sewaktu di SMA

¹³ Ayu Febriana, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*, Jurnal Kependidikan Dasar, Vol 1, No. 2, Februari 2011, hlm. 152

dulu.¹⁴ Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi guru IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) masih harus ditingkatkan lagi.

Dari penjelasan di atas wajar apabila siswa dan masyarakat masih menganggap IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai mata pelajaran yang kedua setelah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), yang diakibatkan dari cara pembelajaran, pandangan guru dan tujuan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang belum sepenuhnya dipahami oleh guru. Dan menyebabkan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi mata pelajaran yang membosankan dan kehilangan makna.¹⁵

Dalam materi pembelajaran IPS lebih sering menghafal, sehingga banyak siswa hanya sekedar hafal, akan tetapi mereka belum sepenuhnya memahami pelajaran sehingga materi tersebut tidak membekas dalam ingatannya. Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah media pembelajaran yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran tersebut kurang termotivasi dan menyenangkan, sehingga membuat siswa bosan dan berkurangnya minat dalam belajar. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi media pembelajaran baru yang dapat membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini dan fasilitas yang ada disekolah tersebut.

Salah satu cara membuat media pembelajaran yang inovatif adalah *macromedia captivate*. Aplikasi ini diperuntukkan pengguna profesional, yang dapat dengan mudah membuat demonstrasi interaktif serta simulasi dalam

¹⁴H. Buchari Alma (ed). *Pembelajaran Studi Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 6

¹⁵ *Ibid*, .hlm. 11-12

berbagai format yang dapat digunakan untuk membuat produk online, simulasi *software* untuk *e-learning*, atau tutorial online untuk dukungan pemakai. Di dalam *macromedia Captivate* terdapat semua yang dibutuhkan yang terjadi dalam desktop yang secara instan akan membuat sebuah simulasi. Dan juga memungkinkan untuk menambah, modifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs*, *background* musik, dan *sound effects*), video, animasi *flash*, animasi teks, gambar dan *hyperlink* ke dalam *movie* yang dibuat.¹⁶ Dalam pemilihan media ini ada beberapa alasan yang di pertimbangkan oleh pengembang. Diantaranya, media memiliki *template* untuk kuis dan tes yang dapat digunakan dengan mudah serta dapat di tampilkan dengan *random*. Selain itu media ini mampu memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa dalam menyerap/memahami pelajaran, dikarenakan banyaknya fitur yang terdapat dalamnya.

Dari beberapa uraian di atas, maka perlu adanya inovasi yang baru dalam proses pembelajaran agar mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) lebih memotivasi dan mudah dipahami oleh siswa dalam mengembangkan dunia pendidikan, serta meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk membuat media pembelajaran “**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Captivate* di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo**”.

¹⁶ Andi Pastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 335

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti menentukan rumusan masalah yang disusun dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan siswa kelas VII SMP Nurul Jadid terhadap media pembelajaran?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *macromedia captivate* ?
3. Bagaimana keefektifan program *macromedia captivate* dan respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS kelas VII di SMP Nurul Jadid?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas VII SMP Nurul Jadid terhadap media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *macromedia captivate*.
3. Menguji keefektifan program *macromedia captivate* dan respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS kelas VII di SMP Nurul Jadid.

D. Manfaat Pengembangan

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sehingga dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi kegunaan, antara lain:

- a. **Bagi Fakultas:** Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi dan untuk menambah referensi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK).
- b. **Bagi Mahasiswa:** Sebagai Literatur mahasiswa dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran khususnya bagi mahasiswa Pendidikan IPS.
- c. **Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan:** Secara umum penelitian ini di harapkan memberikan dukungan terhadap penelitian yang sejenis pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis *macromedia captivate*.
- d. **Bagi Peneliti:** Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis *macromedia captivate*.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis *Macromedia Captivate*, antara lain:

1. Dalam media ini, siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Dengan adanya media interaktif ini, siswa akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih termotivasi dan lebih merangsang siswa dalam belajar.
3. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan *macromedia captivate*.
4. Meningkatnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Materi yang akan dipelajari dalam *macromedia captivate* ini berdasarkan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) pada bahasan materi Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII semester 1 yang disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan pemerintah. Dalam pengembangan ini, pengembang memilih tema tentang manusia, tempat dan lingkungan dengan sub tema keadaan alam Indonesia.

G. Spesifikasi Produk

Adapun Spesifikasi produk yang akan dikembangkan, antara lain:

1. Media pembelajaran berupa CD interaktif, materi yang akan dijadikan bahan ajar yaitu materi IPS Terpadu dengan tema manusia, tempat, dan lingkungan dengan sub tema keadaan alam Indonesia media pembelajaran *macromedia captivate* dengan tampilan semenarik mungkin agar siswa senang dan dapat termotivasi dalam belajar.
2. Media ini dilengkapi dengan penggunaan gambar, penggunaan animasi, audio dan video yang menarik, serta *background* tampilan dari media pembelajaran.

H. Orisinalitas Penelitian

Sebelum lebih dalam membahas tentang masalah penelitian dan pengembangan. Peneliti telah memiliki beberapa skripsi/jurnal tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat memberikan beberapa catatan penyempurnaan dalam proses pengembangan yang akan dibuat sebelum dioperasikan pada peserta didik. Berikut penelitian terdahulu yang terkait dengan media pembelajaran.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Astika Megi Yuliani, melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Interaktif Materi Fluida Menggunakan *Macromedia Captivate* Untuk siswa Kelas XI SMA 9 Bandar Lampung”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil tes dengan uji operasional menunjukkan hanya 94% siswa dapat lulus di atas KKM SMAN

9 Bandar Lampung dan hasil dari uji kemenarikan yang diambil dari skor angket yaitu 3,03 menunjukkan bahwa modul interaktif ini menarik untuk dipelajari.¹⁷

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Dwi Yuli Suryani, melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kontektual Dengan Pemanfaatan *Macromedia Captivate* Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa a) hasil validasi media didapatkan dari ahli media 77,50%, dari ahli materi 86,67% sedangkan hasil dari tanggapan siswa didapat 84,97%, dimana jika persentase dikonversikan dengan tabel konversi skala, seluruh persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi layak (valid), sehingga media ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran pada pokok bahasan kubus dan balok. b) uji keefektifan media menggunakan uji t satu pihak kanan. Analisis menggunakan uji t ini diperoleh nilai 6,373 dengan $t_{\text{tabel}} 1,67$, maka $t_0 > t_1$. Jadi, H_0 ditolak, artinya rata-rata tes akhir (*postets*) kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata tes akhir (*postest*) kelas kontrol.¹⁸

Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh Indah Larasati, melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan *Macromedia Captivate* Dengan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memahami berbagi Tipe Pondasi”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa a) hasil validasi media *Macromedia Captivate* yang

¹⁷ Astika Megi Yuliani, “Pengembangan Modul Interaktif Materi Fluida Menggunakan *Macromedia Captivate* Untuk siswa Kelas XI SMA 9 Bandar Lampung”, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung, 2011.

¹⁸ Dwi Yuli Suryani, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kontektual Dengan Pemanfaatan *Macromedia Captivate* Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok”, Skripsi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Semarang, 2013.

digunakan mendapatkan hasil perhitungan sebesar 98% dengan kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, b) terdapat hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol ditunjukkan dengan nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen yang menggunakan media *Macromedia Captivate* dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yaitu sebesar 81,32 mendapatkan predikat (B+) sehingga lebih besar dari ketuntasan minimum yang ditetapkan sebesar 75,0 mendapat predikat (B) atau $(81,32 > 75,0)$. Hasil nilai rata-rata *post test* kelas kontrol atau yang tidak menggunakan media *Captivate* dengan tidak menggunakan model pembelajaran *make a match* yaitu sebesar 72,37 dengan predikat (B) sehingga kurang dari nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu sebesar 75,0 dengan predikat (B) atau $(72,37 < 75,0)$. c) hasil respon siswa terhadap media *Macromedia Captivate* sebesar 86% hasil tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat setuju.¹⁹

Penelitian serupa juga dilakukan oleh A. Buchori Husna , “Pengembangan CD Interaktif SMP Berbantuan *Macromedia Captivate* Melalui Pendekatan PBL (Problem Based Learning) Pada Materi Bangun Datar Segiempat“. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, hasil dari ahli dan angket siswa sebagian besar berkriteria sangat baik. Jadi media interaktif tersebut valid untuk diuji cobakan. Uji keefektifan media menggunakan uji t pihak kanan yang hasil analisisnya diperoleh H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif SMP Berbantuan *Macromedia Captivate*

¹⁹ Indah Larasati, *Penggunaan Macromedia Captivate dengan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memahami Berbagai Tipe Pondasi*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 3, No. 1/JKPTB, 2014.

melalui pendekatan PBL lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi bangun datar segiempat.²⁰

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Diajeng Triharyanti Anggreini, melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan *Macromedia Captivate* Dengan Model Pembelajaran *Group Invesrigation* Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Di SMK Negeri 5 Surabaya”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Rata-rata kelayakan media dapat dihitung dengan total jumlah nilai skor dari nomor item 1 sampai 10 (44) dibagi dengan banyak nomor item (11) yang mempunyai nilai hasil (4 = baik). Berdasarkan perhitungan uji t pertemuan ke I didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,392 > 1,999$), perhitungan uji t pertemuan ke II didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,111 > 1,999$), perhitungan uji t pertemuan ke III didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,558 > 1,999$), Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe GI dengan menggunakan media *Macromedia Captivate* dan kelas yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe metode (GI) dengan media *Macromedia Captivate* terhadap hasil belajar siswa pada materi kusen, pintu dan jendela.²¹

Dari beberapa penelitian di atas, dapat diuraikan dalam bentuk tabel agar mempermudah pembaca dalam memahami konten dari penelitian terdahulu yang

²⁰ A. Buchori Husna, *Pengembangan CD Interaktif SMP Berbantuan Macromedia Captivate Melalui Pendekatan PBL (Problem Based Learning) Pada Materi Bangun Datar Segiempat*, Jurnal Prosiding Mathematics and Sciences Forum, ISBN 978-602-0960-5, 2014.

²¹ Diajeng Triharyanti Anggreini, *Penggunaan Macromedia Captivate Dengan Model Pembelajaran Group Invesrigation Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Mata sPelajaran Gambar Konstruksi Di SMK Negeri 5 Surabaya*, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 2, No. 2/JKPTB/16, 2016

relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini. Dalam tabel tersebut dijelaskan tentang perbedaan, persamaan serta orisinalitas penelitian seperti tabel

1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Astika Megi Yuliana, Pengembangan Modul Interaktif Materi Fluida Menggunakan <i>Macromedia Captivate</i> Untuk siswa Kelas XI SMA 9 Bandar Lampung, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bandar Lampung, 2011	Pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>Macromedia Captivate</i> .	Materi yang dikembangkan tentang Fluida dan dikembangkan melalui modul interaktif.	Hasil tes dengan uji operasional menunjukkan hanya 94% siswa dapat lulus di atas KKM SMAN 9 Bandar Lampung dan hasil dari uji kemenarikan yang diambil dari skor angket yaitu 3,03 menunjukkan bahwa modul interaktif ini menarik untuk dipelajari.
2	Dwi Yuli Suryani, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual dengan Pemanfaatan <i>Macromedia Captivate</i> Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok, Skripsi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Semarang, 2013.	Pengembangan media pembelajaran Menggunakan <i>Macromedia Captivate</i> .	Materi yang dikembangkan tentang mata pelajaran matematika.	a) Hasil validasi media didapatkan dari ahli media 77,50%, dari ahli materi 86,67% sedangkan hasil dari tanggapan siswa didapat 84,97%, dimana jika persentase dikonversikan dengan tabel konversi skla, seluruh persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi layak (valid), sehingga media ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran pada

				<p>pokok bahasan kubus dan balok.</p> <p>b) Uji keefektifan media menggunakan uji t satu pihak kanan. Analisis menggunakan uji t ini diperoleh nilai 6,373 dengan t_{tabel} 1,67, maka $t_0 > t_1$. Jadi, H_0 ditolak, artinya rata-rata tes akhir (<i>postests</i>) kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata tes akhir (<i>postest</i>) kelas kontrol.</p>
3	<p>Indah Larasati, penggunaan <i>Macromedia Captivate</i> Dengan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memahami berbagai Tipe Pondasi, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 3, No. 1/JKPTB, Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Universitas Negeri Surabaya, 2014</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran Menggunakan <i>Macromedia Captivate</i>.</p>	<p>Menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dengan memahami berbagai tipe pondasi.</p>	<p>a) Hasil validasi media <i>Macromedia Captivate</i> yang digunakan mendapatkan hasil perhitungan sebesar 98% dengan kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.</p> <p>b) Terdapat hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol ditunjukkan dengan nilai rata-rata <i>post test</i> kelas eksperimen yang menggunakan media <i>Macromedia Captivate</i> dengan menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> yaitu sebesar 81,32 mendapatkan predikat (B+) sehingga lebih besar dari ketuntasan minimum yang ditetapkan sebesar 75,0 mendapat</p>

				<p>predikat (B) atau ($81,32 > 75,0$). Hasil nilai rata-rata <i>post test</i> kelas kontrol atau yang tidak menggunakan media <i>Captivate</i> dengan tidak menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> yaitu sebesar 72,37 dengan predikat (B) sehingga kurang dari nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu sebesar 75,0 dengan predikat (B) atau ($72,37 < 75,0$).</p> <p>c) Hasil respon siswa terhadap media <i>Macromedia Captivate</i> sebesar 86% hasil tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat setuju.</p>
4	<p>A. Buchori Husna, Pengembangan CD Interaktif SMP Berbantuan <i>Macromedia Captivate</i> Melalui Pendekatan PBL (Problem Based Learning) Pada Materi Bangun Datar Segiempat, Jurnal <i>Prosiding Mathematics and Sciences Forum</i>, ISBN 978-602-0960-5, Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang, 2014.</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran Menggunakan <i>Macromedia Captivate</i>.</p>	<p>Menggunakan pendekatan PBL.</p>	<p>Hasil dari ahli dan angkat siswa sebagian besar berkriteria sangat baik. Jadi media interaktif tersebut valid untuk diuji cobakan. Uji keefektifan media menggunakan uji t pihak kanan yang hasil analisisnya diperoleh H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif SMP Berbantuan <i>Macromedia Captivate</i> melalui</p>

				pendekatan PBL lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi bangun datar segiempat.
5	<p>Diajeng Triharyanti Anggreini, Penggunaan <i>Macromedia Captivate</i> Dengan Model Pembelajaran <i>Group Invesrigation</i> Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Di SMK Negeri 5 Surabaya, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 2, No. 2/JKPTB/16, Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Universitas Negeri Surabaya, 2016.</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran Menggunakan <i>Macromedia Captivate</i>.</p>	<p>Menggunakan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran gambar kontruksi.</p>	<p>Rata-rata kelayakan media dapat dihitung dengan total jumlah nilai skor dari nomor item 1 sampai 10 (44) dibagi dengan banyak nomor item (11) yang mempunyai nilai hasil (4=baik). Berdasarkan perhitungan uji t pertemuan ke I didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,392 > 1,999), perhitungan uji t pertemuan ke II didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,111 > 1,999), perhitungan uji t pertemuan ke III didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,558 > 1,999), Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe GI dengan menggunakan media <i>Macromedia Captivate</i> dan kelas yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe metode (GI) dengan media <i>Macromedia Captivate</i> terhadap</p>

				hasil belajar siswa pada materi kusen, pintu dan jendela.
--	--	--	--	---

I. Definisi Istilah

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan serta agar peneliti menjadi lebih terarah maka istilah-istilah dalam judul penelitian ini diberi batasan, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan Strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Bentuk dari media adalah dapat didengar, dilihat, dan dibaca. Meskipun banyaknya batasan yang diberikan, tetapi media terdapat persamaan yaitu, media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru (pengirim) kepada penerima (siswa) pada saat terjadinya proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran itu adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

3. Mata Pelajaran IPS Terpadu

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan integrasi dari berbagai macam ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Yang bertujuan mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri, maupun masyarakat.

4. *Macromedia Captivate*

Macromedia Captivate adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk merekam suatu kegiatan yang akan atau sedang berlangsung yang ditunjukkan dalam bentuk movie dan hanya bisa disimpan dalam bentuk *macromedia captivate*. Dan pada *software* kita dapat menambahkan audio, video, animasi, *flash*, gambar, dan *hypperlink* ke dalam *movie*.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini, maka sistematika pembahasannya disusun menjadi lima bab antara lain sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bagian ini membahas beberapa aspek yang meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi

pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Pustaka

Bagian ini akan mengkaji secara detail tentang kajian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*.

BAB III: Metode Penelitian

Bagian ini akan menguraikan secara detail tentang metode yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini yang meliputi: jenis pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba dan prosedur penelitian.

BAB IV: Hasil Pengembangan

Bagian ini menguraikan secara detail tentang penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia*.

BAB V: Penutup

Bagian ini membahas secara detail tentang kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab II ini membahas yang berkaitan dengan kajian pustaka yang membahas landasan teori dan kerangka berpikir sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut bahasa media berasal dari bahasa latin *medius* yang bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah dapat didefinisikan sebagai tengah, perantara, atau pengantar.²² Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penngantar. Secara garis besar maunusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dapat dipahami sebagai media.²³ Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media merupakan suatu komponen/alat yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar. Bentuk komunikasi tidak akan dapat berjalan tanpa adanya bantuan sarana/media untuk

²² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 4

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), hlm. 3

menyampaikan pesan. Lima bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas gambar bergerak/tidak, tulisan dan suara yang direkam.²⁴ Dari kelima tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang digunakan dalam media pembelajaran adalah suara, lihat dan gerakan.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya: AECT (*Association of Education and Communication Technology*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan menyampaikan isi materi selama proses pembelajaran, diantaranya: buku, *tape-recorder*, kaset, video camera/recorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.²⁵

Sementara Schramm mengatakan media pembelajaran adalah teknologi pembawa informasi atau pesan intruksional. Menurut Y. Miarso, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajaran sehingga dapat terjadi proses pembelajarannya. Secara umum media adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu saran pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk

²⁴ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (yogyakarta: Safira Insania Press, 2009), hlm. 3

²⁵ Azhar Arsyad, *op.cit.* , hlm. 3-4

meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pengajaran.²⁶ Oleh sebab itu, media mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dimana komponen dari sistem pembelajaran sendiri adalah media pembelajaran, maka dengan adanya media pembelajaran ini, proses interaksi dalam pembelajaran akan berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pembelajaran tersebut.

b. Kedudukan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*massage/software*). Oleh karena itu media pembelajaran memerlukan peralatan yang menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan tersebut, akan tetapi pesan atau informasi belajar yang di bawa oleh media itu.²⁷

Penggunaan media secara kreatif dapat memotivasi minat belajar bagi siswa untuk belajar lebih banyak, memperhatikan apa yang dipelajarinya dengan lebih baik, dan meningkatkan tampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.²⁸ Pada saat ini, media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam dengan derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu juga. Bahkan seorang arsitek Amerika terkemuka, Buckminster Fuller dalam Haney & Ulmer, menyatakan bahwa media adalah orang tua ketiga.

²⁶ Hujair AH. Sanaky, *op.cit.* , hlm. 4

²⁷ Rudi Sulilana. Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hlm. 7

²⁸ *Ibid.* , hlm 7

Dengan konsep yang makin lebih baik, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.²⁹ Maka dari itu, media sangatlah menunjang dalam sistem pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Karena komponen-komponen yang ada pada sistem tersebut saling berkaitan.

c. Tujuan dan Manfaat Media pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

- (a)Mempermudah dalam proses pembelajaran di kelas.
- (b)Meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran.
- (c)Menjaga relevansi antara materi pelajaran dan tujuannya.
- (d)Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Pembelajaran

- (a)Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- (b)Bahan ajar akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.

²⁹ *Ibid.* , hlm 9

(c) Metode pembelajaran bervariasi tidak hanya melalui lisan saja, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam proses pembelajaran.

(d) Melakukan kegiatan belajar siswa lebih banyak, karena tidak hanya mendengar saja tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.³⁰

Secara umum tujuan dari media pembelajaran sebagai alat bantu dari proses interaksi pembelajaran yang bermanfaat memudahkan guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswanya.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengklasifikasian media pembelajaran berdasarkan karakteristik jenis media. Menurut Schramm media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana. Schramm juga mengelompokkan media meliputi :1) liputan luas dan serentak, 2) liputan terbatas pada ruangan, 3) media untuk belajar Individual. Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, diantaranya: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks dan sajian lisan. Selain mengklasifikasikan, allen juga mengkaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran

³⁰ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (yogyakarta: Safira Insania Press, 2009), hlm. 4-5

yang akan dicapai. Melihat media pembelajaran terdapat kelebihan dan kelemahan dalam tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, Allen membagi tujuan belajar, antara lain info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan dan sikap. Setiap media tersebut memiliki perbedaan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, ada tinggi, sedang dan rendah.

Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, serta simulasi. Sedangkan menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleksitas atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video dan komputer.³¹

Dari beberapa pengklasifikasian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan menurut metode dan tujuan pemakaian tertentu sesuai dengan sifat dan karakteristiknya agar dapat mempermudah guru dalam memilih media yang dibutuhkan oleh para siswa. Dalam penelitian dan pengembangan ini, media yang dikembangkan terdapat slide, gambar, serta suara dan dibuat dengan menggunakan komputer.

³¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 17-18

2. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Terpadu

a. Pengertian IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Dan merupakan bagian dari kurikulum yang diturunkan dari isi materi berbagai disiplin ilmu sosial.³² Jadi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan integrasi dari ilmu sosial yang berdasarkan prinsip pendidikan, materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipahami oleh siswa.

Bidang studi IPS mencakup pengetahuan, sikap, dan nilai yang harus dikembangkan pada diri setiap siswa. Menurut Waney, tiga hal tersebut harus dikembangkan berdasarkan dimensi siswa sebagai pribadi dan makhluk sosial serta sebagai warga negara yang berprinsip Pancasila.

Oleh karena itu perlu dikembangkan kepribadian siswa melalui:

- 1) Hubungan antara manusia dengan benda-benda disekitarnya.
- 2) Hubungan antara sesama manusia
- 3) Hubungan antara manusia dengan masyarakat disekitarnya.
- 4) Hubungan antara manusia dengan lingkungan alamnya.
- 5) Hubungan manusia sebagai makhluk dengan Allah SWT.³³

Yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an dalam surat Al-Hujurat ayat 10:

³² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm 171

³³ Anisa Mukhoyyaroh, *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas V C Mata Pelajaran IPS DI SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar*, Skripsi. Program Studi PGMI. UIN Maliki Malang. 2009.

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ
لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿١٠﴾

Artinya:

Sesungguhnya orang-orang mukmin adalah bersaudara karena itu berdamaikanlah antara kedua saudaramu dan bertakwalah kepada Allah supaya kamu mendapat rahmat (QS. Al-Hujurat:10).

Dari ayat di atas, telah dijelaskan dalam kehidupan sosial harus menjaga dengan baik hubungan dengan sesama manusia maupun hubungan dengan Allah SWT.

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pendidikan IPS merupakan persamaan dari *social studies* dalam konteks Kurikulum di Amerika Serikat. Pertama kali digunakan pada tahun 1913 dengan mengadopsi nama lembaga yang mengembangkan kurikulum di AS yaitu *Social Studies*. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial dalam pendekatan interdisipliner. Oleh karena karakteristiknya berbeda dengan cabang ilmu lainnya yang bersifat monolitik.

Beberapa karakteristik yang dimiliki mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SMP/MTS antara lain:

- 1) IPS adalah gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, serta agama.
- 2) Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar IPS berdasarkan dari unsur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sehingga menjadi satu pokok bahasan atau topik/tema tertentu.
- 3) Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar IPS mengkaji berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar IPS mengkaji peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial lainnya.³⁴

Dari beberapa karakteristik diatas, dapat dipahami bahwa mata pelajaran IPS yaitu ilmu-ilmu sosial yang dikemas dalam suatu topik yang mengkaji fenomena sosial dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

c. Tujuan Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah yang terjadi dalam masyarakat, memiliki sikap positif dalam perbaikan semua ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam dalam menghadapi masalah

³⁴ Trianto, *Op. cit.* , hlm 172-175

yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk diri sendiri maupun masyarakat merupakan tujuan utama IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).³⁵

Delapan tujuan umum pengajaran IPS/SS dalam pengembangan Kurikulum IPS di Indonesia pada tahun 1972, antara lain:

- 1) Meningkatkan kesadaran ekonomi rakyat.
- 2) Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan rohani.
- 3) Meningkatkan efisiensi, kejujuran, dan keadilan semua warga negara.
- 4) Meningkatkan mutu lingkungan.
- 5) Menjamin keadilan dan keamanan semua warga negara.
- 6) Menjelaskan pengertian tentang kepentingan bangsa Indonesia dan perdamaian dalam hubungan internasional.
- 7) Meningkatkan saling pengertian dan kerukunan antar golongan/daerah untuk meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa.
- 8) Senantiasa memelihara sifat kemanusiaan, kesejahteraan, rohaniyah, dan tata susila yang luhur.³⁶

Berdasarkan tujuan-tujuan di atas, diharapkan siswa untuk lebih peka terhadap masalah sosial yang ada lingkungannya dengan memiliki pemikiran yang logis, kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam memecahkan masalah, serta mengasah keterampilannya dalam kehidupan sosial. Hal tersebut dapat memunculkan kesadaran dan kepedulian yang tinggi melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaannya.

³⁵ *Ibid.*, hlm 176

³⁶ H. Abdul Aziz Wahab (ed), *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 33-34

Akan tetapi berdasarkan fenomena yang ada, banyak siswa yang sudah kurang peka terhadap keadaan sosial yang ada di lingkungannya sehingga menurunnya pemahaman nilai-nilai sejarah dan mulai lunturnya kebudayaannya. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS perlu dibuat semenarik mungkin serta memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dalam memahami tujuan IPS yang sebenarnya.

d. Konsep Pembelajaran Terpadu dalam IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pendekatan interdisipliner sering juga disebut dengan pembelajaran terpadu dalam IPS. Pada hakikatnya model pembelajaran ini merupakan suatu sistem yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep baik holistik maupun otentik. Salah satunya dengan memadukan kompetensi dasar. Pada pendekatan pembelajaran terpadu disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial. Dalam pengembangan pembelajaran terpadu, mengambil suatu topik dari salah satu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas, dan diperdalam dengan cabang ilmu lain. Topik/tema yang dikembangkan dapat diambil dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang. Berikut dua model belajar terpadu dalam IPS:

1) Model Integrasi Berdasarkan Topik

Salah satu contoh topik dalam model ini adalah kegiatan ekonomi penduduk yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu yang tercakup dalam IPS berdasarkan topik yang terkait. Dalam topik ini, dikaji dan ditinjau baik dari faktor alam, *historis Kronologis*, perilaku masyarakat serta konsep-konsep dalam ekonomi. Model Integrasi Berdasarkan Potensi Utama

Salah satu contoh topik dalam model ini adalah potensi Bali sebagai Daerah tujuan wisata yang dikembangkan berdasarkan potensi utama yang ada di wilayah setempat. Dalam topik ini, dikaji dan ditinjau baik dari faktor alam, *historis Kronologis*, serta perilaku masyarakat terhadap aturan.

2) Model Integrasi Berdasarkan Permasalahan.

Salah satu contoh topik dalam model ini adalah pemukiman kumuh yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat/pemerintah. Dalam topik ini, dikaji dan ditinjau baik dari faktor alam, *historis Kronologis*, serta perilaku masyarakat terhadap aturan/norma.³⁷ Secara umum konsep pembelajaran terpadu dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran secara terpadu ini juga mempunyai banyak kelebihan dari pada pembelajarn konvensional. Dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajarannya dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir, bersosial, toleransi, kerjasama dan komunikasi siswa dengan orang lain.

³⁷ Trianto, *op.cit.* , hlm 196-198

3. Macromedia Captivate

Macromedia Captivate merupakan aplikasi yang dikhususkan bagi pengguna profesional dan dengan mudah membuat demonstrasi interaktif serta simulasi dalam berbagai bentuk format, termasuk flash (SWF) dan EXE. Dan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat demonstrasi *online*, simulasi *software* untuk *e-learning* atau tutorial untuk dukungan pemakai. *Macromedia Captivate* merupakan salah satu solusi ideal dalam persoalan ini, karena didalamnya tersedia semua yang dibutuhkan untuk merekam apa pun yang terjadi dalam *desktop* dan secara instan membuat sebuah simulasi.

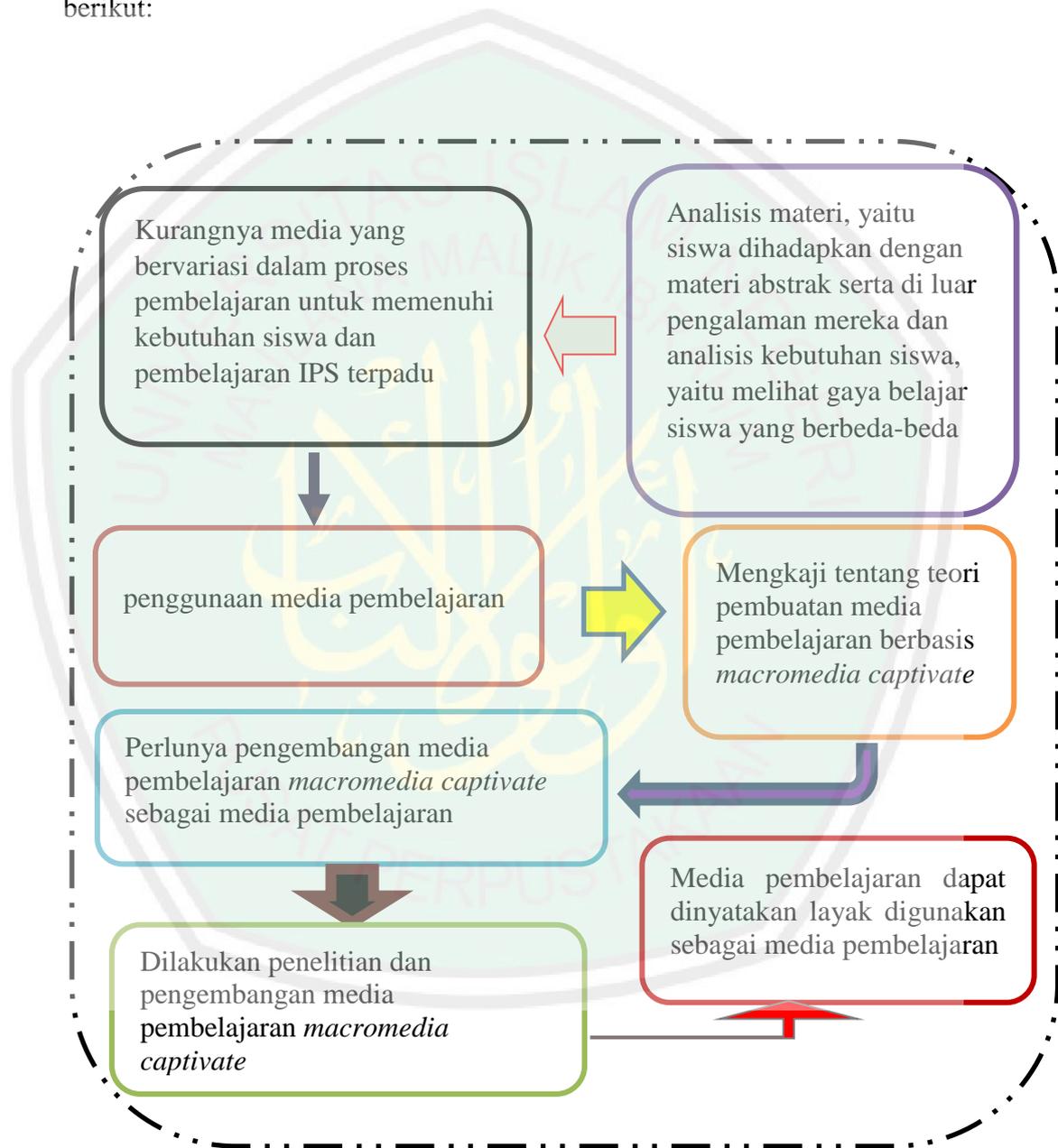
Menurut Gora. S aplikasi ini memungkinkan untuk menambah/memodifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs*, *background* musik dan *sound effects*), video, animasi *flash*, animasi teks, gambar dan gambar ke dalam *movie* yang dibuat. Dengan fasilitas yang dimilikinya, kita dapat menghasilkan sebuah media interaktif dan menarik untuk siswa.³⁸ Dengan adanya media pembelajaran ini yang didesain dengan semenarik mungkin, agar siswa dapat termotivasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran dan juga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda dalam memahami suatu materi/topik di dalam kelas.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran ini merupakan dasar pemikiran dari fakta-fakta, observasi dan telaah kajian pustaka. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan agar siswa dapat termotivasi dan lebih menarik dalam

³⁸ Andi Pratowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hlm 335

mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan siswa dapat makna sesungguhnya dari materi yang dipelajarinya. Berikut uraian kerangka pemikiran yang ditetapkan pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Hal-hal tersebut meliputi: a) jenis penelitian, b) model pengembangan, c) prosedur pengembangan, d) uji coba produk, e) prosedur penelitian.

A. Jenis Penelitian

Penelitian pendidikan adalah suatu proses penyelidikan ilmiah melalui pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyimpulan data yang berdasarkan pada pendekatan, metode dan teknik tertentu untuk memecahkan permasalahan dalam bidang pendidikan. Pada umumnya penelitiannya bersumber dari sistem pendidikan itu sendiri, baik formal maupun informal.³⁹ Dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran yang berbasis *macromedia Captivate*. Sesuai dengan tujuan yang diuraikan dalam tujuan pengembangan, maka penelitian ini menggunakan strategi riset dan pengembangan (R & D). Di dalam bidang pendidikan, R & D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.⁴⁰

³⁹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm 2

⁴⁰ Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 105

Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁴¹ Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), tetapi juga bisa berbentuk perangkat lunak (*Software*).⁴² Dengan penelitian pengembangan ini, dapat meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan suatu informasi yang kompleks/rumit menjadi lebih sederhana. Dan biasanya dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan yang mengikuti model pengembangan yang dijadikan acuan oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan suatu teori atau penelitian.⁴³

Dalam pengembangan ini, peneliti mengacu pada model pengembangan yang mengadaptasi dari model desain sistem pembelajaran Borg dan Gall.⁴⁴ Pemilihan model pengembangan ini dipandang tepat karena memiliki beberapa alasan, yaitu (1) memiliki tahapan-tahapan yang sistematis sehingga dapat dilakukan dengan baik serta menghasilkan produk yang layak, (2) dilakukannya studi pendahuluan sehingga dapat mengetahui permasalahan yang sebenarnya terjadi di lapangan, (3) produk yang dikembangkan melalui proses uji coba

⁴¹ Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 194.

⁴² I Wayan Santyasa, *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul* (Jakarta: Universitas Pendidikan Ganesha, 2010), hlm 47.

⁴³ Setyosari Punaji, *op. Cit.*, hlm 199-200

⁴⁴ *Ibid.*, hlm 228

sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan produk, baik tingkat kevalidan maupun keefektifannya, dan (4) kegiatan revisi membuat produk yang dihasilkan semakin sempurna. Adapun 10 langkah pengembangan media pembelajaran yang ditempuhnya, antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penelitian pengumpulan informasi meliputi kajian pustaka, pengamatan/observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal ini dilakukan untuk memperoleh informasi awal dalam melakukan pengembangan.

2. Perencanaan

Perencanaan perlu merumuskan kemampuan serta tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan media pembelajaran dan uji coba skala kecil. Tujuan ini dilakukan untuk memberikan informasi yang tepat dalam mengembangkan program atau produk sehingga sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format awal meliputi persiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbooks* dan alat evaluasi. Format pengembangan produk dapat berupa bahan cetak seperti, modul atau bahan ajar (buku teks), urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem dalam pembelajaran yang dilengkapi dengan video atau *compact disk*.

Produk awal dikembangkan dengan bantuan para ahli atau orang-orang yang memiliki keterampilan dalam bidang tertentu dan dibutuhkan

untuk produk pengembangan. Karena sebelum diuji coba lapangan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menentukan kelayakan dari dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan.⁴⁵

4. Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan pada 1 kelas dan data hasil wawancara, observasi serta angket yang dikumpulkan untuk dianalisis. Hasil dari analisis uji coba awal menjadi bahan masukan dalam melakukan perbaikan produk awal.

5. Revisi Produk Awal

Revisi yang dilakukan berdasarkan uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi data kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan Awal

Produk yang telah direvisi berdasarkan uji coba skala kecil, yang diuji cobakan lagi kepada unit atau subyek uji coba yang lebih besar. Uji coba lapangan dilakukan pada 2 kelas. Hasil analisis uji coba dikumpulkan dan dianalisis untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

7. Revisi Produk Setelah Uji Lapangan Awal

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, yang melibatkan kelompok subyek uji coba yang lebih besar. Hal ini dilakukan untuk menentukan keberhasilan produk yang dikembangkan

⁴⁵ Nana Syaudih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 176

dalam mencapai tujuan meningkatkan produk untuk kepentingan dalam perbaikan ketahap selanjutnya.

8. Uji Lapangan akhir

Setelah produk direvisi, jika pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai, maka diperlukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini melibatkan 2 kelas. Hasil uji coba lapangan dikumpulkan dan dianalisis untuk melakukan revisi produk akhir.

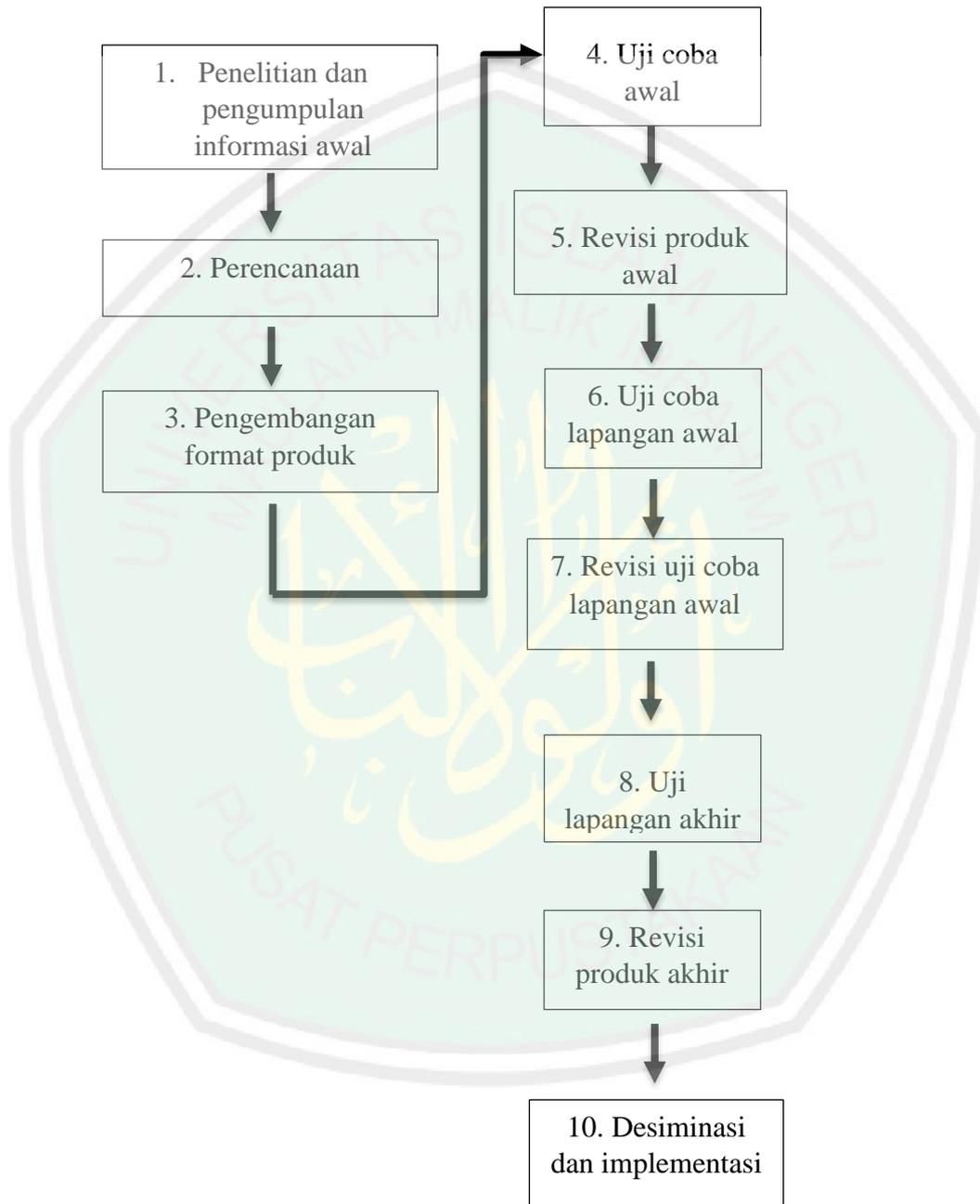
9. Revisi Produk Akhir

Uji coba yang dilakukan berdasarkan uji coba lapangan yang lebih luas, yang berdasarkan uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan berdasarkan kelompok atau subyek yang lebih besar dalam menentukan keberhasilan produk produk yang dikembangkan dalam mencapai tujuan meningkatkan produk untuk kepentingan dalam perbaikan ketahap selanjutnya.

10. Desiminasi dan Implementasi

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan kepada pengguna melalui forum, buku berbentuk tulisan atau *handbooks*.

Berdasarkan langkah-langkah Borg dan Gall di atas, dapat digambarkan sebagai berikut:

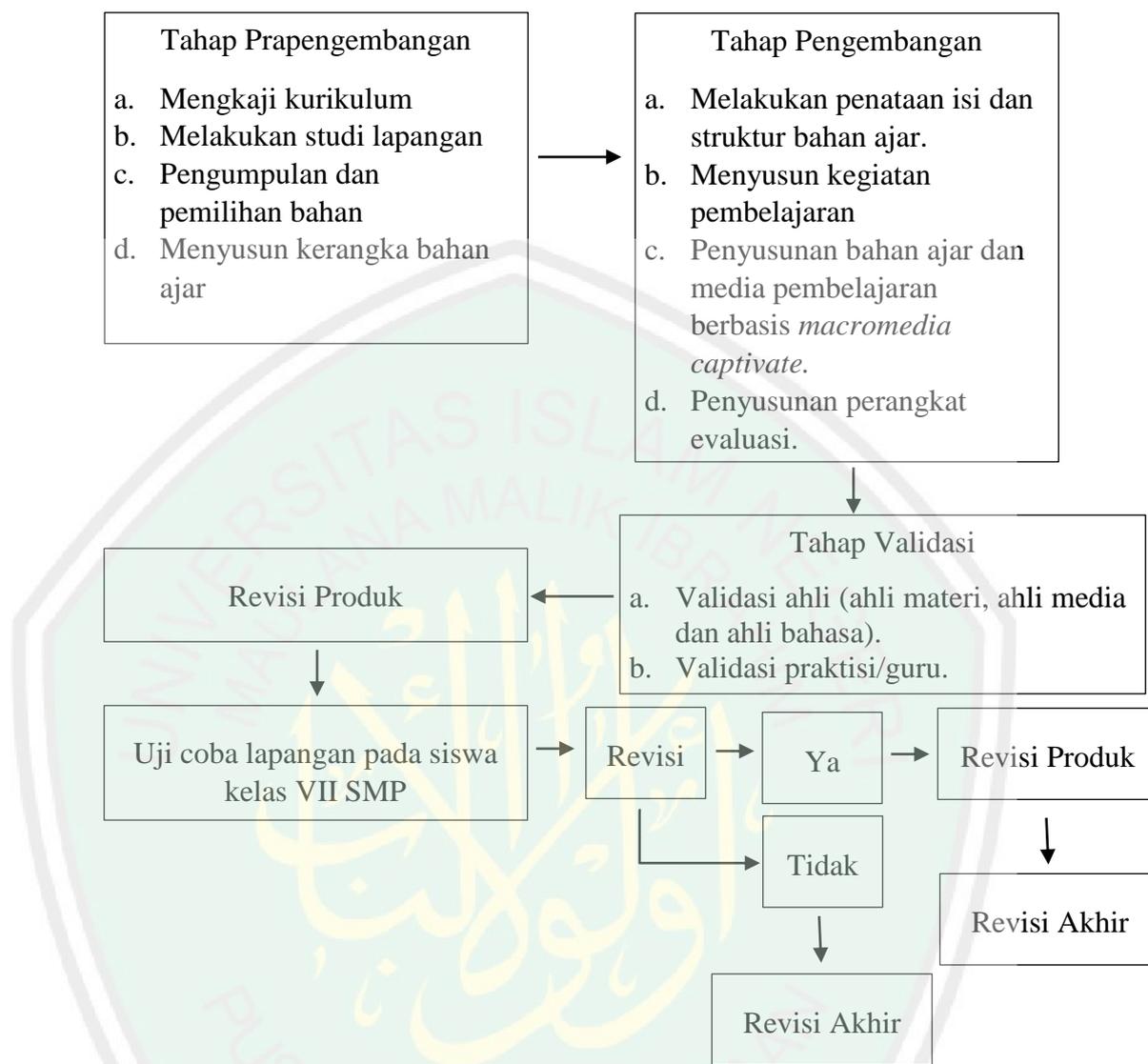


Gambar 3.1 Bagan langkah-langkah pengembangan media ajar menurut Borg dan Gall.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian di atas, maka prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall sesuai dengan kebutuhan peneliti. Di dalam penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan 7 langkah dari 10 langkah, yaitu langkah ke-1, 2, 3, 4, 5, 6 dan 10 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana yang dimiliki peneliti. Berikut beberapa langkah yang diadaptasikan sebagai arah pengembangan dari produk yang dihasilkan dalam penelitian ini.





Gambar 3.2 Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan mengadaptasikan model pengembangan Borg dan Gall.

1. Tahap Pra Pengembangan Produk

Pada tahap ini yaitu mempelajari dan memahami materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dan mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk

merancang media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, sebagai berikut:

a. Mengkaji Kurikulum

Melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada tahap ini ditentukan jumlah KI dan KD yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran.

b. Melakukan Studi Lapangan

Melakukan studi lapangan untuk mengetahui perilaku dan karakteristik siswa kelas VII SMP Nurul Jadid, serta menganalisis kesulitan dan kebutuhan media pembelajaran IPS kelas VII.

c. Pengumpulan Dan Pemilihan Bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang akan digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SMP/MTS.

d. Menyusun Kerangka Media Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, dan langkah pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate*. Dalam mengembangkan materi, peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran dan beberapa pihak yang berkompeten dalam bidang studi IPS.

3. Tahap Validasi

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk awal yang dihasilkan tahap pengembangan sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate*. Dalam tahap ini melibatkan kelompok ahli, dan praktisi dibidangnya. Dalam hal ini validasi produk pertama dilakukan dengan konsultasi kepada ahli materi, media, bahasa dan praktisi/guru untuk memperoleh data kelayakan produk dan saran. Saran tersebut kemudian digunakan untuk revisi produk, sehingga produk yang sudah direvisi siap untuk diuji cobakan.

4. Tahap Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan mengaplikasikan produk yang sudah dibuat. Uji coba media dilakukan pada siswa kelas VII SMP Nurul Jadid. Hasil uji coba ini berupa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*. Dalam tahap ini revisi tetap dilakukan kepada produk jika diperlukan. Revisi ini dilakukan untuk menyesuaikan produk terhadap kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

5. Tahap Pasca Pengembangan

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh. Pada tahap ini akan

diketahui produk yang revisi atau diimplementasikan. Dan produk yang belum sempurna akan dilakukan revisi, jika produk tidak ada revisi lagi maka produk sudah siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam hal ini untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang akan dihasilkan. Dalam bagian ini, secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba produk, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran perlu dilaksanakannya beberapa tahap, yaitu tahap konsultasi, validasi ahli dan tahap ahli coba lapangan. Berikut penjelasan masing-masing tahapan:

a. Tahap Konsultasi

Beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada tahapan konsultasi antara lain, sebagai berikut:

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media pembelajaran yang dikembangkannya dan memberikan arahan serta saran perbaikan media pembelajaran tersebut.

- 2) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan hasil konsultasi.

b. Tahap Validasi Ahli

Beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada tahapan validasi para ahli antara lain, sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran (guru bidang studi IPS) memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk data penilaian saran dan komentar.
- 3) Melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan angket yang telah diberikan.

Dari beberapa tahapan yang dilakukan di atas dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

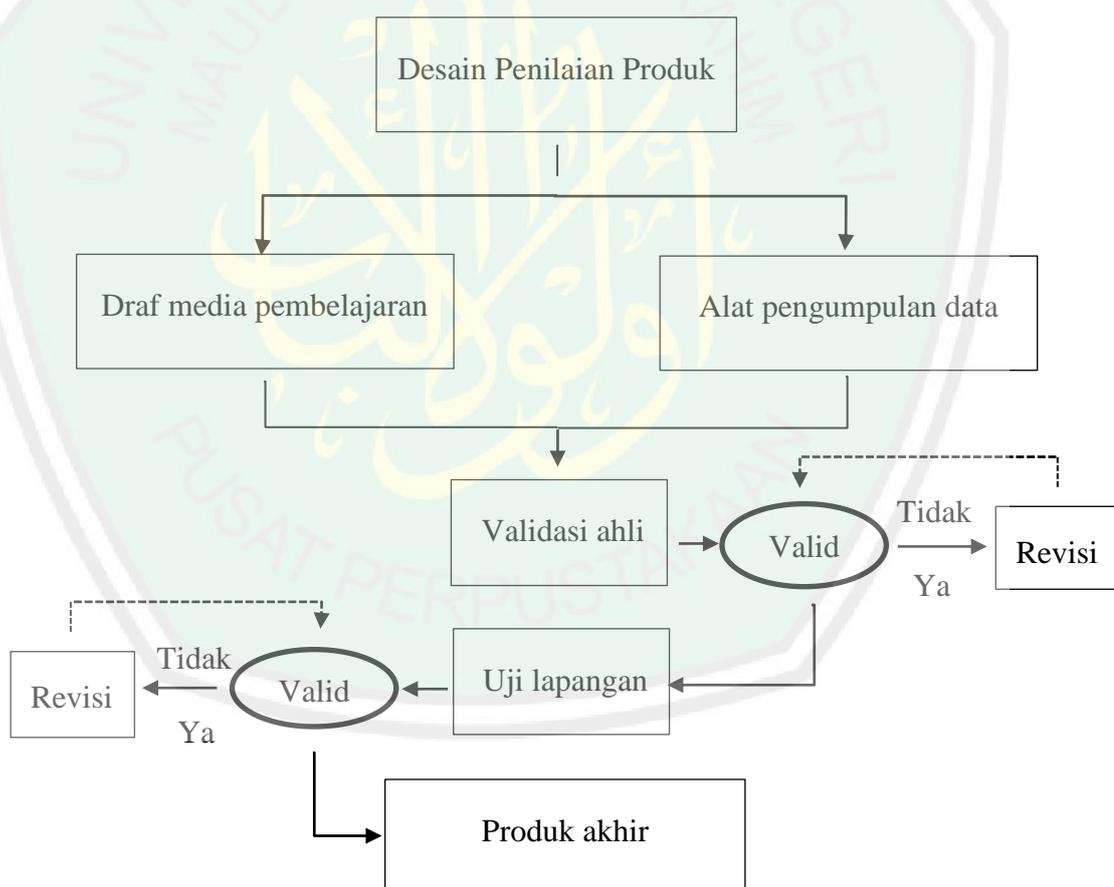
c. Tahap Uji Coba Lapangan

Beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada tahapan uji coba lapangan antara lain, sebagai berikut:

- 1) Pengembang mengamati siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate*.

- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media *macromedia captivate* dari hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis dari hasil penilaian siswa
- 4) Pengembang melakukan perbaikan berdasarkan hasil penilaian.

Tahap uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Nurul Jadid dalam proses pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate*. Berikut adalah desain penilaian produk secara umum dapat dijelaskan pada gambar:⁴⁶



Gambar 3.3 Desain Uji Coba Produk

⁴⁶ Yulia Ilfa Rachmania, *Pengembangan Bahan ajar Dengan Pendekatan Realistik Pokok Bahasan Segiempat Untuk Siswa SMP Kelas VII*, Skripsi, Program Sarjana UM, 2009, hlm. 45

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* pada mata pelajaran IPS adalah siswa kelas VII SMP Nurul Jadid yang berjumlah 32 siswa.

3. Jenis Data

Dalam penelitian ini, data yang digunakan berupa jenis data kualitatif dan kuantitatif.⁴⁷ Data kualitatif diambil dari penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan angket pertanyaan terbuka yang diberikan oleh para ahli. Sedangkan data kuantitatif diambil dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk baik dari segi isi, desain maupun tes pencapaian hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes diantaranya adalah:

- 1) Penilaian desain pembelajaran dan isi/materi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.
- 2) Penilaian guru mata pelajaran dan siswa terkait dengan kemenarikan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate*.

⁴⁷Suharsini Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2003), hlm 25

- 3) Hasil tes belajar setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (hasil *post test*).

Sedangkan data kualitatif diambil melalui:

- 1) Informasi tentang pembelajaran di SMP Nurul Jadid yang diperoleh melalui wawancara dengan guru IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).
- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan dari hasil penilaian para ahli yang diperoleh melalui ahli isi, ahli media dan desain, serta ahli pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan sejumlah data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain angket dan tes perolehan hasil belajar. Berikut rincian dari dua instrumen tersebut :

1) Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sedangkan pertanyaan tertutup diarahkan untuk mendapatkan data kuantitatif.

Angket yang digunakan adalah jenis angket yang berisi *rating scale*. Angket *rating scale* adalah angket yang berisikan pertanyaan yang diikuti

kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subyek uji coba, dan kemudian dianalisis untuk digunakan sebagai revisi. Berikut angket yang dibutuhkan, antara lain:

- a) Angket penilaian validasi atau tanggapan ahli materi media pembelajaran.
- b) Angket penilaian validasi atau tanggapan ahli desain media pembelajaran.
- c) Angket penilaian validasi atau tanggapan ahli bahasa media pembelajaran
- d) Angket penilaian atau tanggapan guru IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas VII SMP Nurul Jadid pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan.
- e) Angket penilaian atau tanggapan siswa tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Tes pencapaian hasil belajar (*achivment test*)

Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).⁴⁸

⁴⁸Arief Furchan, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm 268

5. Teknik Analisis Data

Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif dan analisis data hasil tes.

a) Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta menata organisasi ini yang dikembangkan. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

b) Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan penilaian angket terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas VII.

Data yang terkumpul dikelompokkan sesuai dengan jenis yang dibagi menjadi dua macam, yaitu: data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berupa simbol atau berbentuk kata.

Data yang berbentuk kata atau simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna. Sementara data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁹

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase yang dicari

$\sum x$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Sedangkan dasar dan pedoman untuk menemukan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan konservasi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Presentase (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
84 – 100	Sangat valid	Tidak revisi
68 – 84	Valid	Tidak revisi
52 – 68	Cukup valid	Sebagian revisi
36 – 52	Kurang valid	Revisi
20 – 36	Sangat kurang valid	Revisi

⁴⁹ Suharsini Arikunto, *op.cit.* , hlm 112

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor diatas 68 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, guru bidang studi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan siswa kelas VII SMP. Dalam pengembangan ini media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

c) Analisis Data Hasil Tes

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before after*), antara lain sebagai berikut:⁵⁰



Gambar 3.4 Desain Ekperimen (*before-after*)

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 303

Keterangan:

O_1 : Nilai sebelum perlakuan

O_2 : Nilai sesudah perlakuan

X : Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yaitu siswa kelas VII sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah :⁵¹

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

md : rata-rata dari gain

d : gain (selisih) skor tes akhir terhadap skor tes akhir setiap subjek.

N : jumlah subjek

⁵¹ Subana dkk, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm131-132

E. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah:

- a. Menyusun dan konsultasi rancangan penelitian dengan dosen pembimbing.
- b. Pembuatan instrumen penelitian.
- c. Mengurus perizinan yang dipersyaratkan untuk dapat masuk ke lapangan atau daerah penelitian dalam rangka mengumpulkan data.

2. Tahap Pelaksanaan Pengumpulan Data

Kegiatan pada tahap pelaksanaan pengumpulan data adalah:

- a. Mendata responden yang akan dijadikan sumber data penelitian.
- b. Penyebaran angket dan melakukan tes pencapaian hasil belajar kepada responden penelitian.
- c. Mengumpulkan data-data penting yang berkaitan dengan penelitian.
- d. Mengumpulkan hasil angket penilaian dan tes pencapaian hasil belajar dari responden.

3. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data, peneliti melakukan pengolahan hasil dari angket penilaian dan tes pencapaian hasil belajar (*achivment test*) yang kemudian dianalisis sebagai hasil penelitian. Hasil pengolahan data penelitian dibuat sebagai bahan perbaikan produk media pembelajaran

IPS berbasis *macromedia captivate* yang akan menjadi hasil atau kesimpulan dari penelitian ini.

4. Tahap Pelaporan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaporan adalah:

- a. Merumuskan hasil penelitian selama berada di lapangan.
- b. Menyusun laporan secara keseluruhan dalam bentuk skripsi.
- c. Laporan skripsi kemudian diajukan kepada tim penguji untuk dilakukan penilaian sebagaimana mestinya.



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab IV ini, akan dibahas mengenai penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

A. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data dalam penulisan ini terdiri dari 3 macam, yaitu analisis kebutuhan siswa pada media pembelajaran, proses perencanaan dan pengembangan media pembelajaran *macromedia captivate*, keefektifan dan respon siswa pada media tersebut. Penyajian data analisis kebutuhan siswa diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada guru IPS di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Sedangkan penyajian data proses perencanaan dan pengembangan media pembelajaran *macromedia captivate* diperoleh dari lembar hasil validasi para ahli. Dan untuk penyajian data keefektifan dan respon siswa pada media pembelajaran diperoleh dari lembar hasil *pretest*, *posttest*, dan angket yang dilakukan pada siswa kelas VII L SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo dengan jumlah 31 Siswa.

1. Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Hasil analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran IPS Terpadu yang ada di SMP Nurul Jadid. Menurut hasil observasi, proses pembelajaran IPS Terpadu masih sering didominasi oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Vindi sebagai guru IPS kelas VII yang mengungkapkan:

Kalau disini proses pembelajarannya masih mengandalkan buku paket saja. Sedangkan untuk mediana sendiri hanya kliping atau tugas kelompok tapi itu masih jarang dilakukan.⁵²

Dari keterangan tersebut dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas hanya mengacu pada buku dan penjelasan dari guru. Sehingga masih ada beberapa siswa yang belum bisa memahami hanya dengan penjelasan dari guru. Hal ini juga dapat dilihat dalam proses pembelajaran, ada beberapa siswa kelas VII cenderung malas membuka buku paket IPS sebelum proses pembelajaran dimulai. Sehingga membuat guru harus menegur siswanya terlebih dahulu untuk membuka buku paketnya agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dengan mengungkapkan:

Ayo buka dulu buku paketnya biar pelajarannya cepet dimulai.⁵³

Maka dari itu, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk dibaca dan menarik motivasi belajar siswa. Meskipun ada beberapa materi yang menggunakan media pembelajaran akan tetapi media pembelajaran tersebut dianggap kurang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat mempengaruhi minat baca yang merupakan faktor internal siswa dalam motivasi belajarnya.

Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan media sebelumnya. Pembuatan media pembelajaran IPS ini dibuat berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, yang bertujuan untuk

⁵² Hasil wawancara dengan Ibu Vindi Dwi Aprilia Biharno (guru IPS kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo) pada hari sabtu, 22 April 2017 pukul 09.45

⁵³ Hasil wawancara dengan Ibu Vindi Dwi Aprilia Biharno (guru IPS kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo) pada hari sabtu, 22 April 2017 pukul 10.00

meningkatkan mutu pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang efektif, efisien dan memiliki daya tarik. Selain itu dengan bantuan adanya media pembelajaran ini, siswa diharapkan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kelas serta lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dan dapat memenuhi keragaman kebutuhan gaya belajar siswa. Media pembelajaran IPS ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *macromedia Captivate*.

2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Captivate*.

a. Desain Tampilan Media

Desain tampilan media pembelajaran ini dibagi ke dalam intro, menu utama, petunjuk, kurikulum, materi, video, evaluasi pembelajaran, referensi, penyusun dan penutup. Pada saat memulai media ini pengguna akan terlebih dahulu melihat intro. Intro memuat informasi judul media. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Intro



Gambar 4.2 Menu Utama

Seperti yang terlihat pada menu utama, di pojok kanan atas terdapat tombol berwarna coklat atau tombol *out* yang fungsinya untuk keluar dari media pembelajaran ini. Untuk lebih jelasnya dalam penggunaan media ini terdapat menu petunjuk, tampilan menu petunjuk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

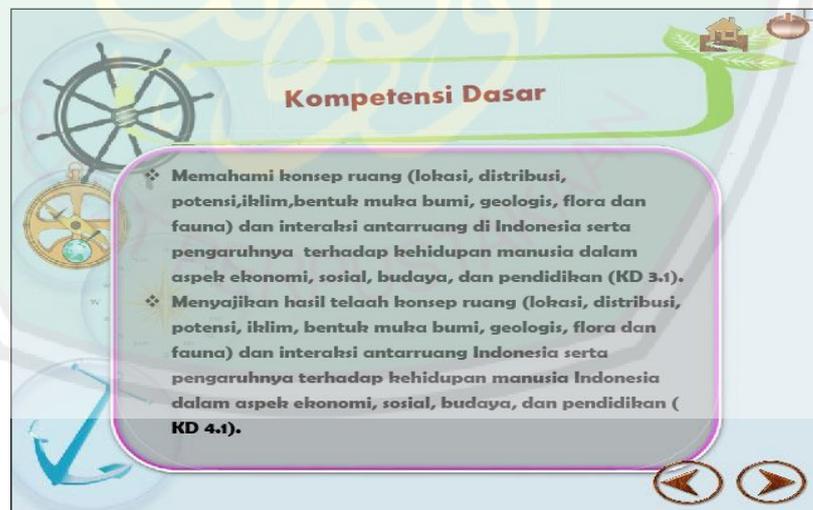


Gambar 4.3 Petunjuk

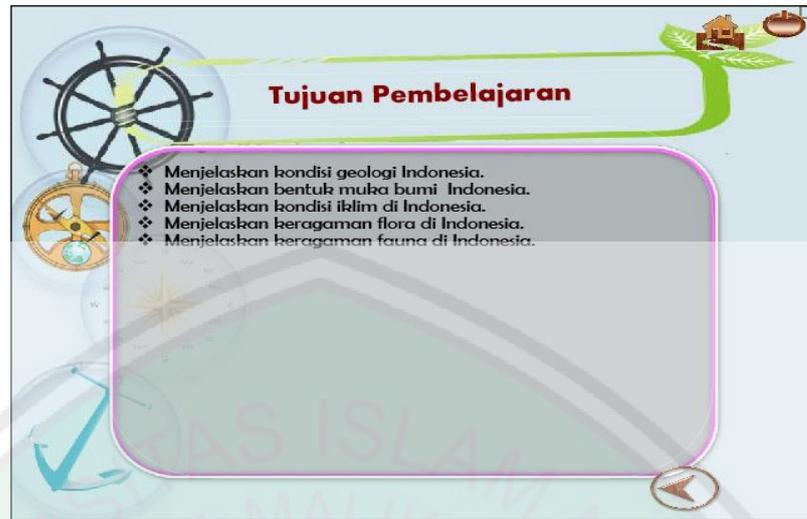
Menu selanjutnya adalah kurikulum. Kurikulum memuat informasi tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran. Tampilan pada kurikulum dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.3 Kompetensi Inti



Gambar 4.4 Kompetensi Dasar

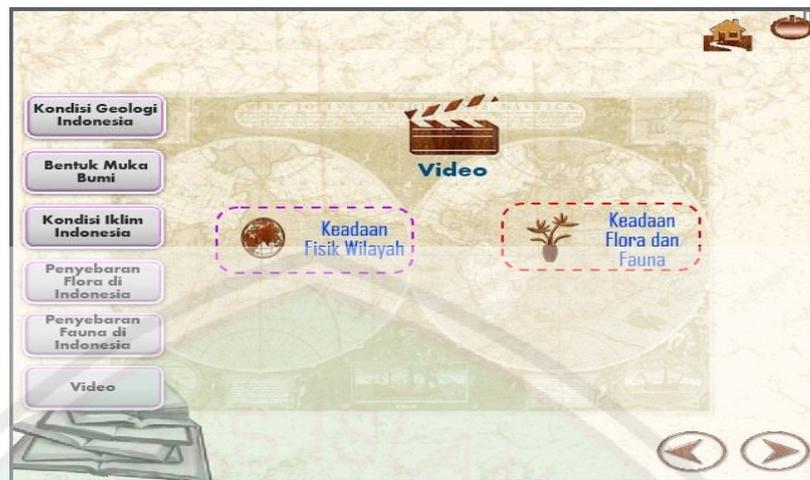


Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran

Menu berikutnya adalah materi. Materi berisi sub bab-sub bab kecil yang akan dipelajari dalam bab manusia, tempat, dan lingkungan dengan mengambil sub bab kondisi alam Indonesia. Berikut tampilan materi pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.6 Materi



Gambar 4.7 Video



Gambar 4.8 Evaluasi Pembelajaran

Menu yang terakhir adalah penyusun. Penyusun berisi profil tentang foto penyusun dan profil dari penyusun. Tampilan penyusun dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.9 Penyusun

b. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli

Penyajian data hasil validasi para ahli pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru. Hasil lembar validasi para ahli digunakan untuk menilai layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber media pembelajaran kelas VII L SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Untuk Identitas dapat dilihat selengkapnya pada lampiran. Berikut adalah penyajian data dari hasil lembar validasi ahli:

1) Data hasil lembar validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli bidang Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak dua kali validasi. Berikut adalah paparan data hasil validasi produk ahli materi.

a) Paparan data kuantitatif ahli materi tahap pertama

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1. Berikut ini merupakan hasil validasi produk oleh ahli materi:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ($\sum x$)	$\sum x_i$	Persentase (%)
1	Kejelasan materi	Baik	3	5	60%
2	Sistematika materi	Cukup baik	4	5	80%
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	Cukup baik	4	5	80%
4	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	Cukup baik	4	5	80%
5	Ketertarikan siswa dengan materi	Cukup baik	4	5	80%
6	Kemudahan siswa dalam memahami materi	Baik	3	5	60%
7	Kesuaian soal evaluasi dengan materi	Baik	3	5	80%
8	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	Baik	3	5	60%
9	Keruntutan penyajian materi	Cukup baik	4	5	80%
10	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi materi	Baik	3	5	60%
Jumlah			35	50	
Persentase %			70%		

Rumus perhitungan validasi:

Rumus keseluruhan poin:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

Σx = total jawaban responden dalam 1 item

Σx_i = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Tabel diatas adalah hasil dari lembar validasi pada ahli materi. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 50, ahli materi memberikan nilai 35 maka hasil yang diperoleh dari angket validasi ahli materi adalah 70%. Dengan keterangan produk media pembelajaran valid dan tidak revisi.

b) Paparan data kualitatif ahli materi tahap pertama

Data kualitatif hasil dari lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini. Berikut merupakan ulasan kritikan dan saran dari ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu:

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi

Ahli Materi	Kritik dan Saran
Saiful Amin, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan disesuaikan dengan EYD 2. Perlu di tambahkan jurnal untuk referensi.

Berdasarkan tabel kritik dan saran tentang materi pada produk media pembelajaran IPS ini, dijelaskan media pembelajaran masih kurang layak digunakan oleh siswa kelasa VII dalam proses pembelajaran.

c) Paparan data kuantitatif ahli materi tahap kedua

Data kuantitatif hasil dari lembar validasi ahli materi pada tahap dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini. Berikut merupakan hasil lembar validasi produk oleh ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ($\sum x$)	$\sum x_i$	Persentase (%)
1	Kejelasan materi	Sangat baik	5	5	100%
2	Sistematika materi	Sangat baik	5	5	100%
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	Sangat baik	5	5	100%
4	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	Sangat baik	5	5	100%
5	Ketertarikan siswa dengan materi	Sangat baik	5	5	100%
6	Kemudahan siswa dalam memahami materi	Sangat baik	5	5	100%
7	Kesuaian soal evaluasi dengan materi	Baik	4	5	80%
8	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	Baik	4	5	80%
9	Keruntutan penyajian materi	Sangat baik	5	5	100%
10	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi materi	Sangat baik	5	5	100%
Jumlah			48	50	
Persentase %			96%		

Rumus perhitungan validasi:

Rumus keseluruhan poin:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Tabel diatas adalah hasil lembar validasi pada ahli materi. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 50, ahli materi memberikan nilai 48 maka hasil yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi adalah 96%. Dengan keterangan produk media pembelajaran sangat valid dan tidak revisi.

d) Paparan data kualitatif ahli materi tahap kedua.

Data kualitatif hasil dari lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini. Berikut merupakan ulasan kritikan dan saran dari ahli materi IPS.

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi

Ahli Materi	Kritik dan Saran
Saiful Amin, M.Pd	1. Sistematika penulisan. 2. Perbarui tata letak.

Berdasarkan tabel kritik dan saran tentang materi pada produk media pembelajaran IPS ini, dijelaskan bahwa media tersebut sudah layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.

2) Data hasil lembar validasi ahli media.

Validasi media dilakukan oleh ahli media di bidang Ilmu Pengetahuan IPS dan dilakukan sebanyak satu kali validasi. Berikut adalah paparan data hasil lembar validasi produk ahli media.

a) Paparan data kuantitatif ahli media tahap pertama

Data kuantitatif hasil dari lembar validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.5. Berikut ini merupakan hasil lembar validasi produk oleh ahli media:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ($\sum x$)	$\sum x_i$	Persentase
1	Kemudahan dalam penggunaan pembelajaran media	Baik	4	5	80%
2	Meningkatkan motivasi belajar siswa	Cukup baik	3	5	60%
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	Cukup baik	3	5	60%
4	Penggunaan huruf	Baik	4	5	80%
5	Penggunaan warna	Cukup baik	3	5	60%
6	Keterbacaan teks	Baik	4	5	80%
7	Kesesuaian video	Baik	4	5	80%
8	Kesesuaian gambar	Baik	4	5	80%
9	Kesesuaian tata letak tampilan media pembelajaran	Cukup baik	3	5	60%
10	Soal evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa	Baik	4	5	80%
Jumlah			36	50	
Presentase %			72%		

Rumus perhitungan validasi:

Rumus keseluruhan poin:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Tabel diatas adalah hasil dari pengisian lembar validasi pada ahli media. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 50, ahli media memberikan nilai 36 maka hasil yang diperoleh dari lembar validasi ahli media adalah 72%. Dengan keterangan produk media pembelajaran valid dan tidak revisi.

b) Paparan data kualitatif ahli media tahap Pertama.

Data kualitatif hasil dari lembar validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini. Pada hasil lembar validasi ahli media ini mendapatkan kritiks dan saran yang diberikan oleh ahli media. Berikut merupakan ulasan kritikan dan saran ahli media IPS.

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media

Ahli Media	Kritik dan Saran
Shalih Husni, M.Pd	1. Petunjuk perlu diperjelas 2. Memperbaiki tata letak.

Berdasarkan tabel kritik dan saran tentang desain pada produk media pembelajaran IPS ini, dijelaskan bahwa media tersebut sudah layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.

3) Data hasil lembar validasi ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli media di bidang IPS dan dilakukan sebanyak dua kali validasi. Berikut adalah paparan data hasil lembar validasi produk ahli bahasa.

a) Paparan data kuantitatif ahli bahasa tahap pertama

Data kuantitatif hasil dari lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.7. Berikut ini merupakan hasil lembar validasi produk oleh ahli bahasa:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ($\sum x$)	$\sum x_i$	Persentase
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	Baik	4	5	80%
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	Baik	4	5	80%
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	Baik	4	5	80%
4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	Baik	4	5	80%
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	Baik	4	5	80%
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin di sampaikan	Baik	4	5	80%
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	Baik	4	5	80%

8	Ketepatan ejaan	Cukup	3	5	60%
9	Konsistensi penggunaan istilah	Cukup	3	5	60%
10	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	Baik	4	5	80%
Jumlah			38	50	
Presentase %			76%		

Rumus perhitungan validasi:

Rumus keseluruhan poin:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Tabel diatas adalah hasil dari pengisian lembar validasi pada ahli media. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 50, ahli media memberikan nilai 38 maka hasil yang diperoleh dari lembar validasi ahli media adalah 76%. Dengan keterangan produk media pembelajaran valid dan tidak revisi.

b) Paparan data kualitatif ahli bahasa tahap pertama.

Data kualitatif hasil dari lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini. Berikut merupakan ulasan kritikan dan saran dari ahli bahasa Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu:

Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Bahasa

Ahli Bahasa	Kritik dan Saran
Siti Annijat M, M.Pd	1. Perhatikan tingkat keterkaitan huruf-

	<p>hurufnya.</p> <p>2. <i>Background</i> jangan menggunakan warna gelap.</p> <p>3. Pada latar berwarna gelap hendaknya huruf-hurufnya berwarna hitam.</p> <p>4. Perhatikan ejaan.</p>
--	---

Berdasarkan tabel kritik dan saran tentang bahasa pada produk media pembelajaran IPS ini, dijelaskan media pembelajaran masih kurang layak digunakan oleh siswa kelas VII dalam proses pembelajaran.

c) Paparan data kuantitatif ahli bahasa tahap kedua.

Data kuantitatif hasil dari lembar validasi ahli bahasa tahap kedua dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini. Berikut ini merupakan hasil lembar validasi produk oleh ahli bahasa.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ($\sum x$)	$\sum x_i$	Persentase
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	Baik	4	5	80%
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	Baik	4	5	80%
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	Baik	4	5	80%
4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	Baik	4	5	80%
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	Baik	4	5	80%
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin di sampaikan	Sangat baik	5	5	100%
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	Baik	4	5	80%

8	Ketepatan ejaan	Sangat baik	5	5	100%
9	Konsistensi penggunaan istilah	Baik	4	5	60%
10	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	Baik	4	5	80%
Jumlah			42	50	
Presentase %			84%		

Rumus perhitungan validasi:

Rumus keseluruhan poin:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Tabel diatas adalah hasil dari lembar validasi pada ahli media.

Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 50, ahli media memberikan nilai 42 maka hasil yang diperoleh dari lembar validasi ahli media adalah 84%. Dengan keterangan produk media pembelajaran sangat valid dan tidak revisi.

d) Paparan data kualitatif ahli bahasa tahap kedua

Data kualitatif hasil dari lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini. Berikut merupakan ulasan kritikan dan saran dari ahli bahasa Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu.

Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Bahasa

Ahli Bahasa	Kritik dan Saran
Siti Annijat M, M.Pd	1. Megusahakan huruf-huruf dan kalimat yang yang digunakan

	memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.
--	---

Berdasarkan tabel kritik dan saran tentang materi pada produk media pembelajaran IPS ini, dijelaskan bahwa media tersebut sudah layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.

4) Hasil evaluasi praktisi/guru lapangan

a) Paparan data kuantitatif praktisi/guru lapangan

Data evaluasi media oleh guru IPS dilakukan oleh ibu Vindi Dwi Aprilia Biharno, S.Pd. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan yang digunakan untuk meningkatkan media yang telah dikembangkan sehingga dapat dilakukan revisi tahap akhir. Data hasil lembar evaluasi oleh guru berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Media oleh Guru.

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ($\sum x$)	$\sum x_i$	Persentase
1	Kemenerikan media <i>macromedia captivate</i>	Sangat baik	5	5	100%
2	Kejelasan materi	Sangat baik	5	5	100%
3	Kelengkapan bahan materi	Baik	4	5	80%
4	Penggunaan bahasa	Sangat baik	5	5	100%
5	Kesesuaian dengan kurikulum dan silabus	Sangat baik	5	5	100%
6	Ketertarikan siswa dengan materi	Sangat baik	5	5	100%
7	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar	Baik	4	5	80%
8	Kemudahan dalam memahami bahan ajar	Baik	4	5	80%
9	Kesesuaian soal/bahan	Sangat	5	5	100%

	evaluasi dalam materi	baik			
10	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu	Baik	4	5	80%
11	Keruntutan penyajian materi	Baik	4	5	80%
12	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan isi materi pembelajaran	Baik	4	5	80%
Jumlah			54	60	
Presentase %			90%		

Rumus perhitungan validasi:

Rumus keseluruhan poin:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil evaluasi dari guru IPS adalah 90%, media tersebut sudah baik dan tidak perlu revisi.

b) Paparan data kualitatif praktisi/guru lapangan

Data kualitatif hasil dari lembar evaluasi praktisi/guru lapangan dapat dilihat pada tabel 4.12 di bawah ini. Berikut merupakan ulasan kritikan dan saran dari guru IPS.

Tabel 4.12 Kritik dan Saran Paktisi/Guru Lapangan

Ahli Bahasa	Kritik dan Saran
Vindi Dwi Aprilia Biharno, S.Pd	1. Memperbesar gambar yang ada didalam media pembelajaran.

Berdasarkan tabel kritik dan saran tentang materi pada produk media pembelajaran IPS ini, dijelaskan bahwa media tersebut sudah layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.

3. Keefektifan dan Respon Siswa Pada Media Pembelajaran *Macromedia Captivate*

a. Data Nilai Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berikut adalah hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VII L sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VII L yang berjumlah 31 siswa:

Tabel 4.13 Nilai Hasil *pre-test* dan *post-test*

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-tes</i>
1	Adinda Fitrotin	54	94
2	Aminatul Muawwaroh	20	75
3	Amirina Rosyadah	37	83
4	Ananda Nur Hanifiyah	31	78
5	Anastasya Amin	12	76
6	Anisah Hidayatul Luthfiyah	43	88
7	Aulia Gayo Dwi Ardianti	18	75
8	Auliatun Nisyak	35	80
9	Ayu Qomariyah	23	78
10	Devi Fitriatin	19	86
11	Diah Manda Putri	28	87
12	Divani 'Aina Nurlita	32	91
13	Diah Manda	20	82
14	Fawlina Amilus Shalihah	48	79
15	Hafilia Agustiniingsih	27	80
16	Hekamatul Kamilah	33	88
17	Hoirun Nisa R.	36	87

18	Isyraqi Nadiatul Hoirot	36	93
19	Izzatil Kamilah	38	85
20	Maidah Maksalina	32	83
21	Nur Diana Cholida	12	79
22	Nur Izsasi Aminah Haryanti	35	87
23	Nur Haniyah Kholidiyah	29	85
24	Nurul Rohmani	36	78
25	Ovin Nur Fajjria	11	80
26	Rahmah Nurillah	33	75
27	Rufaidah Kallita Omega	24	90
28	Sherly Febriana Silvi	30	89
29	Shafa Mariska	20	86
30	Sulastri	28	80
31	Umilia Zakiatuz Zahro	38	91
Jumlah		918	2588
Rata-rata		$918:31=$ 28	$2588:31=$ 83

b. Data Hasil Respon Siswa Pada Media Pembelajaran *Macromedia Captivate*

1) Data hasil pengisian angket siswa

Data hasil pengisian angket siswa ini digunakan untuk mengetahui respon siswa pada media tersebut. Pengisian angket ini dilakukan pada tanggal 17 Juni 2017 oleh kelas VII L SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo sebanyak 31 siswa. Data hasil pengisian angket dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.14 Data Hasil Angket Respon Siswa

Siswa	ASPEK PENILAIAN										Σn	%
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
1	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3	42	84
2	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	45	90
3	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	46	92
4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	46	92
5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	47	94
6	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	46	92
7	5	4	4	5	4	3	4	5	3	3	40	80
8	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	44	88
9	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	44	88
10	5	5	4	5	4	5	5	3	4	5	45	90
11	4	5	4	5	3	4	5	3	4	5	42	84
12	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47	94
13	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	44	88
14	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	44	88
15	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	45	90
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
17	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	45	90
18	5	3	4	5	3	4	3	4	3	4	38	76
19	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	44	88
20	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	46	92
21	5	3	4	5	3	4	3	3	3	4	37	74
22	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	44	88
23	4	5	4	4	3	5	4	3	4	3	39	78
24	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5	45	90
25	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	44	88
26	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	41	82
27	4	5	3	4	4	5	4	3	3	5	40	80
28	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	45	90
29	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	44	88
30	5	4	4	5	4	4	4	5	3	5	43	86
31	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47	94
ΣX	141	140	135	145	128	129	139	128	128	136	1349	
ΣXi	155	155	155	155	155	155	155	155	155	155	1550	
%	90,97	90,32	87,10	93,55	82,58	83,23	89,68	82,58	82,58	87,74	87,03	

Tabel 4.15 Keterangan Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Aspek yang Dinilai
A	Kemenarikan media pembelajaran
B	Media pembelajaran memberikan motivasi dalam belajar
C	kesesuaian media dalam pembelajaran
D	Kemudahan dalam menggunakan media.
E	Penggunaan Bahasa
F	Kejelasan petunjuk penggunaan
G	Kemudahan mempelajari materi
H	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa
I	Simulasi yang digunakan memudahkan dalam memahami materi.
J	Soal sesuai dengan materi yang dipelajari

Keterangan tabel:

$\sum i$ = jumlah nilai jawaban responden dalam 1 item

$\sum n$ = jumlah total nilai jawaban setiap responden/siswa

$\sum x$ = jumlah keseluruhan jawaban responden/siswa

$\sum x_i$ = jumlah keseluruhan jawaban nilai ideal semua item

100 = bilangan konstan

Dari penilaian data uji coba terbatas tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum n}{\sum i} \times 100\% \\
 &= \frac{1349}{1550} \times 100\% \\
 &= 87,03\%
 \end{aligned}$$

Nilai 1349 pada perhitungan di atas diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban dari siswa yang tertulis pada tabel. Sedangkan nilai

1550 perhitungan di atas diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal semua item yang tertulis pada tabel di atas dasar penilaian tersebut, dapat disimpulkan total presentase yang diperoleh adalah 87%. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan, maka media pembelajaran IPS ini termasuk dalam kualifikasi sangat valid dan sangat baik untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPS pada kelas VII.

B. Analisis Data

Analisis data bertujuan menjelaskan hasil lembar validasi dan keefektifan dan respon siswa. Kesimpulan hasil uji coba perlu di tunjukkan dalam bagian akhir dari butir ini, penjelasan berikut ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

1. Analisis Hasil lembar validasi Ahli

a. Analisis Hasil lembar validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Saiful Amin, M.Pd yang merupakan seorang dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pengambilan data uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 25 April 2017 dan 15 Juni 2017. Data kuantitatif hasil dari validasi materi dapat di lihat pada tabel 4.1 diperoleh pada validasi pertama memperoleh kualifikasi valid dan tidak revisi untuk digunakan dengan presentase 76%. Sedangkan pada validasi kedua dapat di lihat pada tabel 4.3 memperoleh kualifikasi sangat valid dan tidak revisi untuk digunakan dengan presentase 96%. Sehingga persentase yang di dapat dari skor rata-

rata perhitungan dua kali validasi uji coba ahli materi adalah 86% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Kelayakan tersebut merupakan sebagai bentuk produk yang benar-benar dinyatakan valid pada ahli materi dan dapat melanjutkannya ke pengguna atau siswa untuk uji coba terbatas dengan sampel 31 siswa.

b. Analisis Hasil lembar Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh bapak Shalih Husni, M.Pd yang merupakan seorang dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pengambilan data uji coba ini dilakukan sebanyak satu kali yaitu pada tanggal 05 Juni 2017. Data kuantitatif hasil dari validasi materi dapat di lihat pada tabel 4.5 diperoleh pada validasi memperoleh kualifikasi valid dan tidak revisi untuk digunakan dengan presentase 72%. Kelayakan tersebut merupakan sebagai bentuk produk yang benar-benar dinyatakan valid pada ahli media dan dapat melanjutkannya ke pengguna atau siswa untuk uji coba terbatas dengan sampel 31 siswa.

c. Analisis Hasil lembar Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh ibu Dra. Hj. Siti Annijat M., M.Pd yang merupakan seorang dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pengambilan data uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 05 Juni 2017 dan 09 Juni 2017. Data kuantitatif hasil dari validasi bahasa dapat di lihat pada tabel 4.7 diperoleh pada validasi pertama memperoleh kualifikasi valid dan tidak revisi untuk digunakan dengan persentase 76%. Sedangkan pada validasi kedua dapat di lihat pada tabel 4.9

memperoleh kualifikasi sangat valid dan tidak revisi untuk digunakan dengan persentase 84%. Sehingga presentase yang di dapat dari skor rata-rata perhitungan dua kali validasi uji coba ahli bahasa adalah 80% dengan kualifikasi valid dan tidak revisi. Kelayakan tersebut merupakan sebagai bentuk produk yang benar-benar dinyatakan valid pada ahli bahasa dan dapat melanjutkannya ke pengguna atau siswa untuk uji coba terbatas dengan sampel 31 siswa.

d. Analisis Evaluasi Guru/Praktisi Lapangan

Uji coba guru/praktisi lapangan dilakukan oleh ibu Vindi Dwi Aprilia Biharno, S.Pd yang merupakan seorang guru IPS di SMP Nurul Jadid. Berdasarkan tabel 4.11, diketahui bahwa jumlah skor penilaian oleh guru mata pelajaran IPS adalah 90% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Berdasarkan kualifikasi di atas, diketahui bahawa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik pada aspek kualitas materi dan aspek kualitas pembelajaran. Masukan-masukan yang diperoleh penilaian guru bidang studi dijadikan acuan revisi untuk produk tahap akhir.

2. Analisis Hasil Evaluasi Siswa

Hasil evaluasi dilakukan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) peserta didik menggunakan media tersebut. Hasil disini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah *pretest* dan *posttest*. Peneliti beramsumsi bahwa jika hasil belajar meningkat maka minat belajar peserta didik dikatakan meningkat. Dengan kata lain minat belajar dengan hasil

belajar terdapat hubungan positif atau berbanding lurus. Pengambilan data *pretest* dan *posttest* dilakukan pada 31 siswa kelas VII SMP Nurul Jadid yang menggunakan media pembelajaran. Data nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa disajikan dalam tabel berikut:

Analisis data dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) dan sejak tanggal 28 Juli 2009 disebut sebagai *Predictive Analytics Software* (PASW). Berikut hasil penghitungan dengan software SPSS 17.

Tabel 4.16 Nilai Rata-rata Hasil *pretest* dan *posttest*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	29.613	31	10.1708	1.8267
	Sesudah	83.484	31	5.5849	1.0031

Tabel 4.17 Korelasi Hasil *pretest* dan *posttest*

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	31	.458	.010

Tabel 4.18 Uji T *pretest* dan *posttest*

Paired 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 Sebelum – Sesudah	-53.8710	9.0912	1.6328	-57.2056	-50.5363	-32.993	30	.000

Interpretasi output:**Output bagian pertama (group statistik)**

Bagian ini menyajikan deskripsi dari pasangan variable yang dianalisis, yaitu rata-rata (mean) *pretest* sebesar 29,613 dengan standar deviasi 10,1708 dan *posttest* dengan mean sebesar 83,484 dengan standar deviasi 5,5849.

Output bagian kedua (correlation)

Diperoleh korelasi antara kedua variabel dengan hasil angka 0,458 dengan nilai probabilitas (sig) 0,010. Hal ini menyatakan bahwa korelasi antara *pretest* dan *posttest* berhubungan secara sangat nyata karena nilai probabilitasnya $0,010 < 0.01$.

Output bagian tiga (Paired sampel T Test)

Hipotesis:

Ho: kedua rata-rata populasi sama atau tidak ada perbedaan antara *pre test* dan *post test*.

H1: kedua rata-rata populasi sama atau ada perbedaan antara *pre test* dan *post test*.

Pengambilan keputusan:

1. berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel

Jika t hitung (t statistik) > t tabel, maka Ho ditolak.

Jika t hitung (t statistik) < t tabel, maka Ho diterima.

Hasil t tabel dilihat dari tabel t. Sementara t hitung dicari hasil perhitungan SPSS.

Hasil t tabel dilihat dengan tingkat signifikansi 1% adalah 2,457.

Jika diperhatikan hasil t hitung 32.993 lebih besar dari t tabel 2,457, Ho ditolak atau ada hubungan antara *pretest* dengan *posttest*. Dengan kata lain media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* berpotensi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IPS.

2. Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (Sig)

Jika $P > 0,01$, maka Ho diterima

Jika $P < 0,01$, maka Ho ditolak

Keputusan

Terlihat bahwa t hitung adalah 32.993 dengan nilai probabilitas 0,000, hal ini menunjukkan terdapat perubahan nilai yang sangat nyata ($P < 0,01$) dari

sebelum dan sesudah penyampaian media atau terdapat perbedaan nilai yang sangat nyata ($P < 0,01$) antara sebelum dan sesudah penyampaian media. dengan kata lain media pembelajaran *macromedia captivate* berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IPS. Dalam *ouput* tersebut juga disertakan perbedaan mean *pre test* dan *post test* sebesar 53.871.

Hipotesis pada penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan yaitu:

Ho: Media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo.

H1: Media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo.

Berdasarkan Uji T membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* berpotensi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo atau H1 diterima karena telah diketahui rata-rata (mean) *pretest* sebesar 29.613 dengan standar deviasi 10.1708 dan *posttest* dengan mean sebesar 83.484 dengan standar deviasi 5.5849 . Signifikansi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yaitu 0,000. Karena nilai probabilitas $0,000 < 0,01$, maka Ho ditolak. Artinya H1 diterima atau ada hubungan *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis

macromedia captivate berpotensi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Analisis Data Hasil respon angket Media pembelajaran

Uji coba lapangan diberikan pada 31 siswa SMP Nurul Jadid paiton probolinggo kelas VII. Adapun analisis penilaian siswa terlampir dalam lampiran dan penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Kemenarikan Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.1 dapat diketahui bahwa penilaian siswa pada indikator kemenarikan media pembelajaran adalah sebanyak 55% menilai sangat baik dan 45% menilai baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS ini menarik siswa.

b. Media Pembelajaran Memberikan Motivasi Dalam Belajar

Hasil uji coba lapangan pada 31 siswa pada indikator memberikan motivasi belajar skor tertinggi berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan gambar 4.2 dapat diketahui bahwa penilaian siswa pada indikator memberikan motivasi belajar adalah sebanyak 58% menilai sangat baik, 35,5% menilai baik, dan 6,5% menilai cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS ini memberikan motivasi belajar pada siswa.

c. Kesesuaian Media Dalam Pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.3 dapat diketahui bahwa penilaian siswa pada indikator keefektifan dalam pembelajaran adalah 42 % menilai sangat baik,

52% menilai baik, dan 6% menilai cukup. Kesimpulannya penggunaan media pembelajaran berjalan secara efektif dalam proses belajar di kelas.

d. Kemudahan Dalam Menggunakan Media

Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada 31 siswa pada indikator kemudahan dalam menggunakan media diketahui sebanyak 68% menilai sangat baik dan 32% menilai baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa tidak merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran.

e. Penggunaan Bahasa

Berdasarkan gambar 4.5 dapat diketahui bahwa penilaian siswa pada indikator penggunaan bahasa adalah sebanyak 29% menilai sangat baik, 55% menilai baik, dan 16% menilai cukup. Kesimpulan yang dapat diambil adalah dari 31 siswa frekuensi tertinggi pada kategori baik sehingga bahasa yang disajikan pada media sudah dengan EYD dan mudah dipahami oleh siswa.

f. Kejelasan Petunjuk Penggunaan

Media pembelajaran *Macromedia captivate* dapat langsung digunakan sesuai dengan petunjuk yang telah tersedia pada menu petunjuk penggunaan yang ada pada media tersebut. Berdasarkan uji coba lapangan pada 31 siswa yang dilihat pada gambar 4.6 diketahui bahwa penilaian mengenai kejelasan petunjuk penggunaan adalah 26% menilai sangat baik, 64% menilai baik, dan 10% menilai cukup.

g. Kemudahan Mempelajari Materi

Tujuan dari pengembangan media adalah memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi. Berdasarkan gambar 4.7 dapat diketahui bahwa penilaian siswa pada indikator kemudahan mempelajari materi adalah sebanyak 55% menilai sangat baik, 39% menilai baik, dan 6% menilai cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pada media bisa dipahami dengan mudah sehingga menarik minat belajar siswa.

h. Materi Sesuai Dengan Kebutuhan Siswa

Pemilihan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam media pembelajaran ini, bertujuan agar siswa dapat mudah memahami dan bersemangat untuk membacanya. Berdasarkan gambar 4.8 dapat diketahui bahwa penilaian siswa mengenai materi sesuai dengan kebutuhan siswa adalah 35% menilai sangat baik, 42% menilai baik, dan 23% menilai cukup. Kesimpulannya adalah materi yang disajikan dalam media tersebut adalah sesuai dengan kebutuhan siswa.

i. Simulasi Yang Digunakan Memudahkan Dalam Memahami Materi

Berdasarkan gambar 4.9 dapat diketahui bahwa penilaian siswa pada indikator simulasi yang digunakan memudahkan dalam memahami materi adalah sebanyak 35% menilai sangat baik, 42% menilai baik, dan 23% menilai cukup. Kesimpulan yang dapat diambil adalah dari 31 siswa frekuensi tertinggi pada kategori baik sehingga simulasi pada media ini dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi.

j. Soal Sesuai Dengan Materi Yang Dipelajari

Latihan soal yang disajikan pada media telah disesuaikan dengan materi yang dipelajari sebagai bentuk dari evaluasi pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan dari 31 siswa pada indikator soal sesuai dengan materi yang dipelajari sebanyak 52% menilai sangat baik, 35% menilai baik, dan 13% menilai cukup.

C. Revisi Produk

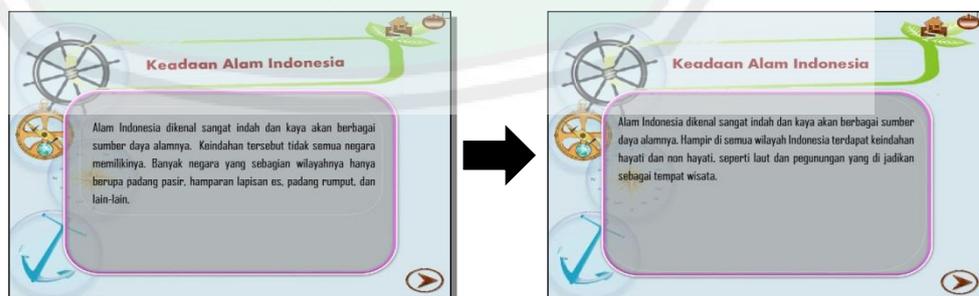
1. Revisi Tahap I

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

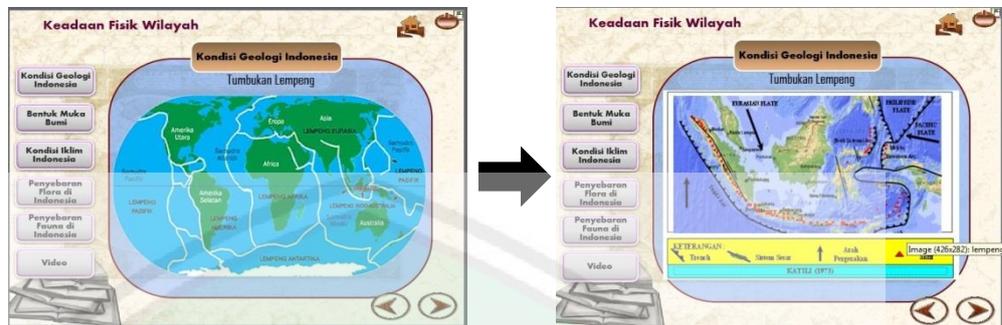
a. Revisi dari ahli materi

Perbaikan yang disampaikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Penjelasan keindahan dan kekayaan alam lebih spesifik



2) Gambar peta tumbukan lempeng di Indonesia

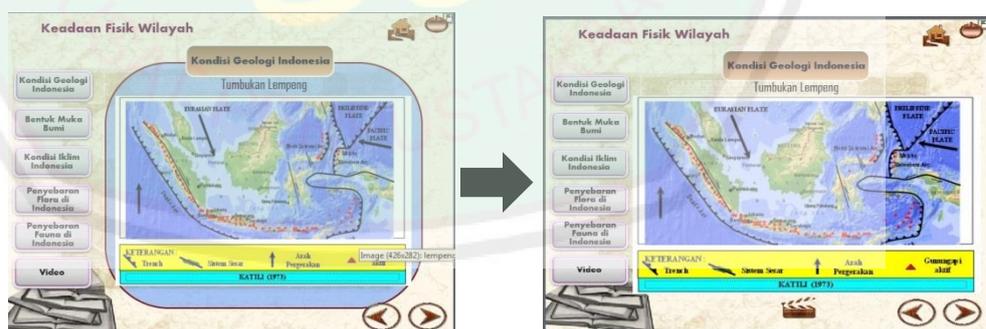


- 3) Penambahan sedikit penjelasan dampak dari tumbukan lempeng terhadap kondisi geologi.
- 4) Perbaiki EYD
- 5) Penambahan referensi

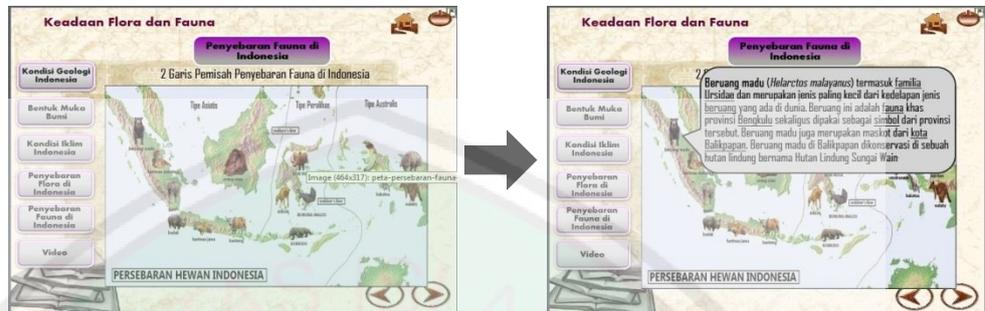
b. Revisi dari ahli media

Perbaikan yang disampaikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Menghilangkan *background* pada gambar.



- Memberikan penjelasan tentang hewan pada peta persebaran fauna.



- Memberi suara pada contoh gambar fauna.
- Menambahkan video penjelasan pada gambar.

c. Revisi dari ahli bahasa

Perbaikan yang disampaikan oleh ahli bahasa adalah sebagai berikut:

- menghilangkan warna *background* pada gambar agar tulisan mudah terbaca.



- Perhatikan ejaan.
- Mengusahkan huruf-huruf dan kalimat yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

2. Revisi Tahap II

Revisi yang dilakukan berdasarkan hasil penilaian oleh guru mata pelajaran IPS adalah perbaikan memperbesar gambar dalam media pembelajaran tersebut, seperti di bawah ini:



BAB V

PENUTUP

Pada bab terakhir ini, akan dibahas mengenai kajian produk pengembangan yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk), dan pengembangan produk lebih lanjut.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran dan dapat dioperasikan di laptop atau komputer. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall.

Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk awal, (6) tahap uji coba lapangan awal, (7) tahap revisi produk uji coba lapangan awal, (8) uji lapangan akhir, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi.⁵⁴ Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 7, 8 dan 9 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari penelitian.

⁵⁴ Puji Setyosari. *Media Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), hlm. 205-207

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut : *pertama*, proses pembelajaran di kelas hanya mengacu pada buku saja , sehingga materi yang disampaikan oleh guru membuat beberapa siswa masih kurang mampu memahaminya. Karena setiap siswa mempunyai tingkatan yang berbeda-beda dalam memahami atau menyerap materi. Oleh sebab itu, membutuhkan media yang mampu memenuhi gaya belajar siswa dalam melakukan proses pembelajaran salah satunya adalah *macromedia captivate* . Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* dengan tema manusia, tempat, dan lingkungan dengan mengambil sub tema kondisi alam Indonesia yang terdiri dari sub tema-sub tema kecil yang mempelajari tentang keadaan fisik wilayah, flora dan fauna. Media ini terdiri dari beberapa menu yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran. Karena dalam media pembelajaran ini terdapat evaluasi sebagai pengukuran hasil belajar yang telah di dilakukan peserta didik sesuai dengan kurikulum yang direncanakan oleh praktisi/guru.

Kedua, pengembangan media pembelajaran ini divalidasi kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi lapangan yaitu guru IPS dari sekolah tempat penelitian. Hasil validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* ini valid/layak untuk digunakan di kelas VII SMP Nurul Jadid. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari para ahli dan tes pencapaian hasil belajar yang dilakukan pada kelas percobaan meningkat.

Hasil analisis data dari angket penilaian ahli materi awal memperoleh 76% dan pada angket penilaian ahli materi kedua memperoleh 96%, yang artinya

produk pengembangan sangat valid/sangat layak untuk digunakan. Skor rata-rata dari dua kali validasi ahli materi adalah 86% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Kedua yaitu hasil analisis data dari angket penilaian ahli media memperoleh 72% yang artinya produk pengembangan valid/layak untuk digunakan. Selanjutnya hasil analisis data dari angket penilaian ahli bahasa awal memperoleh 76% dan pada angket penilaian ahli bahasa kedua memperoleh 84%, yang artinya produk pengembangan valid/layak untuk digunakan. Skor rata-rata dari dua kali validasi ahli bahasa adalah 80% dengan kualifikasi valid dan tidak revisi. Dan analisis data dari praktisi/guru lapangan memperoleh 90% yang artinya produk pengembangan ini sangat valid/sangat layak untuk digunakan.

Ketiga, Berdasarkan Uji T membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* berpotensi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo atau H1 diterima karena telah diketahui rata-rata (mean) *pretest* sebesar 29.613 dengan standar deviasi 10.1708 dan *posttest* dengan mean sebesar 83.484 dengan standar deviasi 5.5849 . Signifikansi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yaitu 0,000. Karena nilai probabilitas $0,000 < 0,01$, maka H_0 ditolak. Artinya H1 diterima atau ada hubungan *pretest* dan *posttest*. Yang artinya, bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* berpotensi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan untuk respon siswa sendiri yaitu menunjukkan 87%, yang artinya media pembelajaran ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa serta dapat memenuhi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran IPS kelas VII di SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Supaya produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate* dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

1. Saran
 - a. Para guru mata pelajaran IPS diharapkan menggunakan produk media ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.
 - b. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya agar dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik lagi.
2. Diseminasi

Dalam penyebarluasan produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, sebaiknya dilakukan pengecekan kembali dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada tema-tema pembelajaran IPS Terpadu lainnya maupun pada pembelajaran ilmu lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, H. Buchari (ed). 2010. *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Ali, Mohammad dan Asrori, Muhammad. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali, Muhamad. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, Jurnal Edukasi@Elektro, Vol 5, No. 1.
- Anggreini, Diajeng Triharyanti. 2016. *Penggunaan Macromedia Captivate Dengan Model Pembelajaran Group Invesrigation Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Mata sPelajaran Gambar Konstruksi Di SMK Negeri 5 Surabaya*, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 2, No. 2/JKPTB/16.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsini. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmayanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Febriana, Ayu. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*, Jurnal Kependidikan Dasar, Vol 1, No. 2.
- Furchan, Arief. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husna, A. Buchori. 2014. *Pengembangan CD Interaktif SMP Berbantuan Macromedia Captivate Melalui Pendekatan PBL (Problem Based Learning) Pada Materi Bangun Datar Segiempat*, Jurnal Prosiding Mathematics and Sciences Forum, ISBN 978-602-0960-5.
- Kata-kata Mutiara Islam Tentang Ilmu dan Belajar* (<http://www.karyaku.web.id/2016/09/kata-kata-mutiara-islami-tentang-ilmu.html>, diakses 29 Mei 2018).
- Larasati, Indah. 2014. *Penggunaan Macromedia Captivate dengan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memahami Berbagai Tipe Pondasi*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 3, No. 1/JKPTB.

- Mukhooyaroh, Anisa. 2009. *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas V C Mata Pelajaran IPS DI SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar*, Skripsi, Program Studi PGM, UIN Maliki Malang
- Muryani, Sri, dkk. *Identifikasi Kemampuan Mengembangkan Kurikulum Dalam Implementasi KTSP Di Kalangan Guru SMK-BM Di Kota Salatiga*, Artikel Jurnal Satya Widya, Vol 29, No. 2.
- Pratiwi, Desti. dkk. *Gaya Belajar Dominan Pada Siswa Berprestasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Di SD Negeri 2 Gombang Tahun Ajaran 2013/2014*. FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret.
- Pratowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Punaji, Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rachmania, Yulia Ilfa. 2009. *Pengembangan Bahan ajar Dengan Pendekatan Realistik Pokok Bahasan Segiempat Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi, Program Sarjana UM.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Santyasa, I Wayan. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Jakarta: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sariono. *Kurikulum 2013: Kurikulum Generasi Emas*, E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Vol 3.
- Subana. dkk. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaudih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Triyanto, Eko. dkk. 2013. *Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 1, No. 2.

Usman, M. Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press

Wahab, H. Abdul Aziz (ed). 2008. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Wawancara dengan Vindi Dwi Aprilia Biharno, Guru IPS kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo, Tanggal 22 April 2017.

Yuli Suryani, Dwi. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kontektual Dengan Pemanfaatan Macromedia Captivate Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok*, Skripsi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Semarang.

Yuliani, Astika Megi. 2011. *Pengembangan Modul Interaktif Materi Fluida Menggunakan Macromedia Captivate Untuk siswa Kelas XI SMA 9 Bandar Lampung*, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

1.1 Bukti Konsultasi Pembimbing Skripsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI

Nama : Duratul Hotimah
NIM : 12130015
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Pembimbing : Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis
Macromedia Captivate di SMP Nurul Jadid

No	Tgl/Blh/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1.	18 Desember 2017	Konsultasi BAB I-II	
2.	08 Januari 2018	ACC BAB I-II	
3.	23 Januari 2018	Konsultasi I- III	
4.	12 Februari 2018	ACC BAB I-III	
5.	02 Maret 2018	Konsultasi BAB I-V	
6.	20 Maret 2018	ACC BAB I-V	
7.	27 Maret 2018	Pengajuan Abstrak	
8.	12 April 2018	ACC Keseluruhan	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIPS

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 19710701 200604 2 001



Lampiran II

2.1 Surat Izin Penelitian dari FITK UIN Malang

2.2 Surat Izin Penelitian dari SMP Nurul Jadid



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1156 /2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

28 April 2017

Kepada
Yth. Kepala SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo
di
Probolinggo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Duratul Hotimah
NIM : 12130015
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate**
Lama Penelitian : **April 2017** sampai dengan **Juni 2017** (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP NURUL JADID
STATUS : TERAKREDITASI "A"
PAITON PROBOLINGGO JAWA TIMUR

Alamat : PO. BOX 1 Paiton Probolinggo 67291 Telp. (0335) 771373 Email : smp_nurja@yahoo.com Website : www.smpnuruljadid.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NJ-D03/SMP-IV/B-7/0364/05.2017

Yang bertanda tangan dibawah ini, kami kepala SMP Nurul Jadid Paiton Probolinggo menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswi yang bernama:

Nama : **DURATUL HOTIMAH**
NPM : 12130015
Pendidikan : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Telah mengadakan penelitian di sekolah kami dari tanggal 01 April s/d 30 Juni 2017, untuk menyelesaikan Penulisan Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate**".

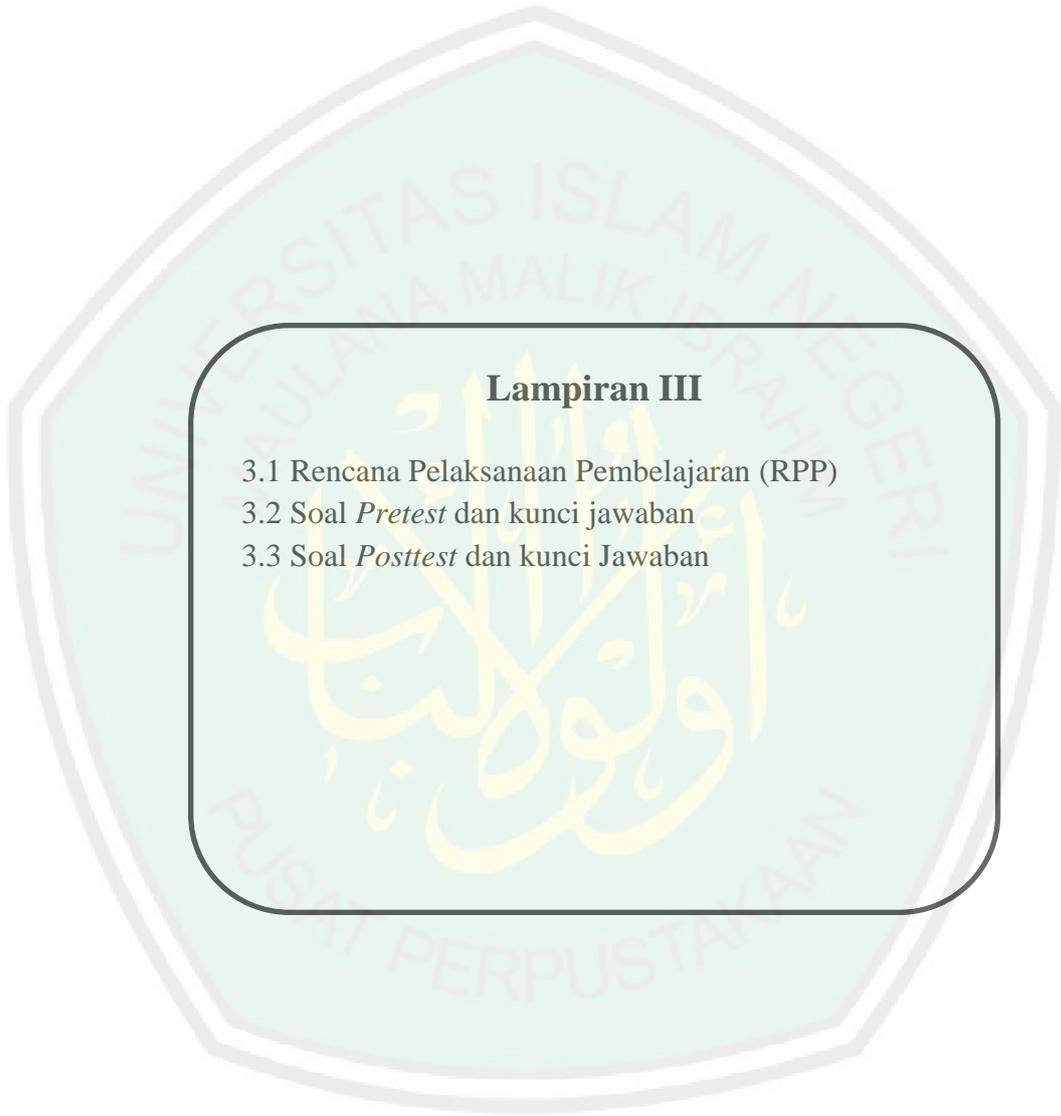
Demikian surat keterangan ini, kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Paiton, 25 Mei 2017

Kepala,



AROFIK, S. Ag



Lampiran III

- 3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3.2 Soal *Pretest* dan kunci jawaban
- 3.3 Soal *Posttest* dan kunci Jawaban

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SMP Nurul Jadid
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/semester	: VII/Satu
Materi Pokok	: Manusia, Tempat, Dan Lingkungan
Sub Materi	: Kondisi Alam Indonesia
Alokasi Waktu	: 4 JP (2 X 40 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya (KI 1).
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (KI 2).
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata (KI 3).
4. Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret(menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, membuat) dan ranah abstrak (menulis,

membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang /teori (KI 4).

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

4.1 Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

1. menjelaskan kondisi geologi Indonesia;
2. menjelaskan kondisi bentuk muka bumi Indonesia;
3. menjelaskan kondisi iklim di Indonesia;
4. menjelaskan keragaman flora di Indonesia dan;
5. menjelaskan keragaman fauna di Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

1. Keadaan Fisik Wilayah

- ✓ Kondisi Geologi Indonesia
- ✓ Bentuk Muka Bumi
- ✓ Kondisi Iklim Indonesia

2. Flora dan Fauna

- ✓ Persebaran Flora di Indonesia
- ✓ Persebaran Fauna Indonesia
 - Fauna Indonesia Bagian Barat
 - Fauna Indonesia Tengah atau tipe peralihan
 - Fauna Indonesia Bagian Timur

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : *Discovery learning*, atau *Problem Based Learning* (PBL)

F. Media dan Sumber Belajar

Media : Gambar, Video, Peta dan Data Potensi Sumber daya Alam
LCD Proyektor dan Komputer serta tayangan media pembelajaran berbasis *macroedia captivate* yang telah disiapkan.

Sumber Belajar: Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, Internet, Narasumber, Lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa. 2. Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas. 3. Guru memberi motivasi kepada peserta didik. 4. Peserta didik mengumpulkan tugas individu yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. 5. Guru menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan dengan kondisi alam Indonesia dan flora dan fauna Indonesia yang ada di sekitarnya: <ul style="list-style-type: none"> ➢ misalnya mengapa di sekitar kita banyak gunung api? Mengapa udara di daerah kita terasa panas? Dan seterusnya. ➢ misalnya apakah pernah berkunjung ke kebun binatang? Biantang apa yang kalian sukai? Darimanakah binatang tersebut berasal? dan seterusnya. 6. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 	10 Menit
Kegiatan Inti		
Pertemuan Pertama	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati peta yang menunjukkan keadaan geologi, bentuk muka bumi dan iklim Indonesia. 2. Peserta didik membaca dari berbagai sumber seperti buku teks dan internet tentang keadaan geologi, bentuk muka bumi dan iklim Indonesia. 3. Peserta didik mengisi lembar aktivitas kelompok yang ada pada buku siswa. 	55 menit

	<p>Menanya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta membentuk kelompok dengan anggota 3 - 4 siswa. 2. Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan sebelumnya, misalnya Mengapa Indonesia memiliki banyak gunung api dan pegunungan, mengapa suhu di Indonesia terasa panas, apa implikasi dari kondisi fisik Indonesia terhadap kehidupan masyarakatnya? Dan seterusnya. 3. Salah satu di antara peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis. 4. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui. <p>Mengeksprolasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet. 2. Peserta didik menuliskan hasil pengumpulan informasi pada buku catatannya masing-masing. <p>Mengasosiasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendeskripsikan kondisi fisik wilayah Indonesia dengan panduan aktivitas kelompok yang ada pada buku siswa. 2. Peserta didik membuktikan kondisi iklim Indonesia dengan melakukan pengukuran suhu dengan panduan yang ada pada buku siswa. 3. Peserta didik melakukan menghubungkan keterkaitan kondisi geologi dengan keberadaan pegunungan dan gunung api. 4. Peserta didik menghubungkan letak Indonesia dengan keadaan iklim Indonesia. 5. Peserta didik melakukan analisis implikasi 	
--	---	--

	<p>dari keadaan fisik wilayah.</p> <p>6. Indonesia terhadap kehidupan masyarakat Indonesia.</p> <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. 2. Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang dipresentasikan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan. 	
Pertemuan kedua	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar dan atau video dan atau peta yang menunjukkan keragaman flora dan fauna Indonesia. 2. Peserta didik membaca dari berbagai sumber seperti buku teks dan internet tentang keadaan flora dan fauna Indonesia. 3. Peserta didik mengisi lembar aktivitas kelompok yang ada pada buku siswa. <p>Menanya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta membentuk kelompok dengan anggota 3 - 4 siswa. 2. Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan sebelumnya, misalnya mengapa Indonesia kaya akan keanekaragaman flora dan fauna? Bagaimanakah sebaran flora dan fauna di Indonesia? Bagaimanakah kondisi keragaman flora dan fauna di Indonesia saat ini? Dan seterusnya. 3. Salah satu di antara peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis. 4. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui. 	55 menit

	<p>Mengeksplorasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet. 2. Peserta didik menuliskan hasil pengumpulan informasi pada buku catatannya masing-masing. 3. Peserta didik mengumpulkan informasi keragaman flora dan fauna yang ada di daerahnya. <p>Mengasosiasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendeskripsikan kondisi dan sebaran keragaman flora dan fauna Indonesia. 2. Peserta didik menganalisis faktor yang mempengaruhi keragaman flora dan fauna di Indonesia. 3. Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis pemanfaatan flora dan fauna yang ada di wilayahnya. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. 2. Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang dipresentasikan. 3. Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. 2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik. 3. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan. 4. Peserta didik diberi tugas berkaitan dengan: <ul style="list-style-type: none"> ➢ mengidentifikasi kondisi fisik di wilayah tempat tinggalnya sesuai panduan yang 	15 menit

	ada pada buku siswa. ➤ mengidentifikasi kondisi keragaman flora dan fauna di wilayah tempat tinggalnya sesuai panduan yang ada pada buku siswa.	
--	--	--

H. Penilaian

1. Penilaian sikap

Jurnal Perkembangan Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Keterangan
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

2. Penilaian pengetahuan

a. Tes tulis

No	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	menjelaskan kondisi geologi Indonesia	Indonesia terletak pada pertemuan tiga lempeng tektonik besar yaitu lempeng Indo-Australia, Erusia dan Pasifik.	
2	menjelaskan kondisi bentuk muka bumi Indonesia	Bentuk muka bumi Indonesia dibedakan menjadi daratan rendah, daratan tinggi, bukit, gunung dan pegunungan.	
3	menjelaskan kondisi iklim di Indonesia	Kondisi iklim di Indonesia dipengaruhi oleh tiga jenis iklim yaitu, iklim musim, iklim tropis, dan iklim laut.	
4	menjelaskan keragaman flora di Indonesia	Keragaman jenis flora di Indonesia dipengaruhi oleh iklim, jenis tanah, dan ketinggian.	
5	menjelaskan keragaman fauna di Indonesia	Keragaman fauna di Indonesia dipengaruhi oleh keadaan alam, rintangan alam, serta gerakan hewan.	

Nilai = Jumlah Skor

b. Observasi terhadap diskusi, tanya jawab dan percakapan.

Rubrik penilaian terhadap diskusi

No	Pertanyaan			
	Pengungkapan gagasan yang orisinal	Kebenaran konsep	Ketepatan penggunaan istilah	Dan lain sebagainya

	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1								
2								
3								
4								
5								
6								

3. Penilaian keterampilan

a. Penilaian Kinerja

Rubrik penilaian kinerja		
No	Aspek yang Diamati	Hasil
1	Berpatisipasi dalam mempersiapkan bahan diskusi	
2	Memberikan pendapat dalam memecahkan masalah	
3	Memberikan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain	
4	Mengajukan pertanyaan ketika belajar di kelas	
5	Menulis dengan rapi menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD	

Probolinggo, 17 Juni 2017

Mengetahui,

Guru Mapel IPS

Peneliti

Vindi Dwi Aprilia Biharno
NIP.

Duratul Hotimah
NIM. 12130015

PRE TEST

(SOAL DAN KUNCI JAWABAN)

Percaya kepada kemampuan sendiri lebih utama dari pada meminjam kemampuan teman untuk mengerjakan soal. Selamat mengerjakan.

A. Pilihan Ganda

1. Apa akibat dari tumbukan lempeng bumi?
 - a. Hujan Petir dan letusan gunung
 - b. Letusan gunung dan gempa bumi
 - c. Rangkaian pegunungan dan fenomena gempa bumi**
 - d. Hujan dan rangkaian pegunungan
2. Sebutkan ciri-ciri gunung berapi!
 - a. Adanya kawah dan rekahan**
 - b. Adanya kawah dan kabut
 - c. Adanya kabut dan tidak ada pohon
 - d. Ujungnya tidak runcing dan berkabut
3. Berikut adalah bentuk muka bumi di Indonesia, **Kecuali!**
 - a. Lembah dan Daratan tinggi**
 - b. Daratan tinggi, daratan rendah
 - c. bukit, gunung, dan pegunungan
 - d. Pegunungan dan dataran rendah
4. Apa yang dimaksud dengan bukit dan perbukitan
 - a. Bukit adalah bagian dari permukaan bumi yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan daerah di sekelilingnya, yang memiliki ketinggian kurang dari 300 m dpal. Pada bukit tidak terlihat curam seperti gunung.
 - b. Bukit adalah bagian dari permukaan bumi yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan daerah di sekelilingnya, yang memiliki ketinggian kurang dari 600 m dpal. Pada bukit terlihat curam seperti gunung.
 - c. Bukit adalah bagian dari permukaan bumi yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan daerah di sekelilingnya, yang memiliki ketinggian lebih 600 m dpal. Pada bukit tidak terlihat curam seperti gunung.
 - d. Bukit adalah bagian dari permukaan bumi yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan daerah di sekelilingnya, yang memiliki ketinggian kurang dari 600 m dpal. Pada bukit tidak terlihat curam seperti gunung.**
5. Mengapa di Indonesia terjadi iklim laut?
 - a. Karena di Indonesia memiliki wilayah daratan yang luas, sehingga banyak menimbulkan penguapan dan mengakibatkan terjadinya hujan.
 - b. Karena arah angin selalu datang dari laut dan membawa uap air dari lautan.

- c. **Karena di Indonesia memiliki wilayah laut yang luas, sehingga banyak menimbulkan penguapan dan mengakibatkan terjadinya hujan.**
- d. Karena suhu dilautan indonesia lebih rendah dari pada suhu di daratan.
6. Apa penyebab terjadinya angin musom?
- a. Karena adanya perbedaan suhu udara antara samudra dan benua.
- b. **Karena adanya perbedaan tekanan udara antara samudra dan benua.**
- c. Karena adanya perbedaan kecepatan udara antara samudra dan benua.
- d. Karena adanya perbedaan arah angin antara samudra dan benua.
7. Sebutkan kawasan Indo-Malayan (Wilayah Indonesia bagian Barat) !
- a. Sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku, dan Papua
- b. **Sumatra, Jawa, Bali, dan kalimantan**
- c. Sulawesi, Nusa Tenggara, Bali, dan kalimantan
- d. Sumatra, Jawa, Bali, kalimantan, sulawesi, Papua, dan maluku
8. Flora apa saja yang terdapat di kawasan Indo-malayan (Wilayah Indonesia bagian Barat)?
- a. **Rotan, nangka, dan meranti-merantian**
- b. Kayu putih, nangka, dan meranti-merantian
- c. Rotan, kayu putih, dan meranti-merantian
- d. Rotan, nangka, dan kayu putih
9. Apa nama garis yang memisahkan fauna Indonesia bagian tengah dan timur?
- a. Garis Wallace
- b. Garis Asiatis
- c. Garis Australis
- d. **Garis Waber**
10. Fauna bagian barat (tipe asiatis) mencakup wilayah apa saja?
- a. Sumatra, Sulawesi, Jawa, Bali, dan Kalimantan
- b. **Sumatra, Jawa, Bali, dan Kalimantan**
- c. Sumatra, Maluku, Jawa, Bali, dan Kalimantan
- d. Sulawesi, maluku, Sumatra, Jawa, dan Bali

B. Esai

1. Indonesia merupakan daerah pertemuan lempeng tektonik besar, sebutkan nama-nama lempeng tersebut?
lempeng Indo-Australia, Eurasia dan lempeng Pasific
2. Bencana apa yang sering terjadi di daerah perbukitan? Dan sebutkan cara penanggulangannya!

Pada daerah perbukitan mempunyai potensi terjadinya bencana alam yaitu longsor. Supaya dpt terhindar dari bencana longsor dan dampak yang ditimbulkan pada saat dan setelah terjadi longsor, cara-cara berikut diharapkan dpt membantu :
Menghindari membangun rumah di wilayah yang rawan longsor misalnya pada daerah lereng yang curam, dekat dengan tepi gunung, dekat dgn jalur aliran air atau drainase.

3. Apa yang mempengaruhi terjadinya iklim musim dan iklim tropis?
Iklim musim, dipengaruhi oleh angin musim yang berubah-ubah setiap periode waktu tertentu. Biasanya satu periode perubahan adalah enam bulan
Iklim tropis, terjadi karena Indonesia berada di daerah tropis. Suhu yang tinggi mengakibatkan penguapan yang tinggi dan berpotensi untuk terjadinya hujan.
4. Sebutkan salah satu masalah pada keanekaragaman flora di Indonesia?
Yaitu pengalihan fungsi hutan menjadi hutan industri. Seringkali pengalihan ini dilakukan dengan cara membabi buta. Makanya setiap tahun selalu saja terjadi kebakaran hutan. Kebakaran hutan yang disebabkan oleh oknum tertentu ini bukan hanya merusak ekosistem hutan, tapi juga berkemungkinan memusnahkan tumbuhan langka yang dilindungi. Pengalihan ini juga menyebabkan keanekaragaman flora Indonesia berkurang. Misalnya hutan di provinsi Riau yang dijadikan perkebunan sawit.
5. Sebutkan 3 contoh fauna bagian tengah!
Anoa, komodo, kus kus, babi rusa

POST TEST
(SOAL DAN KUNCI JAWABAN)

Percaya kepada kemampuan sendiri lebih utama dari pada meminjam kemampuan teman untuk mengerjakan soal. Selamat mengerjakan.

A. Pilihan Ganda

1. Berapa pertemuan lempeng tektonik yang terletak di Indonesia?
 - a. 5 pertemuan
 - b. 2 pertemuan
 - c. **3 pertemuan**
 - d. 1 pertemuan

2. Jelaskan perbedaan gempa tektonik dan vulkanik?
 - a. **Tektoni adalah gempa karena pergerakan lempeng tektonik, sedangkan gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi adanya aktifitas kegunung apian**
 - b. Tektoni adalah gempa karena pergerakan lempeng tektonik, sedangkan gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi adanya aktifitas kegunung apian
 - c. Tektoni adalah gempa karena pergerakan lempeng tektonik, sedangkan gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi adanya aktifitas kegunung apian
 - d. Tektoni adalah gempa karena pergerakan lempeng tektonik, sedangkan gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi adanya aktifitas kegunung apian

3. Sebutkan bentuk muka bumi di Indonesia!
 - a. **Daratan tinggi, daratan rendah, bukit, gunung, dan pegunungan**
 - b. Daratan tinggi, gurun, bukit, gunung, dan pegunungan
 - c. Lembah, gurun, bukit, gunung, dan pegunungan
 - d. Lembah, gurun, Daratan tinggi, daratan rendah, bukit, gunung, dan pegunungan

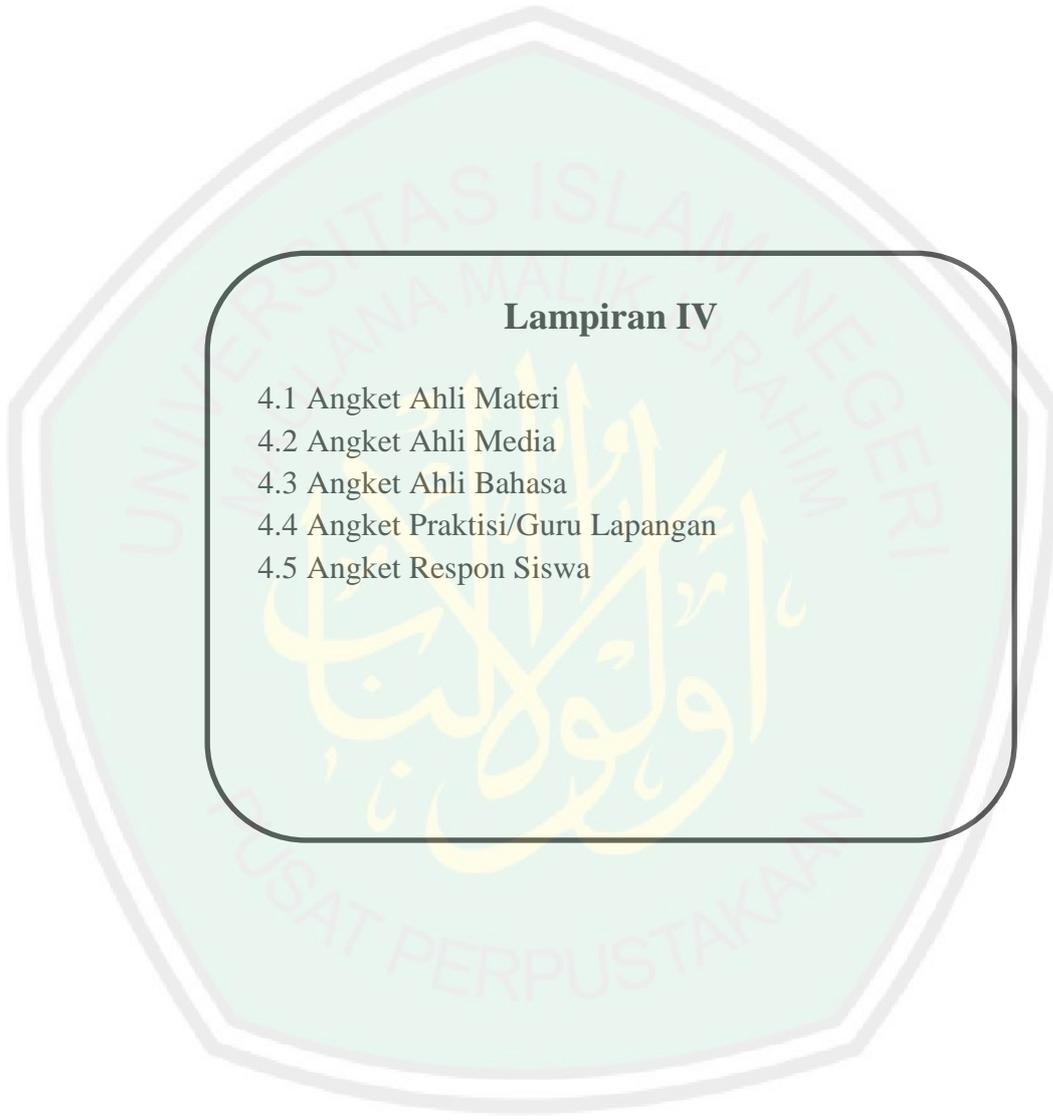
4. Apa yang dimaksud dengan dataran rendah?
 - a. Bentuk muka bumi ini adalah merupakan hamparan luas tanah, bagian dari permukaan bumi dengan letak ketinggian 0-50 M dpal (di atas permukaan air laut).
 - b. Bentuk muka bumi ini adalah merupakan hamparan luas tanah, bagian dari permukaan bumi dengan letak ketinggian 50-200 M dpal (di atas permukaan air laut).
 - c. Bentuk muka bumi ini adalah merupakan hamparan luas tanah, bagian dari permukaan bumi dengan letak ketinggian 0-100 M dpal (di atas permukaan air laut).

- d. Bentuk muka bumi ini adalah merupakan hamparan luas tanah, bagian dari permukaan bumi dengan letak ketinggian 0-200 M dpal (di atas permukaan air laut).**
5. Kenapa indonesia memiliki iklim tropis?
- Letak astronomis indonesia terletak di antara 8° LU- 11° LS dan 95° BT- 141° BT sehingga Indonesia termasuk dalam iklim tropis
 - Letak astronomis indonesia terletak di antara 7° LU- 11° LS dan 95° BT- 141° BT sehingga Indonesia termasuk dalam iklim tropis
 - Letak astronomis indonesia terletak di antara 6° LU- 11° LS dan 95° BT- 141° BT sehingga Indonesia termasuk dalam iklim tropis**
 - Letak astronomis indonesia terletak di antara 5° LU- 11° LS dan 95° BT- 141° BT sehingga Indonesia termasuk dalam iklim tropis
6. Keadaan iklim di Indonesia dipengaruhi oleh 3 iklim, yaitu:
- Iklim darat, iklim musim, iklim laut
 - Iklim musim, iklim tropis, dan iklim laut**
 - Iklim tropis, iklim darat, iklim laut
 - Iklim musim, iklim darat, dan iklim darat
7. Sebutkan kawasan Indo-Australian (Wilayah Indonesia bagian Timur)!
- Sumatra, Jawa, Bali, dan kalimantan
 - Sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku, dan Papua**
 - Sumatra, Nusa Tenggara, Bali, dan Papua
 - Sumatra, Jawa, Bali, kalimantan, sulawesi, Papua, dan maluku
8. Flora apa saja yang terdapat di kawasan Indo-Australian (Wilayah Indonesia bagian Timur)?
- Kayu putih, sagu, dan matoa**
 - Rotan, angka, dan meranti-merantian
 - Rotan, angka, dan kayu putih
 - Rotan, sagu, dan matoa
9. Apa nama garis yang memisahkan fauna Indonesia bagian barat dan tengah?
- Garis Asiatis
 - Garis Waber
 - Garis Australis
 - Garis Wallace**
10. Sebutkan tipe fauna di Indonesia!
- Indiantis, asiatis, australiatis
 - Asiatis, australis, dan peralihan**
 - Metapolis, asiatis, dan peralihan
 - Asiatis, australis, dan metapolis

B. Esai

1. Sebutkan akibat dari tumbukan lempeng bumi di Indonesia?
Gempa bumi, tsunami, longsor.
2. Apa yang dimaksud dengan dataran Tinggi?
Dataran tinggi adalah daerah datar yang tingginya lebih dari 400 meter dpl (diatas permukaan air laut).
3. Sebutkan unsur-unsur iklim!
Penyinaran matahari, suhu udara, kelembapan udara, awan, curah hujan, dan angin.
4. Flora Indo-Malayan yang merupakan hasil dari pendekatan biogeografi ini sangat dipengaruhi oleh posisi Indonesia yang berada di wilayah Malesiana. Sebutkan minimal 3 negara yang berada di wilayah Malesiana!
Indonesia, Philipina, Semenanjung Malaya dan Papua Nugini.
5. Sebutkan 3 contoh fauna bagian barat!
Gajah, harimau, badak bercula satu, banteng.





Lampiran IV

- 4.1 Angket Ahli Materi
- 4.2 Angket Ahli Media
- 4.3 Angket Ahli Bahasa
- 4.4 Angket Praktisi/Guru Lapangan
- 4.5 Angket Respon Siswa

SURAT PENGANTAR VALIDASI AHLI

Kepada:

Yth. Ahli materi Media Pembelajaran IPS untuk SMP/MTS

di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan untuk menyusun tugas akhir (Skripsi) untuk memperoleh gelar sarjana Strata satu (S-I) jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial (P.IPS), peneliti sedang melakukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kualitas berikut ini. Penilaian Bapak/Ibu sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* yang saya kembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Malang,

Hormat Peneliti

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA CAPCIVATE***

A. Identitas

Nama : Saiful Amin, M.Pd
NIP : 198709222015031005
Instansi : FITK UIN Malang
Pendidikan : S-2 Pendidikan Geografi
Alamat : Ds. Ploso RT:01 RW:03 Selopuro-Blitar

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum bapak ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang akan dikembangkan.
2. Berikanlah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

C. Pertanyaan Angket

No	Daftar Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan materi					✓
2	Sistematika materi					✓
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar					✓
4	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus					✓
5	Ketertarikan siswa dengan materi					✓
6	Kemudahan siswa dalam memahami materi					✓
7	Kesuaian soal evaluasi dengan materi				✓	
8	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan				✓	
9	Keruntutan penyajian materi					✓
10	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi materi					✓

D. Kritik dan Saran

- Diperhatikan lagi penulisan
- Diperbaiki tata letak

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 14 Juni 2017



SMFUL Azzam, ra. Pd
 NIK: 19870922 2015031005

SURAT PENGANTAR VALIDASI AHLI

Kepada:

Yth. Ahli desain Media Pembelajaran IPS untuk SMP/MTS
di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan untuk menyusun tugas akhir (Skripsi) untuk memperoleh gelar sarjana Strata satu (S-I) jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial (P.IPS), peneliti sedang melakukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya memohon kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kualitas berikut ini. Penilaian Bapak/Ibu sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* yang saya kembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Malang,

Hormat Peneliti

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA CAPCIVATE***

A. Identitas

Nama : Shalih Husni
NIPT : 2012 07011234
Instansi : FITK UIN Malang
Pendidikan : S-1 P.IPS, S-2 PGMI
Alamat : Perum BMR GH 6/73 Singosari

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum bapak ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang akan dikembangkan.
2. Berikanlah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

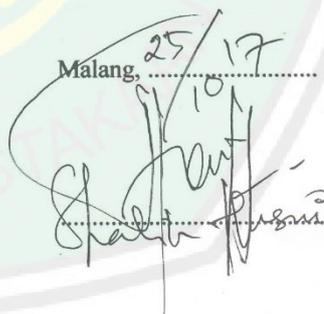
C. Pertanyaan Angket

No	Daftar Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran.				✓	
2	Meningkatkan motivasi belajar siswa			✓		
3	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
4	Penggunaan huruf				✓	
5	Penggunaan warna			✓		
6	Keterbacaan teks				✓	
7	Kesesuaian video				✓	
8	Kesesuaian gambar				✓	
9	Kesesuaian tata letak tampilan media pembelajaran			✓		
10	Soal evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa				✓	

D. Kritik dan Saran

2. font kecil monoton, tidak terlihat kelibatan & inovasi yang menonjol, se Sesuaikan dengan karakteristik peserta.
3. petunjuk perlu diperjelas.
5. kombinasi warna antara background dengan content terganggu.
9. tata letak monoton.

Malang, 25/17



SURAT PENGANTAR VALIDASI AHLI

Kepada:

Yth. Ahli bahasa Media Pembelajaran IPS untuk SMP/MTS
di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan untuk menyusun tugas akhir (Skripsi) untuk memperoleh gelar sarjana Strata satu (S-I) jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial (P.IPS), peneliti sedang melakukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kualitas berikut ini. Penilaian Bapak/Ibu sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* yang saya kembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Malang,

Hormat Peneliti

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA CAPCIVATE***

A. Identitas

Nama : Dra. Hj. Siti Annijat M, M.Pd
NIP : 19570927198203 2001
Instansi : FITK UIN Malang
Pendidikan :
Alamat :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum bapak ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang akan dikembangkan.
2. Berikanlah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

C. Pertanyaan Angket

No	Daftar Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓	
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan				✓	
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin di sampaikan					✓
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran				✓	
8	Ketepatan ejaan					✓
9	Konsistensi penggunaan istilah				✓	
10	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				✓	

D. Kritik dan Saran

- usahakan huruf-huruf dan kalimat yg digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

.....

.....

.....

.....

Malang, 9 Juni 2017

Siti Annijat M, MPA.

SURAT PENGANTAR VALIDASI AHLI

Kepada:

Yth. Guru mata pelajaran IPS untuk SMP/MTS

di SMP Nurul Jadid

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan untuk menyusun tugas akhir (Skripsi) untuk memperoleh gelar sarjana Strata satu (S-I) jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial (P.IPS), peneliti sedang melakukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kualitas berikut ini. Penilaian Bapak/Ibu sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* yang saya kembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Probolinggo,

Hormat Peneliti

INSTRUMEN VALIDASI GURU MATA PELAJARAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA CAPCIVATE*

A. Identitas

Nama : Vindi Dwi Aprilia Biharno
NIP :
Instansi : SMP NJ
Pendidikan : S-1 P.IPS
Alamat :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum bapak ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang akan dikembangkan.
2. Berikanlah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

C. Pertanyaan Angket

No	Daftar Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media <i>macromedia captivate</i>					✓
2	Kejelasan materi					✓
3	Kelengkapan bahan materi				✓	
4	Penggunaan bahasa					✓
5	Kesesuaian dengan kurikulum dan silabus					✓
6	Ketertarikan siswa dengan materi					✓
7	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar				✓	
8	Kemudahan dalam memahami bahan ajar				✓	
9	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dalam materi					✓
10	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu					✓
11	Keruntutan penyajian materi				✓	
12	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan isi materi pembelajaran.				✓	

D. Kritik dan Saran

1. memperbesar gambar yang ada didalam media pembelajaran

.....

.....

.....

.....

.....

Probolinggo, 17 Juni 2017

[Signature]
Niki Dini A.

INSTRUMEN SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA CAPTIVATE*

A. Pengantar

Berdasarkan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia captivate*, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu sumber belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin IPS.

Sehubungan dengan keperluan tersebut, peneliti memohon kesediaan adik-adik berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan dan keefektifan media pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan mengisi angket dan isian kritik saran yang sudah terlampir.

Atas kerjasama dan segala bantuan adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

B. Identitas

Nama : Aminatul Munawwarah
Kelas : VII L
sekolah : SMP NJ

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum adik-adik mengisi angket dimohon terlebih dahulu untuk membaca dan mempelajari materi bahan ajar yang akan dikembangkan.
2. Berikanlah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang di anggap paling tepat.

3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

D. Pertanyaan Angket

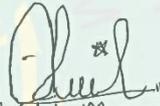
No	Daftar Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media mempunyai tampilan yang menarik					✓
2	Media ini dapat mendorong untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran				✓	
3	Media ini sesuai digunakan untuk proses pembelajaran di kelas				✓	
4	Anda merasa senang belajar dengan menggunakan media ini					✓
5	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami				✓	
6	Petunjuk dalam media ini dapat mudah dipahami				✓	
7	Media ini dapat memudahkan materi untuk dipelajari					✓
8	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
9	Simulasi yang ada membuat anda lebih mudah dalam memahami materi			✓		
10	Soal/evaluasi sesuai dengan materi yang dipelajari					✓

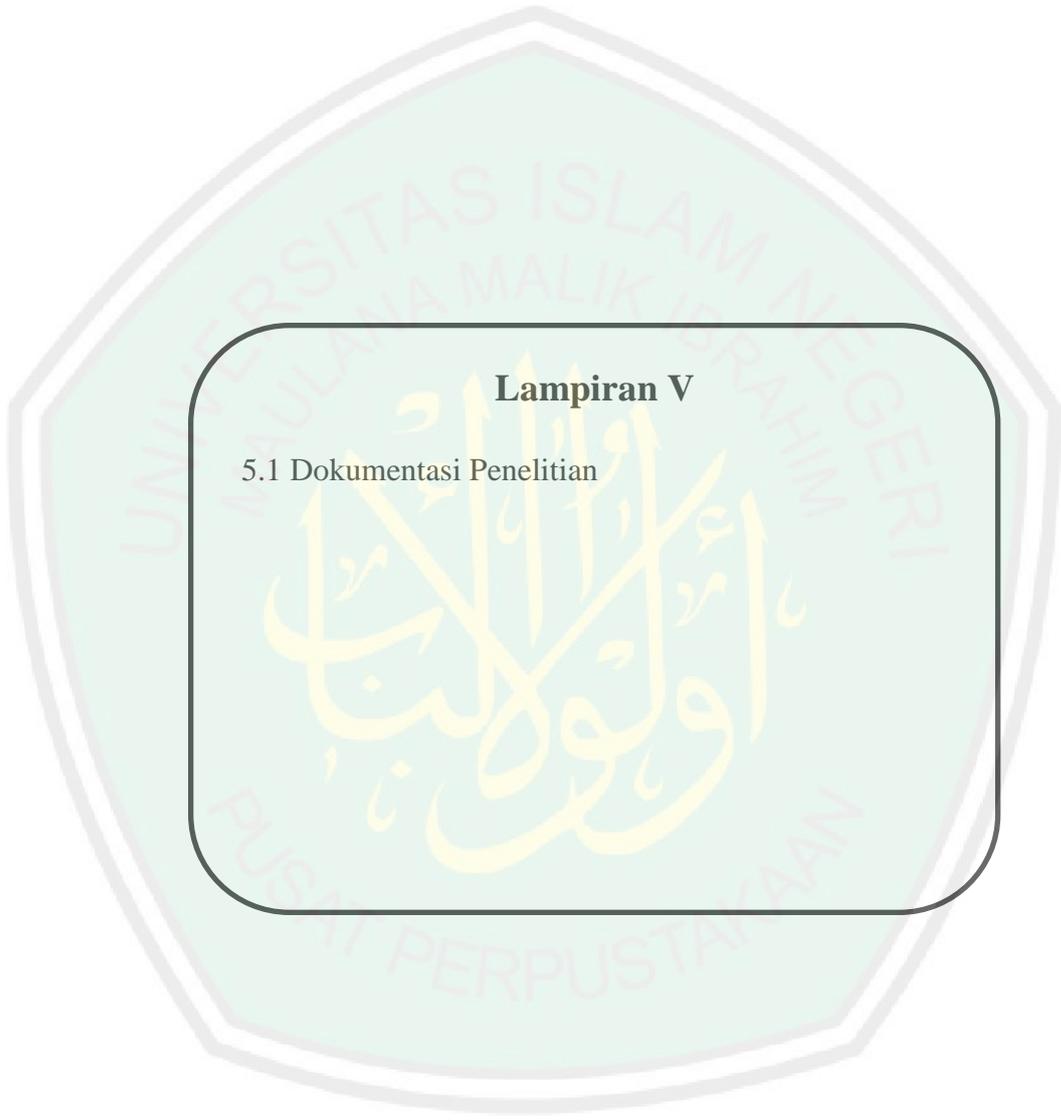
E. Kritik dan Saran

Menurut saya media ini sangat bagus sehingga mudah
untuk dimengerti Murid bisa lebih mengerti dengan adanya
Media ini.

Saran saya Semoga kedepannya bisa lebih baik dari sebelumnya
dan semoga dapat membuat anak-anak paham dengan menggunakan
Media ini.

Probolinggo, 17 Juli 2017.


Aminatul Munawwarah



Lampiran V

5.1 Dokumentasi Penelitian



Gedung Utama Sekolah SMP Nurul Jadid



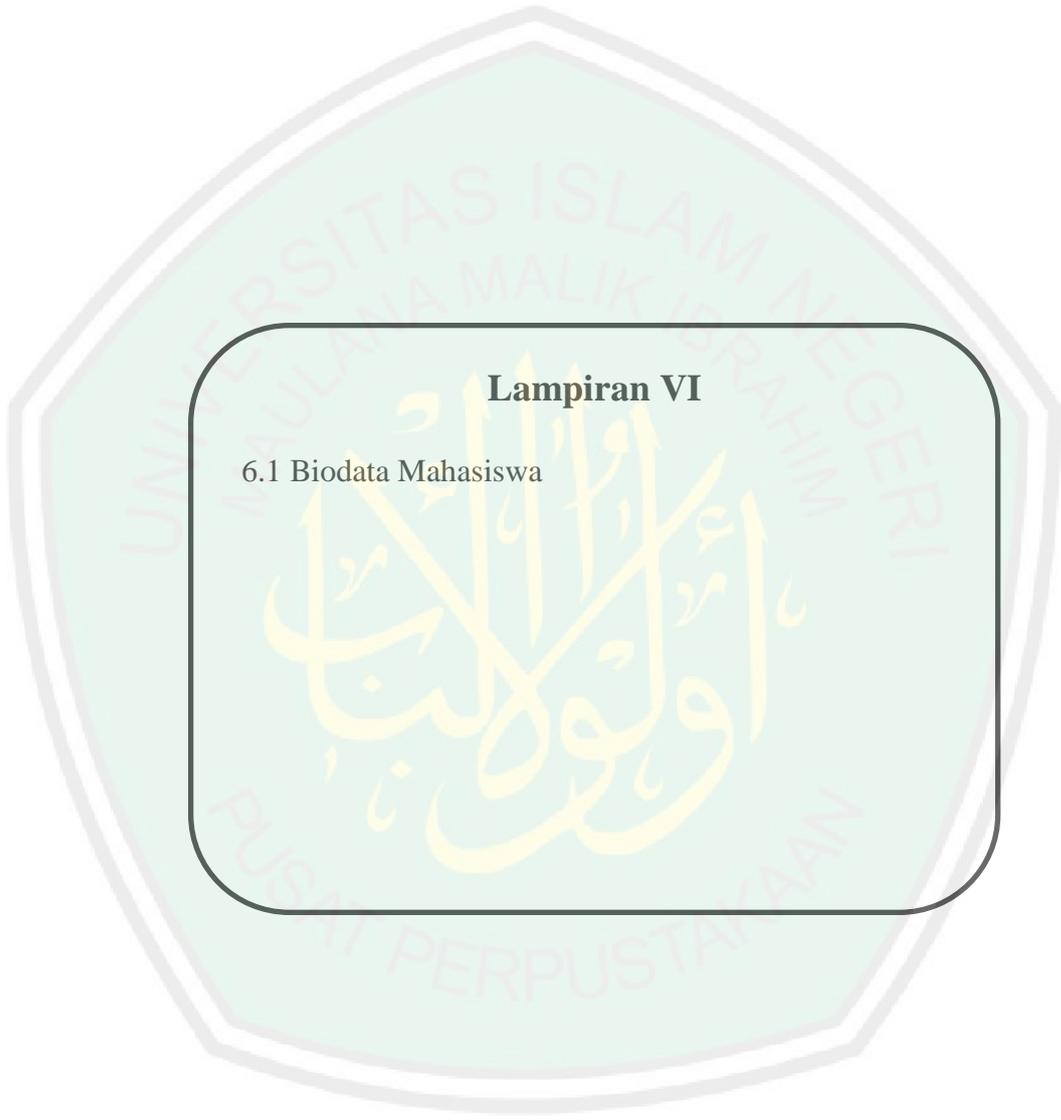
Gedung sekolah putri SMP Nurul Jadid



Siswa Kelas VII L Ketika mengerjakan soal



Siswa Kelas VII L ketika Mengisi Angket



Lampiran VI

6.1 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA

Nama : Duratul Hotimah
NIM : 12130015
Tempat Tanggal Lahir : Bondowoso, 11 September 1994
Fak./Jur./Prog. Studi : FITK/PIPS
Tahun Masuk : 2012
Alamat Rumah : Dusun Krajan, RT. 08/ RW.01, Desa Pengarang, Kec.
Jambesari Darus Sholah, Kab. Bondowoso
No. Tlp Rumah/Hp : 085739344311

