

**PENGEMBANGAN ADOBE ANIMATE CC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 1 MAN 1
LAMONGAN**

SKRIPSI

oleh :

Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi

NIM. 14130039



**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 ADOBE ANIMATE CC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 1 MAN 1
LAMONGAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (S.Pd)*

oleh :

Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi

NIM. 14130039



**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 ADOBE ANIMATE CC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 1 MAN 1 LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM. 14130039

Telah Disetujui Untuk Diajukan Oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241 99603 1 002

Malang, 6 Juli 2018

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS



Dr. Alfiyana Yuli Efianti, M.A
NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN ADOBE ANIMATE CC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 1 MAN 1 LAMONGAN

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh:

Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi (14130039)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 Agustus 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
Dwi Sulistiani SE, MSA., Ak
NIP. 2012309022 312

:

Sekretaris Sidang
Drs. Muh Yumus, M.Si
NIP. 196903241 99603 1 002

:

Pembimbing
Drs. Muh Yumus, M.Si
NIP. 19690324 199603 1 002

:

Penguji Utama
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

:

Mengesahkan,

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



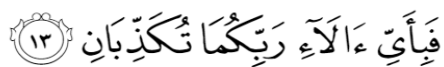
Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang saya cintai dan saya banggakan doaku kepada kalian semoga sehat walafiat untuk Bapak Ahmad Shodikin, dan ibu Mudiah yang telah memberikan semua kasih sayang mulai dari kandungan sampai sekarang, selalu membantu dengan materi dan do'a, serta memberikan dukungan yang tiada hentinya untuk menyelesaikan Skripsi.
2. Tetap sehat walafiat untuk Adik saya Hendri Nasrul Hakim untuk lebih berjuang dan lebih tekun dalam belajar.
3. Sahabat Siti Mufidah Itrunnada Haq, Nila Mujtahidah, Heny Mayorita, Heri Pamuji dan Iqwanul Qirom Eko Nugroho terima kasih telah menjadi sahabat terbaik saya yang selalu terus memberikan dukungan, semangat dan motivasi serta do'a, semoga dikemudian hari dipertemukan dalam keadaan sehat walafiat.
4. Teman-teman P.IPS angkatan 2014, khususnya kelas P.IPS D
5. Keluarga Kamar 7 Mabna Ibnu Khaldun 2014
6. Kelompok KKM 61 Donomulyo
7. Kelompok PKL 44 MTs. Islamiyah Sukopuro, Jabung
8. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
9. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
10. Almamater penulis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

MOTTO



Maka Nikmat Tuhanmu yang Manakah yang Kamu Dustakan¹

Jangan sekali kali kamu meminta-minta kepada orang lain,
Jika kamu masih punya tangan dan kaki.
Malulah kamu kepada mereka yang tak punya kaki tak punya tangan,
Tapi mereka tetap bekerja keras.
(Nasehat ibu)

Belajar menuntut ilmu tidak mengenal usia
Suatu saat pengalaman dan ilmu akan berguna untuk keluargamu.
(Nasehat Bapak)

Belajar yang baik adalah belajar dari pengalaman
Belajar yang sungguh-sungguh adalah mereka yang belajar dari lapangan.
(Nasehat Adik)

¹ Al-Qur'an. Q.S Ar-rahman ayat 13

Drs. Muh Yunus, M.Si
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi Malang, 16 Agustus 2018
Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas 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	: Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM	: 14130039
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	: Pengembangan <i>Adobe Animate CC</i> Sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Drs. Muh Yunus, M.Si
NIP. 196903241 99603 1 002

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 16 Agustus 2018

METERAI
TEMPEL
DC5F2AEF087873382

6000
ENAM RIBURUPAH

Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM. 14130039

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat, Taufiq, Inayah dan Hidayah-Nya yang telah diberikan oleh-Nya disetiap detik nafas yang terhembus, diseluruh aspek kehidupan yang terjamah maupun tak terjamah, hingga penulis dengan mudah dapat menyelesaikan tugas akhir yaitu Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sholawat serta salam semoga selalu tetap tercurahkan pada reformis Islam Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan kita dari zaman jahiliyah yang penuh kebodohan pada zaman yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan. Dan memperkuatnya dengan Iman dan Islam.

Penulis sadar, dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberi informasi dan inspirasi, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi dengan baik. Karenanya dalam penyusunan Skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Drs. Muh Yunus, M.Si selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan kritik, saran, petunjuk dan bimbingan yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan Skripsi.
5. Drs. Akhmad Najikh. M. Ag selaku kepala sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan berserta jajarannya yang telah memberikan izin observasi dan melakukan tugas akhir penelitian skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama belajar di Kampus UIN Malang.
7. Seluruh staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membantu kelancaran administratif.
8. Kedua orang tua yang saya cintai dan saya banggakan, doaku untuk Bapak Ahmad Shodikin, dan ibu Mudiah serta adik ku Hendri Nasrul Hakim yang telah memberikan semua kasih sayang mulai dari kandungan sampai sekarang, selalu membantu dengan materi dan do'a, serta memberikan dukungan yang tiada hentinya untuk menyelesaikan Skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2014 yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta kebersamaan mulai dari semester 1-8.
10. Sahabat-sahabat yaitu Siti Mufidah Itrunnada Haq, Nila Mujtahidah, Heny Mayorita, Heri Pamuji, Iqwanul Qirom, dan segenap sahabat saya, terima kasih telah menjadi sahabat terbaik bagi peneliti yang selalu terus memberikan

dukungan, semangat dan motivasi serta do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan baik.

11. Nila Mujtahidah sahabat saya yang telah banyak memberi semangat, motivasi dan do'a kepada saya untuk mendesain dan membuat media pembelajaran *adobe animate cc*, dengan meluangkan waktunya untuk membantu mengerjakan produk pengembangan yang bagian dari Skripsi.
12. Pihak-pihak yang membantu dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang sedikit banyak telah membantu penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun, demi perbaikan dan manfaat yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

Akhirul kalam semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Malang, 16 Agustus 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 =	h	ط =	sh	و =	w
خ =	kh	ظ =	th	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

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian (penelitian terdahulu).....	15
Tabel 1.2 Tabel Penelitian dan Pengembangan.....	18
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Skala Pencapaian Produk Media Pembelajaran.....	56
Tabel 3.3 Interval Skor Presentase Motivasi Belajar Siswa.....	56
Tabel 4.1 Validitas Materi Tahap Pertama.....	61
Tabel 4.2 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Materi.....	62
Tabel 4.3 Validitas Materi Tahap Kedua.....	63
Tabel 4.4 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Materi.....	64
Tabel 4.5 Validitas Ahli Media Pembelajaran Tahap Pertama.....	65
Tabel 4.6 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media Pembelajaran.....	65
Tabel 4.7 Validitas Ahli Media Pembelajaran Tahap Kedua.....	66
Tabel 4.8 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media Pembelajaran.....	67
Tabel 4.9 Validitas Praktisi/Guru Kelas XI IPS 1.....	67
Tabel 4.10 Kolom Kritik, Saran Validator Praktisi/Guru Kelas XI IPS 1.....	68
Tabel 4.11 Validitas Media Pembelajaran Siswa Kelas XI IPS 1.....	69
Tabel 4.12 Kualifikasi Kelayakan Produk Media Pembelajaran.....	72
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama.....	73
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	74
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Tahap Pertama.....	76
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Tahap Kedua.....	78

Tabel 4.17 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran oleh Praktisi/Guru	
Kelas XI IPS 1	79
Tabel 4.18 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran oleh Siswa	
Kelas XI IPS 1	81
Tabel 4.19 Presentase Motivasi Belajar Siswa	83
Tabel 4.20 Rata-rata Hasil Nilai <i>posttest</i> dan <i>pretest</i>	85
Tabel 4.21 Nilai Tabulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.22 Korelasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.23 Hasil Uji T berpasangan <i>PreTest</i> dan <i>PostTest</i>	86
Tabel 4.24 Revisi Kritik dan Saran Ahli Materi Geografi	
Tahap Pertama	90
Tabel 4.25 Revisi Kritik dan Saran Ahli Materi Geografi	
Tahap Kedua	91
Tabel 4.26 Revisi Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran	
Tahap Pertama	92
Tabel 4.27 Revisi Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran	
Tahap Kedua	95
Tabel 5.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas XI IPS	98
Tabel 5.2 Nama Responden Siswa Kelas XI IPS 1	112
Tabel 5.3 Hasil Evaluasi dengan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Piramid <i>Cone Experience</i> Edgar Dale.....	26
Gambar 2.2 Tingkat Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	28
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	43
Gambar 3.1 Langkah Umum Desain Pembelajaran <i>ADDIE</i>	45
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	59
Gambar 4.1 Diagram Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	71
Gambar 4.2 Diagram Motivasi Belajar Siswa.....	84
Gambar 4.3 Sane 1 yang direvisi.....	93
Gambar 4.4 Sane 2 yang direvisi.....	94
Gambar 4.5 Sane 3 Evaluasi/Quiz direvisi.....	94
Gambar 4.6 Sane 1 yang telah direvisi.....	95
Gambar 4.7 Sane 2 yang telah direvisi.....	96
Gambar 4.8 Sane 3 Evaluasi/Quiz Telah Revisi.....	96
Gambar 5.1 Alur Perancangan Media Pembelajaran.....	102
Gambar 5.2 Intro Media Pembelajaran <i>Adobe Animate cc</i>	103
Gambar 5.3 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	104
Gambar 5.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	105
Gambar 5.5 Halaman IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi).....	105
Gambar 5.6 Menu Utama Media Pembelajaran.....	106
Gambar 5.7 Menu Materi Media Pembelajaran.....	107
Gambar 5.8 Bagian Isi Materi Pembelajaran.....	107
Gambar 5.9 Halaman Video Materi Pembelajaran.....	108
Gambar 5.10 Evaluasi dengan Jenis Soal <i>True and False</i>	109
Gambar 5.11 Evaluasi dengan Jenis Soal <i>Multiple Choice</i>	109

Gambar 5.12 Evaluasi dengan Jenis Soal <i>Matching</i>	109
Gambar 5.13 Pengembang Media Pembelajaran <i>Adobe Animate cc</i>	110
Gambar 5.14 Halaman Daftar Pustaka.....	111



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	129
Lampiran 2	: Surat Bukti Penelitian.....	130
Lampiran 3	: Bukti Konsultasi Pembimbing.....	131
Lampiran 4	: Angket Validasi Ahli Materi.....	133
Lampiran 5	: Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	144
Lampiran 6	: Angket Validasi Media Pembelajaran oleh Praktisi/Guru.....	153
Lampiran 7	: Angket Respon Media Pembelajaran oleh Siswa.....	155
Lampiran 8	: Angket Motivasi Belajar Siswa.....	160
Lampiran 9	: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) <i>pretest</i>	166
Lampiran 10	: Soal <i>pretest</i> Siswa Kelas XI IPS 1.....	170
Lampiran 11	: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) <i>posttest</i>	175
Lampiran 12	: Soal <i>posttest</i> Siswa Kelas XI IPS 1.....	179
Lampiran 13	: Perhitungan Hasil Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Siswa.....	185
Lampiran 14	: <i>paired t test</i> (Uji T Berpasangan) SPSS 24.....	187
Lampiran 15	: Absensi Siswa Kelas XI IPS 1.....	189
Lampiran 16	: Dokumentasi Penelitian.....	191
Lampiran 17	: Biodata Peneliti.....	193

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISI	xviii
HALAMAN ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Pengembangan.....	9
E. Asumsi Pengembangan.....	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	13

G. Spesifikasi Produk.....	13
H. Originalitas Penelitian.....	14
I. Definisi Operasional.....	18
J. Sistematika Pembahasan.....	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	23
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	23
a. Media Pembelajaran.....	23
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	27
c. Ayat Tentang Media Pembelajaran.....	29
2. Adobe Animate CC.....	30
a. Pengertian Adobe Animate CC.....	30
b. Kegunaan Adobe Animate CC.....	31
3. Geografi.....	32
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	33
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	33
b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	36
c. Ayat Al-Qur'an Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	38
5. Hasil Belajar.....	39
a. Pengertian Hasil Belajar.....	39
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	40
B. Kerangka Berfikir.....	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan.....	45
D. Uji Coba.....	49

1. Desain Uji Coba.....	50
2. Subyek Uji Coba.....	50
3. Jenis Data.....	51
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
5. Teknik Analisis Data.....	54
E. Prosedur Penelitian.....	59

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba.....	61
B. Analisis Data.....	71
C. Revisi Produk.....	89

BAB V KAJIAN PRODUK HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Desain Media Pembelajaran <i>Adobe Animate CC</i>	97
B. Hasil Penerapan Desain Media Pembelajaran <i>Adobe Animate CC</i>	115
C. Respon Siswa Terhadap Kelayakan Produk <i>Adobe Animate CC</i>	118

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	120
B. Saran Pemanfaatan Pruduk, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	121
1. Saran Pemanfaatan Produk.....	121
2. Diseminasi Produk.....	122
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	123

ABSTRAK

Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. 2018. *Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Drs. Muh Yunus, M.Si

Kata Kunci: Pengembangan, *Adobe Animate CC*, Pembelajaran Geografi

Fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru untuk siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa untuk memenuhi kebutuhan siswa. Melalui *adobe animare cc* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian dan pengembangan *adobe animare cc* dikembangkan pada tema Mitigasi Bencana Alam.

Tujuan penelitian dan pengembangan *adobe animate cc* adalah untuk : (1) mendiskripsikan proses pengembangan desain media pembelajaran *adobe animate cc* dalam pelajaran Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan. (2) hasil penerapan desain media pembelajaran *adobe animate cc* dalam meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas XI MAN 1 Lamongan. (3) mengetahui respon siswa terhadap kelayakan produk *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran Geografi di kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis *ADDIE*. Untuk mengetahui pengaruh hasil positif dan negatif produk yang dikembangkan menggunakan uji coba lapangan *paired t test* (uji t berpasangan) dengan elavusi *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa desain proses pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran Geografi kelas XI IPS 1 adalah mengacu pada model *ADDIE*, yang meliputi 5 (lima) tahap pengembangan, yaitu : analisis (isi kurikulum, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa), penyusunan desain, pengembangan desain, penerapan desain dan evaluasi produk. Hasil dari penerapan pengembangan media pembelajaran *adobe animare cc* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Hasil dari *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan memperoleh rata-rata hasil nilai 58 sedangkan pada *posttest* sesudah mendapatkan perlakuan memperoleh rata-rata hasil nilai 80. Hal tersebut terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sesudah menggunakan *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran. Sedangkan perolehan respon motivasi belajar siswa dengan menggunakan *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran memperoleh hasil rata-rata 92 % dengan kategori sangat baik.

ABSTRACT

Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. 2018. Developing the Adobe Animate CC as Learning Media of Geography to Improve Student Learning Outcomes of Class XI (Social Sciences) IPS 1 of Public Islamic Senior High School (MAN) 1 of Lamongan. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Drs. Muh Yunus, M.Sc.

Keywords: Developing, Adobe Animate CC, Geography Learning

The function of learning media can generate new desires and interests for students, improve the motivation and stimulation of student learning activities. Teachers can use instructional media according to students conditions to meet the students' needs. Through adobe animare cc as an interactive learning media is expected to help students to improve learning outcomes. The research and development of Adobe Animate CC are developed on the theme of Natural Disaster Mitigation.

The purposes of the research and development of adobe animate cc are to: (1) describe the process in developing the learning media design of adobe animate cc in Geography lesson of class XI (Social Sciences) IPS 1 of Public Islamic Senior High School (MAN) 1 of Lamongan. (2) the results of the application of the learning media design of adobe animate cc in improving student learning outcomes of social studies at class XI (Social Sciences) IPS 1 of Public Islamic Senior High School (MAN) 1 of Lamongan. (3) know students' response against the adobe animate cc product feasibility as a Geography learning media at class XI (Social Sciences) IPS 1 of Public Islamic Senior High School (MAN) 1 of Lamongan

The method used research and development (R & D) that was developed by Dick and Carey. The development model used ADDIE. To find out the positive and negative results of the products by using paired t test field trials (paired t test) with pretest and posttest.

The results of research and development showed that the design of the process in developing learning media that is appropriate for Geography learning of class XI IPS 1 referred to the ADDIE model, which included 5 (five) stages of development, namely: analysis (curriculum content, learning methods, and student characteristics), preparing the design, developing the design, applying design and product evaluation. The results of the application in developing learning media of adobe animare cc were able to improve student learning outcomes of class XI (Social Sciences) IPS 1 of Public Islamic Senior High School (MAN) 1 of Lamongan. The results of the pretest before getting the treatment were obtained an average score of 58, while the posttest after getting the treatment were obtained an average score of 80. There were significant differences in student learning outcomes after using adobe animate cc as a learning media. The acquisition of student learning motivation responses using adobe animate cc as a learning media were obtained an average result of 92% with very good category.

مستخلص البحث

أحمدي، ألفيان خسویدنسياه. ٢٠١٨. تطوير الوسائل التعليمية برنامج أدوبي أنيميت جج (Adobe Animate CC) في مادة جغرافيا لترقية الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في الصف الحادي عشر بمسار العلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١ لامونجانان. البحث الجامعي، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: محمد يونس، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تطوير برنامج أدوبي أنيميت جج، تعليم جغرافيا.

وظيفة الوسيلة التعليمية هي تنشئ الرغبات والميول الجديدة عند الطلبة، وتعطي الدافعية والحوافز في أنشطتهم التعليمية. يمكن للمعلمين استخدام الوسائل التعليمية المناسبة مع حالة طلبتهم لأجل تلبية احتياجاتهم. ويتوقع من خلال أدوبي برنامج أنيميت جج كوسيلة تعليمية تفاعلية أن يساعد الطلبة على ترقية الدافعية والحصيلة التعليمية. وتم تطوير البحث التطويري - أدوبي برنامج أنيميت جج حول موضوع التعامل مع الكوارث الطبيعية.

والهدف من هذا البحث التطويري - أدوبي برنامج أنيميت جج هو: (١) لوصف عملية تطوير تصميم الوسيلة التعليمية برنامج أدوبي أنيميت جج في مادة جغرافيا للصف الحادي عشر بمسار العلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١ لامونجانان. و (٢) معرفة نتائج تطبيق تصميم الوسيلة التعليمية برنامج أدوبي أنيميت جج (Adobe Animate CC) لترقية الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في الصف الحادي عشر بمسار العلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١ لامونجانان. (٣) معرفة إجابة الطلبة على استحقاق المنتج أدوبي أنيميت جج (Adobe Animate CC) كالوسائل التعليمية امادة جغرافيا في الصف الحادي عشر بمسار العلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١ لامونجانان.

استخدم الباحث منهج البحث والتطوير (Research and Developmen) الذي طوره ديك و كاري (Dick and Carey). واستخدم نموذج التطوير ADDIE مع الخطوات التالية: (التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم). وتم تحديد تأثير إيجابي وتأثير سلبي للمنتج المطور من خلال التجارب الميدانية "إختبار ت المزدوج (paired t test) مع التقييم على الاختبار القبلي والبعدي.

أظهرت نتائج هذا البحث والتطوير أن تصميم عملية تطوير الوسيلة التعليمية المناسبة لتعليم مادة جغرافيا في الصف الحادي عشر بمسار العلوم الاجتماعية هو ما أشار إلى نموذج ADDIE الذي يتضمن خمسة مراحل التطوير، وهي: التحليل (محتوى المناهج التعليمية، وطرق التدريس، وخصائص الطلبة)، إعداد التصميم وتطوير التصميم، وتطبيق التصميم ثم تقييم المنتج. دلت نتائج تطبيق تطوير الوسائل التعليمية برنامج أدوبي أنيميت جج (Adobe Animate CC) على ترقية الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في الصف الحادي عشر بمسار العلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١ لامونجانان. ونتيجة الاختبار القبلي ٥٨ وبينما في الاختبار البعدي ٨٠ وتعني تلك النتيجة أن هناك فرق كبير في الحصيلة التعليمية قبل وبعد استخدام برنامج أدوبي أنيميت جج (Adobe Animate CC) كوسيلة

تعليمية. وأما لكسب إجابة دافعيّتهم في التعلّم باستخدام أدوبي أنيميت جج (*Adobe Animate*)
CC) كوسيلة تعليمية بالنتيجة المتوسطة ٩٢٪ بترتيب جيد جدا.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan perlu adanya terobosan yang efisien, baik dalam inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum dan penunjang sarana prasarana yang ada, sehingga dengan adanya hal tersebut suatu pendidikan dan pembelajaran akan terlaksanakan dengan efektif .

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses ini berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh Indonesia.²

Pemilihan bahan ajar yang baik harus meliputi beberapa prinsip, yaitu relevansi, konsisten dan kecukupan.³ Media pembelajaran merupakan wadah penyalur pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan bersifat global. Era globalisasi saat ini yang ditandai oleh semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer di hampir seluruh segi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Media berbasis

² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal.6

³ Andi Pratowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hal 16-17

komputer dapat menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau bukan. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi. Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Pembelajaran sistem multimedia merupakan pembelajaran yang tepat bagi siswa dikarenakan sistem multimedia *adobe animate cc* membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan dan mempelajari tentang konsep pembelajaran secara sistematis. E-learning pada saat era modern merupakan salah satu wujud dari mengatasi problematika pendidikan. Sistematika pembelajaran multimedia adalah media atau alat pembelajaran yang menggunakan sistem informatika komputer yang tidak dibatasi ruang dan waktu.

Electronic Learning merupakan pembelajaran yang menggunakan bantuan sistem komputer atau perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga lebih memfokuskan pada proses belajar dan perangkat komputer hanya sebagai medianya.⁴ Pembelajaran E-learning merupakan pembelajaran yang relatif baru berbasis informatika. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru

⁴ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh : Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2009), hlm. 169

dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya. Dalam proses belajar mengajar supaya efektif maka diperlukan suatu metode yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang.

Hasil studi penelitian terdahulu menyebutkan bahwa pengaruh adanya pembelajaran berbasis multimedia lembaga sekolah masih kesulitan dalam melakukan pembaruan bahan-bahan belajar yang menjadi tanggungjawab sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan mutakhir. Tersedianya fasilitas serta sarana maupun prasarana yang mumpuni dan sumber daya alam (SDA) yang baik maka media pembelajaran berbasis multimedia ini cocok untuk dikembangkan.

Pada era saat ini banyak sekolah yang menerapkan konsep pembelajaran multimedia terutama pada sekolah-sekolah maju serta yang berstatus Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) dengan bertujuan untuk meningkatkan pendidikan mutu yang berintelektual. Namun pada kenyataannya masih banyak kendala yang masih banyak dihadapi. Pada studi penelitian terdahulu mengenai pembelajaran berbasis multimedia yaitu desain audio visual yang belum dapat dikemas dengan baik dan efisiensi sesuai dengan kebutuhan sarana dan prasarana siswa yang belum memadai sehingga sulit jika dilakukan pembelajaran e-learning berbasis multimedia audio visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Fenomena yang terjadi banyak dari beberapa guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti media cetak gambar, buku, dan lain sebagainya. Sedangkan media audio, visual, dan audio visual masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal jika pembelajaran konvensional diterapkan secara terus-menerus akan menyulitkan siswa dalam berfikir karena bersifat abstrak dan tertuju pada kata-kata. Disamping itu pula beberapa guru masih menggunakan metode ceramah yang mayoritas masih digunakan dalam menyampaikan materi dan pembelajaran kepada siswa, jika hal tersebut dilakukan secara berlangsung dan terus-menerus maka pembelajaran akan bersifat monoton sehingga siswa merasa bosan menerima materi yang disampaikan guru.⁵ Persoalan tersebut adalah menciptakan sebuah alat media pembelajaran berbasis multimedia audio visual sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk menciptakan suatu pembaruan pembelajaran berbasis multimedia audio visual yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih diperlukan terobosan yang inovatif dan kreatif.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal yang pokok dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran merupakan proses suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar”.⁶

⁵ Wawancara dengan Suminto S.Pd guru Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan, pada pukul 10.05 tanggal 13 Maret 2018

⁶ Rooijakkers, Ad, *Mengajar dengan Sukses : Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. (Jakarta : PT. Presindo, 1991), hlm 114

Pembelajaran memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu diperlukan sebuah alat atau media sebagai perantara menyampaikan materi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Inovasi untuk meningkat motivasi belajar siswa yang efektif, lebih baiknya guru untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat mendorong siswa mampu belajar secara optimal baik belajar mandiri maupun pembelajaran dalam ruangan. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Pembaruan media pembelajaran disegala sektor pendidikan memang perlu dan terus dilakukan pembaruan terutama dalam sektor kurikulum seiring dengan arus perkembangan arus teknologi modern. Seorang guru haru berkembang dan mengembangkan diri seiring dengan perkembangan teknologi modern yang semakin pesat sehingga mengubah proses perbaikan dalam aspek-aspek pendidikan terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada sekolah merupakan suatu contoh untuk meningkatkan kualitas institusi sekolah, karena

denagn alat tersebut dapat meningkatkan akses mempercepat proses dan mengurangi administrasi birokrasi konvensional”.⁷

Sekolah MAN 1 Lamongan merupakan lembaga pendidikan yang unggul dan berpotensi, hal ini dikarenakan seleksi masuk MAN 1 Lamongan diberlakukan sangat ketat dan terstruktur, sehingga kemampuan dan sumber daya manusia benar-benar berkualitas intelektual. Seleksi masuk MAN 1 Lamongan sebagai peserta didik tidak hanya nilai dan prestasi yang bagus, akan tetapi dengan adanya seleksi keterampilan dan kreatifitas peserta didik, akan mampu menambah sumber daya manusia yang mumpuni. Pembelajaran multimedia di MAN 1 Lamongan merupakan sesuatu yang terus berkembang dan dikembangkan baik dari pihak siswa maupun guru. Sehingga dalam prosesnya siswa memerlukan bimbingan dalam pembelajaran berbasis multimedia. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan seorang guru, dalam hal tersebut seorang guru perlu adanya bimbingan pembelajaran berbasis multimedia. Sehingga dalam proses pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran memudahkan siswa dan guru saling berinteraksi dengan baik dan mengimplimentasikan media pembelajaran multimedia dengan baik, kreatif serta inovatif.

Fenomena yang terjadi adalah permasalahan pada kelas XI IPS yaitu fasilitas kebutuhan guru dan siswa sudah memadai, namun dalam pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal tersebut kurangnya keseimbangan relasi antara siswa dan guru. Pada dasarnya

⁷ Deni Hardianto, *Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif*. (Majalah Ilmiah Pembelajaran 1. Vol 1), hlm 95-104

keterampilan multimedia tersebut dimiliki seorang siswa dan guru yang berguna untuk keberlangsungan pembelajaran. Kelas XI IPS merupakan kelas unggulan dengan muatan lokal olimpiade, dengan kata lain kelas XI IPS 1 Olimpiade. Oleh karena itu sehubungan dengan kelas XI IPS 1 yang terfokus pada kelas Olimpiade diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran interaktif, sehingga kelas XI IPS 1 Olimpiade mampu bersaing dalam kelas multimedia. Maka dari itu tidak hanya berhasil dalam prestasi, namun berhasil dan mampu menghasilkan karya berbasis multimedia pembelajaran interaktif.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *adobe animate cc*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran Geografi agar direpresentasikan dengan menarik, inovatif dan kreatif serta menyenangkan. Hal ini dikarenakan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang ada di MAN 1 Lamongan. Selain itu MAN 1 Lamongan terutama guru IPS Kelas XI masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sehingga fasilitas seperti Proyektor dan LCD yang jarang digunakan. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan desain media pembelajaran *adobe animate cc* yang sesuai untuk pembelajaran Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan ?
2. Bagaimana hasil penerapan desain media pembelajaran *adobe animate cc* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kelayakan produk *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran Geografi di kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan penelitian dan pengembangan ini khususnya adalah :

1. Untuk mendiskripsikan proses pengembangan desain media pembelajaran *adobe animate cc* yang sesuai untuk pembelajaran Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan !
2. Untuk mengetahui hasil penerapan desain media pembelajaran *adobe animate cc* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan !
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan produk *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran Geografi di kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan !

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka manfaat dari penelitian dan pengembangan ini. Manfaat tersebut dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun pemaparannya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan dan penggunaan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama mata pelajaran Geografi di MAN 1 Lamongan serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti sebelumnya.
- b. Sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada lembaga sekolah terutama guru dan pelajar akademik.
- c. Melanjutkan minat dosen dan akademisi atau mahasiswa untuk mengembangkan sebuah penelitian tentang pengembangan berbasis multimedia komputer.
- d. Sebagai motivasi untuk mengembangkan bahan ajar secara efektif, efisien dan kreatif sehingga dalam penyampaian pembelajaran lebih mudah, praktis, singkat dan menyenangkan.
- e. Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia komputer dapat menjadikan sebagai perubahan dalam dunia pendidikan dan meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran di dalam kelas

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Dapat mempermudah dan memvisualisasikan pemahaman siswa pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama pada sub tema yang ditentukan.
- 2) Siswa menjadi lebih termotivasi dalam pembelajaran.
- 3) Membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan mudah karena dibantu adanya audio visual.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai refensi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk merepresentasikan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- 2) Dengan adanya penelitian pengembangan ini, dapat membantu guru saat pembelajaran dengan menggunakan media pemberlajaran berbasis Ilmu Pengetahan dan Teknologi (IPTEK).
- 3) Memberikan motivasi dan keinginan bagi guru-guru untuk meingkatkan daya saing dan kualitas maupun kuantitas serta keterampilan pengembangan media pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

c. Bagi lembaga

- 1) Penelitian pengembangan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan sumbangsih atau kontribusi yang bersifat positif

untuk meingkatkan acuan kualitas pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

- 2) Sebagai sarana dan prasarana untuk meningkatkan mutu serta daya saing berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terutama aplikasi *adobe animate cc*.

d. Bagi peneliti

- 1) Pengembangan Penelitian ini sebagai sarana atau wadah untuk memperluas wawasan pengetahuan, keilmuan dalam dunia pendidikan dan teknologi terutama tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).
- 2) Sebagai wawasan bagi peneliti untuk terus mengembangkan dan menjadikan alat media pembelajaran berbasis Ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terutama dalam bidang keilmuan aplikasi *adobe animate cc*.

E. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran yang berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan pembelajaran yang memadukan atau memodifikasi audio, visual dan audio visual. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Teknologi tinggi yang berbasis komputer dan televisi memberikan keluasaan anak didik untuk mengadopsi pengetahuan dari media tersebut yang dapat mendukung

pembelajaran.⁸ Asumsi yang mendasari melakukan penelitian pengembangan berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terutama berbentuk multimedia aplikasi *adobe animate cc* dapat digunakan guru dalam mata pelajaran apapun.
2. Pembelajaran aplikasi *adobe animate cc* yang berisi tentang komponen-komponen maupun tema mata pelajaran geografi dan penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mata pelajaran Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan.
3. Aplikasi *adobe animate cc* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan beberapa komponen dan *script* dari audio, visual dan audio visual, dengan adanya komponen-komponen tersebut siswa tertarik dan akan meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Tersedianya fasilitas sekolah berupa projector dan LCD namun beberapa siswa yang kurang minat dalam media pembelajaran berbasis multimedia sehingga motivasi belajar kurang baik serta mempengaruhi hasil belajar.
5. Peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan sekolah yang terkait masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

⁸ Mufiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012., hlm. 193

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian pengembangan ini berbasis aplikasi media pembelajaran *adobe animate cc* versi 2017 yang diterapkan di jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mata pelajaran Geografi kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan dengan tema Mitigasi Bencana Alam.

1. Pengembangan Media Pembelajaran menghasilkan output bahan ajar interaktif dengan menggunakan alat bantu laptop, komputer dan proyektor.
2. Media pembelajaran diterapkan pada siswa kelas XI IPS mata pelajaran Geografi materi Mitigasi Bencana Alam.
3. Materi yang digubakan dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - a. Jenis dan karakteristik bencana alam
 - b. Siklus penanggulangan bencana alam
 - c. Bersebaran bencana alam di Indonesia
 - d. Lembaga-lembaga yang berperan dalam penanggulangan bencana alam
 - e. Partisipasi masyarakat dalam mitigasi bencana alam di Indonesia.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa aplikasi *adobe animate cc* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial mata pelajaran Geografi. Dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa bentuk media audio visual yang berisi tentang materi mata pelajaran Geografi dengan tema Mitigasi Bencana Alam kelas XI IPS dengan pengembangan berupa satu program yang menarik perhatian siswa disertai dengan animasi teks, gambar, video dan quiz yang berhubungan dengan tema Mitigasi Bencana Alam dan dapat bersemangat belajar dan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Materi yang disampaikan mengarahkan siswa untuk berfikir kritis, aktual dan berpendidik.
3. Materi yang disampaikan terdapat korelasi antara pandangan agama islam mengenai pelestarian lingkungan dengan ilmu pengetahuan Geografi.

H. Originalitas Penelitian

Beberapa temua hasil penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti yang relevan dengan penelitian sekarang. Hal tersebut membuktikan bahwa perkembangan penelitian dilakukan secara kontemporer sehingga akan terus dilakukan pembaruan yang uptodate.

Adapun fungsi dari penelitian terhadulu adalah sebagai refensi untuk memaparkan serta menjelaskan hasil dari persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti yang dilakukan para peneliti sekarang. Dengan demikian hal tersebut dapat dijadikan sebagai keorisinalitas penelitian serta sebagai penguat hasil penelitian sekarang.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian (penelitian terdahulu)

NO	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Ika Amri Hardhiana Mahfudah, Pengembangan Media Macromedia Flash 8 Untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2016	1. Penelitian dan pengembangan 2. Media pembelajaran <i>macromedia flash 8</i> (satu produk dari <i>adobe</i>) 3. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa 4. Hasil akhir berupa CD pembelajaran.	1. Model Penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan dengan sistem pendekatan <i>Dick & Carey</i> 2. Materi yang digunakan IPS terpadu secara menyeluruh 3. Siswa Kelas VII Pada Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang 4. Waktu dan tempat penelitian	1. Model Penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan dengan sistem pendekatan <i>Dick & Carey</i> 2. Materi yang digunakan IPS terpadu secara menyeluruh 3. Siswa Kelas VII Pada Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang 4. Tempat dan waktu penelitian
2.	M. Misbakhul Ma'arif. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif macromedia flash 8 untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas	1. Penelitian dan pengembangan 2. Media pembelajaran berbasis <i>Macromedia flash 8</i> (satu produk dari <i>adobe</i>) 3. Output dari penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa	1. Mengacu pada model pengembangan dengan sistem pembelajaran <i>Borg and Gall</i>. 2. Mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Bangil	1. Mengacu pada model pengembangan dengan sistem pembelajaran <i>Borg and Gall</i>. 2. Mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Bangil

	VII MTSN Bangil. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2016	4. Hasil akhir berupa CD pembelajaran.	3. Waktu dan tempat penelitian	3. Waktu dan tempat penelitian
3.	Sariatulisma. Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tema dinamika interaksi manusia untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas VII disekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2016	1. Penelitian dan pengembangan 2. Media pembelajaran berbasis <i>Macromedia flash 8</i> (satu produk dari <i>adobe</i>) 3. Hasil akhir berupa CD pembelajaran. 4. Pengembangan dengan sistem ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation and Evalution</i>)	1. Output dari penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa 2. Mata pelajaran IPS tema dinamika interaksi manusia 3. Siswa kelas VII disekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang 4. Waktu dan tempat penelitian	1. Output dari penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa 2. Mata pelajaran IPS tema dinamika interaksi manusia 3. Siswa kelas VII disekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang 4. Waktu dan tempat penelitian
3	Nurul Amaliya. Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>adobe flash cs3</i> mata pelajaran IPS tema dinamika interaksi manusia untuk meningkatkan motivasi belajar	1. Penelitian dan pengembangan 2. Media pembelajaran berbasis <i>adobe flash cs3</i> (satu produk dari <i>adobe</i>) 3. Output dari penelitian adalah untuk meningkatkan	1. Langkah-langkah penelitian mengacu pada Borg and Gall 2. Subjek penelitian siswa kelas VII MTs Roudlotul Ulum Gerbo	1. Langkah-langkah penelitian mengacu pada Borg and Gall 2. Siswa kelas VII MTs Roudlotul Ulum Gerbo Pauran

	siswa kelas VII MTs Roudlotul Ulum Gerbo Pasuruan. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017	motivasi belajar siswa 4. Hasil akhir berupa CD pembelajaran	3. Pembelajaran IPS ruang lingkup terintegrasi nilai-nilai keislaman 4. Waktu dan tempat penelitian	3. Pembelajaran IPS ruang lingkup terintegrasi nilai-nilai keislaman 4. Waktu dan tempat penelitian
4	Arif Choirul Rifai. Pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis <i>macromedia flash</i> pada materi perkembangan kemajuan teknologi untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo. Skripsi, PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang. 2014	1. Penelitian dan pengembangan 2. Media pembelajaran berbasis <i>adobe flash cs3</i> (satu produk dari <i>adobe</i>)	1. Objek penelitian siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo 2. Materi yang digunakan yaitu perkembangan kemajuan teknologi 3. Waktu dan tempat penelitian	1. Objek penelitian siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo 2. Materi yang digunakan yaitu perkembangan kemajuan teknologi 3. Waktu dan tempat penelitian

Sementara itu peneliti melakukan penelitian dengan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation,*

and Evalution) dengan harapan mampu adanya kontribusi antara media pembelajaran dan subyek belajar serta menemukan temuan yang diharapkan oleh peneliti untuk meningkatkan keefektifan, krestif serta inovatif dalam pembelajaran.

Tabel 1.2 Tabel Penelitian dan Pengembangan

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk	Metode	Temuan
1	Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Animate Cc</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa IPS Kelas XI Mata Pelajaran Geografi Man 1 Lamongan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Jenis dan model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan <i>Reseach and Development</i> (R & D). Dengan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (<i>Analysis, Desaign, Development, Implementation, and Evaluation</i>)	Peneliti berharap dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dengan menghasilkan produk media pembelajaran <i>adobe animate cc</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik. Materi yang disampaikan meliputi penerapan nilai-nilai sosial dan keislaman untuk melestarikan lingkungan

I. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi kesalahfahaman mengenai beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti memberikan ruang lingkup dan pemahaman secara definisi istilah.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Merupakan suatu alat atau media perantara yang digunakan untuk berkomunikasi secara visual maupun verbal sehingga terjadi adanya timbal balik antara pengguna dan media.

2. *Adobe Animate cc*

Adobe animate cc yang sebelumnya adalah Adobe Flash Professional, Macromedia Flash dan FutureSplash Animator merupakan program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Pada *adobe animate cc* ini terdapat beberapa komponen atau fitur-fitur yang memadukan antara audio dan visual serta tampilan dan tool yang ada lebih lengkap dan terlihat menarik..

3. Geografi

Geografi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang aktifitas manusia serta hubungan alam dengan manusia dan manusia dengan alam yang terjadi di permukaan bumi.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan salah satu jurusan yang diterapkan pada jenjang sekolah menengah atas (SMA) dan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) atau bidang keilmuan yang terintrasi dari konsep keilmu sosial, budaya dan humaniora.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pola pikir pada siswa yang dapat diukur melalui serangkaian evaluasi belajar yang berlaku dengan mengamati aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian pengembangan ini disusun dengan sistematika pembahasan sehingga mempermudah memperoleh pemikiran yang jelas dan dapat dipahami secara rinci.

Bab I Pendahuluan, pada bagian dari latar belakang meliputi beberapa asumsi mengenai permasalahan yang ada pada lembaga terkait persoalan penelitian serta alasan peneliti mengambil judul penelitian. Selanjutnya mengenai Rumusan Masalah, peneliti menjelaskan permasalahan yang realitanya belum sesuai dengan ekspektasi yang terjadi. Tujuan Pengembangan merupakan jawaban dari Rumusan Masalah yang merupakan pokok dari pembahasan inti. Selanjutnya Manfaat Pengembangan memeparkan mengenai manfaat atau *FeedBack* bagi pembaca maupun penulis yang dapat diambil dari penelitian tersebut. Asumsi Pengembangan berisi mengenai media pembelajaran berbasis mutimedia pada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), karakteristik produk, pemilihan model pengembangan serta prosedur pengembangan. Selanjutnya Ruang Lingkup Pengembangan berisi tentang batasan pembahasan dan pengembangan produk yang meberikan gambaran dari jabaran variabel yang dapat dipertanggungjawabkan. Spesifikasi produk memberikan pemahaman mengenai gambaran produk, bahan serta karakteristik

produk yang diharapkan. Originalitas penelitian menyajikan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang relevan dan bidang kajian penelitian yang kontemporer serta karakteristik penelitian pada peneliti tersebut. Definisi operasional berisi mengenai istilah-istilah yang ada pada judul serta pembahasan penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, pada bagian ini peneliti memaparkan serta menguraikan landasan teori berdasarkan variabel penelitian yang terkait, diantaranya meliputi media pembelajaran, media yang digunakan *adobe animate cc*, yang berbasis multimedia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkenaan dengan judul penelitian yang dilakukan. Selanjutnya pada bagian kerangka berfikir membahas mengenai konsep berfikir penelitian yang meliputi persoalan masalah penelitian.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini memaparkan mengenai jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan serta validitas produk atau uji coba produk yang digunakan oleh peneliti. Bagian dari dari metode penelitian berkaitan dengan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sehingga dalam metode penelitian membantu peneliti untuk melakukan penelitian.

BAB IV Hasil Pengembangan, pada bab ini peneliti menjelaskan dan memaparkan produk media pembelajaran mulai dari penyajian data uji coba, analisa data dan revisi produk media pembelajaran interaktif *adobe animate cc*.

BAB V Kajian Produk Hasil Pengembangan, pada bab ini memaparkan tentang rumusan masalah bagian dari bab I yaitu : (1) Proses Pengembangan

Desain Media Pembelajaran *Adobe Animate CC*, (2) Hasil Penerapan Desain Media Pembelajaran *Adobe Animate CC*. (3) Respon Siswa Terhadap Kelayakan Produk *Adobe Animate CC*.

BAB VI Penutup, pada bab ini memaparkan hasil kesimpulan dan saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.⁹

a. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *mediun* yang secara harfiah atau menurut bahasa adalah *tengah, perantara atau pengantar*.¹⁰ Sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.¹¹

Menurut Smaldino, et al bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efesiensi dan efektifitas keberhasilan pembelajaran

⁹ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2010), hlm. 120

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2002), hlm. 3

¹¹ Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), hlm 197

seperti teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka.¹²

Sedangkan menurut istilah media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sebagai proses belajar terjadi¹³.

Dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku, perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya sedangkan penerimaan informasi adalah siswa atau warga belajar.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape, recorder, kaset, video camera, video

¹² Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. *Instructional Technoogy and Media for Learning teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*, Edisi ke-9. (Terjemahan Arif Rahman). (Jakarta : Kencana. 2012). (Buku Asli diterbitkan tahun 2012 oleh Pearson Educations, Inc.) Hlm. 5

¹³ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1997)

recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.¹⁴

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.¹⁵

Menurut Gerlach & Ely, media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh kemampuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁶

Perbandingan perolehan hasil belajar melalui beberapa indra manusia terutama melalui indra pendengar dan indra pandang jauh lebih beda. Kurang lebih 75% hasil belajar seseorang diperoleh dari indra pandang, sedangkan 25% diperoleh melalui indra pendengaran dan 5% diperoleh dari aspek yang lain. berikut penjelasan bagan piramida pada gambar *Cone Experience* dari Edgar Dale :

¹⁴ dikutip Gagne dan Briggs. 1979. Pengertian Pembelajaran.
<http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian-pembelajaran-menurut-beberapa-ahli>
 (diakses pada tanggal 10 oktober 2017)

¹⁵ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Jogjakarta: Safirialinsani press, 2009), hlm. 3

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2002), hlm. 3



Gambar 2.1 Piramid *Cone Experience* Edgar Dale

Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa dilatih untuk menggunakan panca indera yang di miliki sehingga semakin banyak panca indera yang mereka gunakan maka untuk menerima atau mengolah informasi semakin dapat dipahami dan dimengerti serta dipertahankan dalam ingatan.

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera pengelihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Hal tersebut dikenal dengan istilah *Learning by doing* atau *Learning to do*.¹⁷

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang berupa audio visual dan digunakan untuk

¹⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012)., hlm165

penyalur pesan dan informasi dengan lebih mudah untuk memudahkan seseorang merepresentasikan suatu tujuan tertentu.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada mulanya fungsi media hanya berfungsi sebagai alat visual dalam kegiatan belajar mengajar berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa agar dapat lebih jelas menerima apa yang disampaikan oleh guru dari konsep-konsep yang masih abstrak.

Menurut Hamalik dalam buku Azhar yang berjudul *Media Pembelajaran* mengemukakan tentang fungsi dari media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, membangkitkan motivasi, membangkitkan rangsangan belajar mengajar dan berpengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁸

Kemudian pada masuknya teknologi audio pada sekitar abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindarkan verbalisme.¹⁹

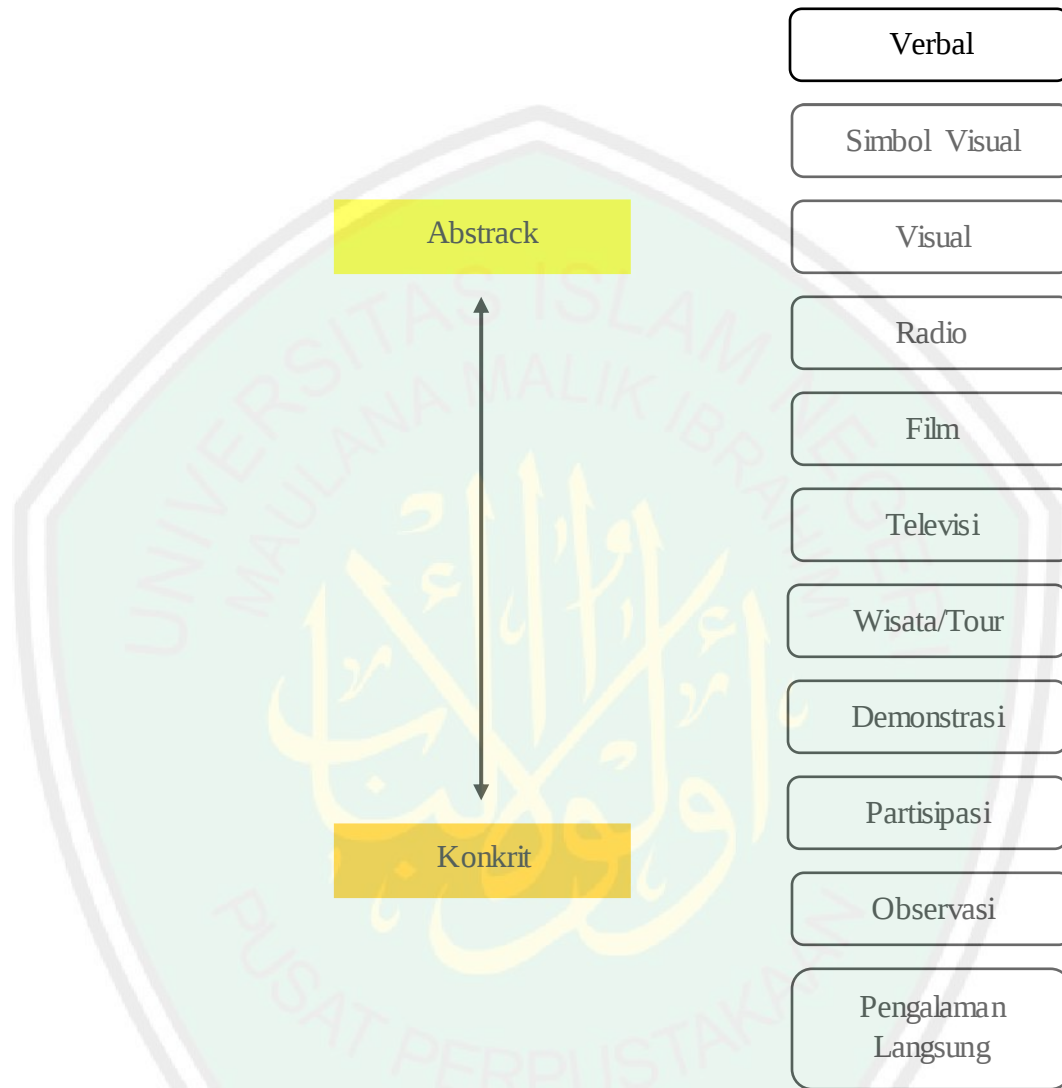
Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan kerucut pengalaman.²⁰ Untuk

¹⁸ Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada, 2014), hlm 19

¹⁹ Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), hlm 200

²⁰ *Ibid*, hlm 200

lebih jelasnya tentang kerucut pengalaman dari Edgar Dale sebagai berikut:



Gambar 2.2 Tingkat Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pada penjelasan tingkat kerucut pengalaman Edgar Dale menjelaskan bahwa tingkat penginderaan atau pengalaman semakin keatas maka seseorang mengetahui pengalaman secara abstrak, sebaliknya jika seseorang tingkat pengetahuan semakin kebawah maka seseorang mengetahui pengalaman semakin kongkret.

Fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru untuk siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.²¹

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya dan mendapatkan informasi yang baik.

c. Ayat Al-Qur'an Tentang Media Pembelajaran

Q.S An-Nahl, ayat 89

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

...(dan ingatlah) pada hari (ketika) kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia, dan kami turunkan kepadamu Al-Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. (An-Nahl': 89).²²

Dari penjelasan ayat tersebut menjelaskan bahwa kemampuan seseorang menerima pelajaran yang awalnya belum memahami dan mengetahui sesuatu yang abstrak sampai mengetahui sesuatu yang kongkrit yang dimulai dari proses pembelajaran.

²¹ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada : 2002). Hlm 15

²² Al-Qur'an, surat An-Nahl ayat 89

Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada belajar mengajar siswa berpengaruh pada proses belajar dan menyampaikan isi dari materi yang disampaikan. Demikian dengan adanya media pembelajaran siswa akan membangkitkan motivasi belajar, pemahaman dan kepercayaan diri siswa. Pentingnya media pembelajaran adalah media pembelajaran multimedia membawa pesan yang menarik membangkitkan rasa senang dan akan mempengaruhi pada proses belajar siswa.

2. Adobe Animate CC

a. Pengertian Adobe Animate CC

Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu representasi dari materi yang disampaikan sehingga siswa memiliki keinginan untuk belajar. Penjelasan mengenai media pembelajaran berbasis multimedia merupakan sebuah aplikasi komputer audio visual serta digunakan dalam bentuk animasi, musik, kartun dan lain sebagainya.

Adobe Animate merupakan pengembangan dari Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, dan FutureSplash Animator adalah program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh Adobe Systems.²³

Program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi

²³<http://www.hog-pictures.com/2016/04/adobe-animate-menggantikan-adobe-flash-di-versi-cc.html> (dikutip pada tanggal 23 November 2017, pukul 19.59 WIB)

web interaktif ,film animasi kartun, pembuatan company profile presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik.²⁴

b. Kegunaan Adobe Animate CC

Media pembelajaran merupakan bagian dari alat dalam proses belajar mengajar yang tidak lepas dari peran guru dan siswa. Sehingga media pembelajaran merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari sekolah dan menjadi pemain utama dalam pembelajaran.

Adanya beberapa media pembelajaran maka seorang guru perlu selektif memilih media pembelajaran yang menunjang dan dapat membangkitkan motivasi belajar dan pengaruh psikologis siswa.

Sisi lain media pembelajaran untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas siswa dalam mengolah kata yang berbentuk audio visual serta dapat memberikan daya tarik yang unik dalam penyampaian pesan.

Berbagai bentuk media pembelajaran berbasis multimedia yang baik dan efektif seringkali di pandang sebelah mata oleh guru. Sering kali guru dalam menyampaikan pesan berupa kata-kata yang dikutip langsung dari buku dan terkesan monoton. Ada beberapa media pembelajar berbasis multimedia yaitu, *Autoplay 8*, *Wondershare Quiz Creator*, *Adobe Animate*, *Adobe Flash*,

²⁴ Anggra Yuda, Ramadianto., *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Aktif Dengan Flash Profesional 8.*, (Bandung: Yrama Widya, 2007), hlm. 2

Macromedia Flash 8, *Raken Test* dan lain-lain. beberapa bentuk media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing.

Kegunaan dari *adobe animate cc* dalam media pembelajaran adalah untuk membuat suatu media pembelajaran lebih menarik dan baik digunakan, dengan memperhatikan komposisi gambar audio visual yang sesuai dengan pembelajaran.

3. Geografi

Geografi berasal dari kata *Geo* yang berarti bumi dan *Logos* yang berarti ilmu. Geografi adalah sekumpulan ilmu yang mempelajari kajian bumi serta komponen-komponen bumi. Beberapa ahli menegemukakan pengertian Geografi yaitu :

- 1) Menurut Sumaatmadja geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dalam sudut dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayaan dalam konteks keruangan yakni permukaan bumi (geosfer), alam lingkungan (atmosfer, lotosfer, hidrosfer dan biosfer), kehidupan manusia (antrosfer), penyebaran keruangan gejala alam dan kehidupan termasuk persamaan dan perbedaan.²⁵
- 2) Geografi adalah ilmu yang mempelajari segala aktifitas manusia dan alam serta interaksi keduanya melalui prespektif ruang hingga terbentuk pola ruang tertentu.

²⁵ Maryana, *Pengembangan Media Autoplay Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi Kelas X MA Zainul Umum Ganjaran Gondang Legi Malang*. (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang), 2015, hlm 41

Konsep geografi yang diterangkan di atas secara jelas menegaskan bahwa yang menjadi obyek studi geografi tidak lain adalah geosfer. Geosfer merupakan permukaan bumi yang hakikatnya merupakan bagian dari bumi yang terdiri dari atmosfer (lapisan udara), litosfer (lapisan batuan, kulit bumi), hidrosfer (lapisan air, perairan), dan biosfer (lapisan kehidupan).

Pentingnya mempelajari ilmu geografi adalah setiap orang mampu memahami, melihat keadaan lingkungan sekitar dengan fenomena-fenomena alam yang terjadi disekitarnya dan aktivitas manusia yang berkaitan dengan interaksi manusia dengan alam lingkungan.

Pembelajaran geografi hakikatnya adalah pengajaran mengenai gejala geografi yang tersebar di permukaan bumi untuk memberikan citra tentang persebaran dan lokasi gejala-gejala kepada anak didik.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).²⁶

²⁶ Muhammad Nukman Somantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: Rosdakarya, 2001), hlm. 24

Forum Komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta merumuskan pendidikan IPS versi pendidikan sekolah dasar dan menengah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.²⁷

Dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Istilah IPS merupakan hasil kesepakatan dari para ahli di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang Civic Education.²⁸

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australiadan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal “*social studies*” negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan para ahli atau pakar kita di Indonesia.²⁹

Perbedaan dengan IPS atau *social studies*, istilah ilmu-ilmu sosial (IIS) adalah terjemahan dari *social sciences*. Di samping ilmu-ilmu sosial terdapat pula ilmu-ilmu alam (*sciences*) dan

²⁷ Numan Sumantri, *Pembaruan Pendidikan IPS*, (Bandung: Rosdakarya, 2001),. hlm 92

²⁸ Sapriyadi, M.Ed, *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 19

²⁹ Sapriyadi, M.Ed, *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 3

humanistis/humaniora. Ilmu-ilmu alam mempunyai tiga bagian disiplin ilmu utama yang meliputi biologi, fisika dan kimia. Sementara humanistis sendiri antara lain, sejarah, dan sastra. Semua bidang keilmuan itu berakar pada suatu bidang yang disebut filsafat. Setiap disiplin ilmu mempunyai filsafatnya masing-masing yang pada akhirnya semua disiplin ilmu berhulu pada ajaran agama.³⁰

Namun pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang sekolah tersebut.³¹

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

³⁰ *Ibid, Sapriya, M.Ed, dkk. Hlm 21*

³¹ *Ibid, Sapriya, M.Ed, dkk.*

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP/MTs mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP/MTs mengandung unsur-unsur ilmu geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, politik, hukum, dan budaya.
- 2) Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dikemas menjadi beberapa bahasan dengan dibentuk tema tertentu yang sesuai dengan bahasan.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS membahas tentang masalah-masalah sosial yang ada sesuai dengan realita dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS banyak menyangkut fenomena-fenomena dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat dan cara pemenuhan kebutuhan hidup manusia.³²

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ada beberapa hal yang menjadi tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

- 1) Mengenal dengan cara mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan serta keadaan lingkungan sekitar.

³² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 175

- 2) Memiliki rasa ingin tahu, bersikap kritis, mempunyai kemampuan dasar yang logis untuk berfikir dan memecahkan suatu permasalahan dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki rasa komitmen yang tinggi terhadap nilai-nilai dan norma kemanusiaan. Bekerja sama dan berkompetisi ditingkat nasional dan global.³³

Pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal serta memperkuat kemampuan dasar siswa untuk berpotensi mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.³⁴

Tujuan dari pendidikan sosial adalah memberikan kebiasaan anak-anak untuk berbuat dan mematuhi serta memenuhi kewajiban sebagai layaknya anggota dalam masyarakat maupun keluarga dan sebagai warga negara yang baik. Setiap usaha dan tindakan untuk mencapai suatu tujuan harus mempunyai landasan tempat berpijak yang baik dan kuat.³⁵

Dengan demikian tujuan dari pembelajaran IPS adalah memberi bekal dan membiasakan anak didik untuk mempunyai kemampuan dasar sehingga dapat berkompetisi dengan lingkungannya sehingga menjadi suatu bekal dimasa datang.

³³ Sapriya. *Konsep dan Pembelajaran*. (Bandung : Remaja Rosdakary, 2009), hlm 201

³⁴ Solihatin dan Raharjo. *Cooperative Learning*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm 14

³⁵ Zakiyah Daradjat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1996), hal. 19

c. Ayat Al-Qur'an Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan IPS (IPS)

Penjelasan Q.S Al-Maidah, ayat 67 tersebut merupakan penyampaian pendidikan yang disampaikan oleh Allah SWT kepada malaikat dan turun melalui Nabi Muhammad SAW. Dengan demikian pembelajaran sosial adalah salah satu tempat mempelajari ilmu yang disampaikan melalui lingkungan atau dalam pembelajaran dalam kelas. berikut firman Allah SWT tentang pembelajaran sosial.

﴿يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ مَا بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ﴾^{٦٧}

...wahai Rasul, sampaikan apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu, dan jika kamu tidak melakukan berarti kamu tidak menyampaikan risalah-Nya, Allah menjagamu dari bahaya manusia, sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir (Al-Maidah': 67).³⁶

Pembelajaran IPS lebih memfokuskan pada ranah pendidikan dari pada mentransfer konsep dari pemahaman yang disampaikan pada pendidik. Pembelajaran IPS pada siswa diharapkan memperoleh pemahaman dan pengetahuan terhadap konsep dan melatih siswa meliputi sikap, nilai, moral dan keterampilan yang telah ada pada jati diri siswa.

³⁶ Al-Quran, Surat Al-Maidah, ayat 67

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “ belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.³⁷

Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.³⁸

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkahlaku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan dan daya fikir.³⁹

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpulan data yang disebut dengan

³⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013), hlm. 44

³⁸ Ibid hlm. 39

³⁹ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspaswara, 2002), hlm. 12

instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni dkk, instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes.⁴⁰

Hasil belajar dapat ditingkatnya melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil hasil belajar kelas. semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.⁴¹ Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses dan kegiatan belajar mengajar dengan membawa perubahan baik perilaku dan kebiasaan yang diperoleh dari pembelajaran serta pengalaman dan aktivitas belajar dengan memiliki tujuan tertentu.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan seseorang belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dikemukakan oleh

⁴⁰ Wahidmurni, Alfin Mustikawan, dan Ali Ridho, *Evaluasi Pembelajaran : Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Letera, 2010), hlm 28

⁴¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm 3

Slameto yaitu faktor intern dan faktor ekstern, berikut ini penjelasannya :

1) Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang terdapat di dalam diri manusia atau individu yang sedang belajar. Diantanya adalah faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat kematangan serta kesiapan), dan faktor kelelahan

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang ada di luar manusia atau individu. Yang meliputi yaitu faktor keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, pengertian orang tua), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum yang digunakan dan relasi guru dengan siswa), dan faktor masyarakat (hubungan antara siswa dengan media massa, teman bergaul serta bentuk dari kehidupan masyarakat).⁴²

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu Faktor internal meliputi dua aspek adalah Aspek fisiologis, Aspek psikologis. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial, faktor lingkungan nonsosial. Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain : Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik,

⁴² Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 3

Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.⁴³

Faktor yang mempengaruhi dari hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi fisiologis dan psikologis, sementara pada faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

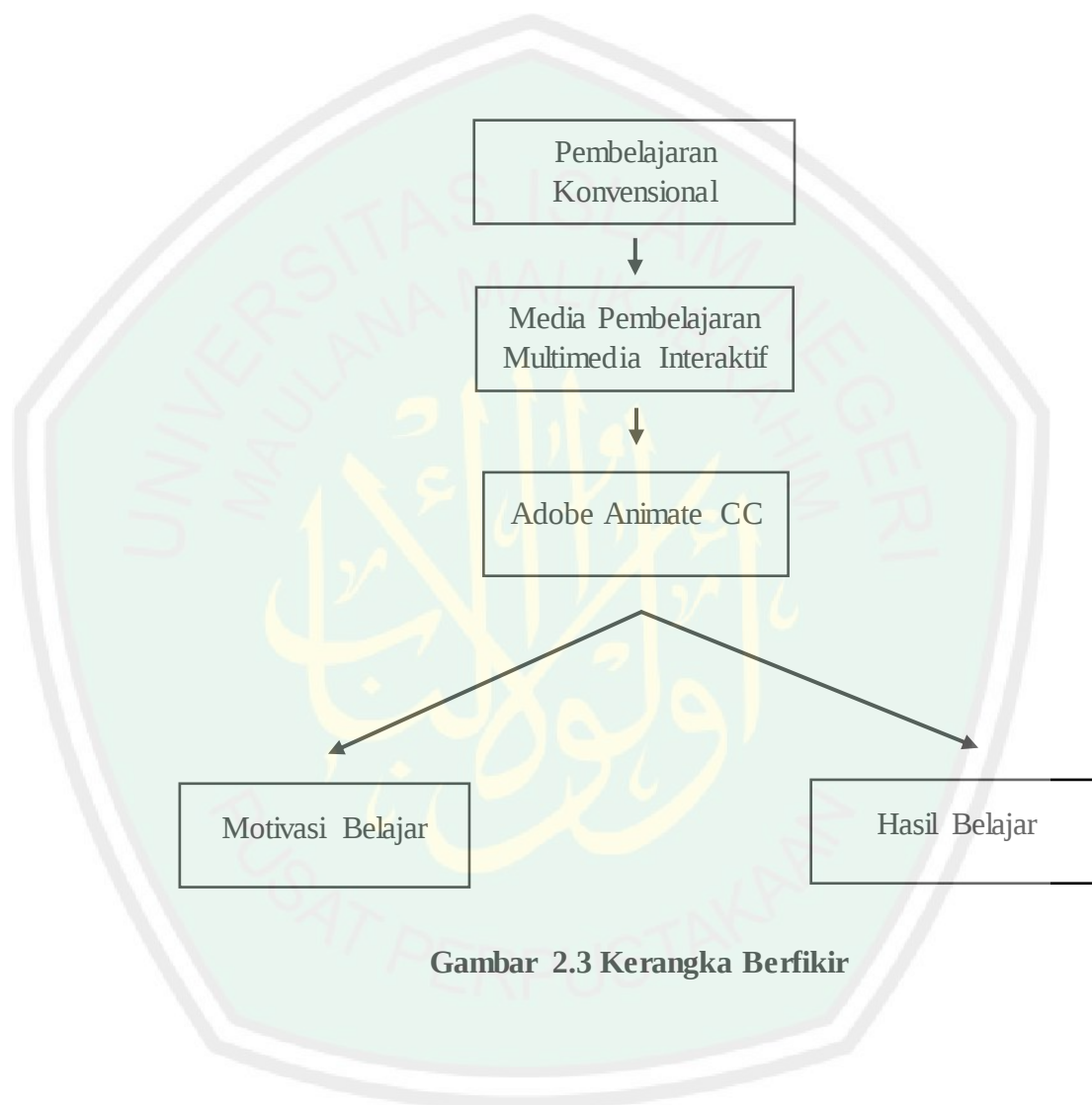
B. Kerangka Berfikir

Penggunaan sistem informasi berupa teknologi modern yang berbasis multimedia terus meningkat dengan dorongan perkembangan zaman era mellenium yang membuat masyarakat khususnya pendidik maupun siswa yang menjadi sebuah kebutuhan. Banyak manfaat bagi yang dirasakan dengan menggunakan teknologi multimedia khususnya dalam pembelajaran.

Multimedia memberikan manfaat dan kemudahan bagi para guru dan siswa dalam memperoleh sebuah informasi dan keterlibatan langsung dengan media pembelajaran. Dengan demikian dengan adanya sebuah media pembelajaran yang berbasis *adobe animate cc* akan merubah mindset siswa yang sebelumnya pembelajaran secara konvensional menjadi pembelajaran yang aktif berbasis multimedia. Sehingga proses

⁴³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 132

belajar mengajar di dalam kelas lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus belajar dan mencari sebuah pengetahuan bagi mereka. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang akan lebih baik.



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

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

Metode R & D berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Untuk dapat menghasilkan suatu produk peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan jenis penelitian R & D dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

B. Model Pengembangan

Metode penelitian dapat diartikan secara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.⁴⁵

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan konseptual yakni yang bersifat memberikan serta menjelaskan komponen-komponen. Peneliti menggunakan model

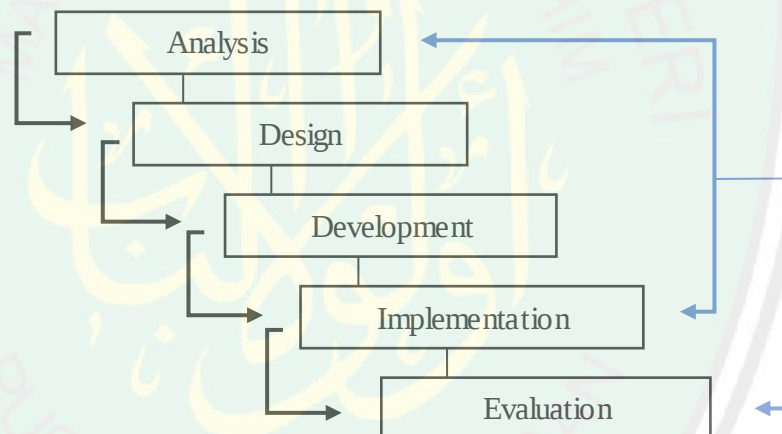
⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 407

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), Cet. 5, hlm. 6

pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran yang digunakan peneliti meliputi beberapa langkah-langkah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)⁴⁶. Model ADDIE mengacu pada teori Dick and Carey. Penjelasan secara singkat mengenai tahap-tahap dalam model ADDIE adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE

1. Langkah Pertama. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* merupakan tahap awal dari model ADDIE, tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengetahui tahap awal dan mengembangkan media pembelajaran tersebut. Tahap awal analisis sarana dan prasarana sekolah yang mana di dalamnya memenuhi

⁴⁶ Benny A, Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : PT Dian Rakyat, 2009), hlm 125

kebutuhan siswa untuk kegiatan belajar. Sehingga dengan pembaruan sarana dan prasarana akan menunjang akademik siswa tersebut dengan dipadukan antara media pembelajaran dan sarana yang baru. Tahap selanjutnya adalah tahap menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Analisis kurikulum yang dilakukan meliputi materi IPS, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta Indikator, pada tahap ini dilakukan agar kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 serta sesuai dengan materi pokok yang diajarkan di sekolah dan menjadi standar mutu sekolah tersebut.

Selanjutnya pada bagian analisis pemilihan media pembelajaran IPS yaitu dilakukan dengan cara berdiskusi kepada ahli media, guru dan beberapa siswa. Sehingga pemilihan media pembelajaran memiliki manfaat dan respon yang baik saat pembelajaran IPS berlangsung. Pemilihan media tersebut bersangkutan dengan ahli media langsung untuk mencari kekurangan dan kelebihan media pembelajaran yang digunakan berbasis *abode animate cc* pada materi Geografi.

Tahap selanjutnya peneliti perlu menganalisis model atau metode pembelajaran yang baru serta mengembangkan model atau metode pembelajaran baru. Pengembangan yang akan dilakukan perlu adanya korelasi antara masalah dalam pemilihan model atau metode pembelajaran yang lama atau sudah pernah digunakan. Pemilihan model atau metode pembelajaran tersebut dapat tidak

efektif dan efisien jika penggunaannya sudah tidak relevan dengan kebutuhan siswa, sarana prasarana sekolah, teknologi maupun lingkungan belajar. Tahap pemilihan model atau metode dilakukan dengan diskusi dengan guru yang bersangkutan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa pada saat pembelajaran IPS.

2. Langkah Kedua. Tahap *Design*

Tahap kedua adalah tahap perancangan media pembelajaran yang akan digunakan dan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap perancangan peneliti menentukan pokok media yang akan digunakan pada media pembelajaran. Selain itu, peneliti merancang media pembelajaran *adobe animate cc* yang merupakan inti dari media tersebut dan memuat desain, audio visual serta materi Geografi pada sub tema yang digunakan. Pada media yang digunakan secara garis besar merancang materi pokok dan isi materi.

Selanjutnya merancang model atau metode pembelajaran dengan analisis atau diskusi dengan guru. Kegiatan tersebut merupakan proses yang sistematis untuk menetapkan standar sekolah meliputi tujuan belajar, perangkat pembelajaran, materi belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi belajar. Tahap akhir dari perancangan adalah hasil yang baik akan digunakan dan media tersebut meningkat ke tahap selanjutnya dengan membuat media pembelajaran *adobe animate cc*.

3. Langkah Ketiga. Tahap *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran *adobe animate cc* yang sebelumnya pada tahap desain dan perancangan selesai. Tahap ini pembuatan dilakukan oleh peneliti dengan berfikir kreatif dan inovatif sehingga menghasilkan media yang baik. Peneliti dalam pembuatan media perlu melakukan beberapa hal yaitu, pembuatan peta konsep, pengetikan materi, pembuatan soal, animasi gambar, tombol navigasi dan audio visual. Selanjutnya media yang telah dikembangkan dan mencapai hasil akhir kemudian di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah hasil validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai tampilan dan isi materi yang disajikan yang nantinya akan dijadikan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan.

4. Langkah Keempat. Tahap *Implementation*

Tahap uji coba produk yang telah dikembangkan dan digunakan di dalam proses pembelajaran siswa IPS kelas XI MAN 1 Lamongan. Uji coba tersebut digunakan setiap pembelajaran berlangsung dan disaksikan oleh guru dan siswa sehingga pada proses ini dilakukan pengisian angket media dan motivasi serta hasil belajar. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk mengukur dan mengetahui tingkat segi kepraktisan dan keefektifan serta keefesiensi terhadap pengembangan produk media pembelajaran IPS dan kelayakan media yang digunakan untuk kemudian hari.

5. Langkah Kelima. Tahap *Evaluation*

Tahap akhir yaitu evaluasi dilakukan untuk memperoleh hasil angket dari guru dan siswa pada tahap uji coba. Hasil tersebut akan dievaluasi dan dapat mengetahui seberapa besar motivasi dan hasil belajar terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Tahap evaluasi dilakukan dalam bentuk mingguan dan akhir semester. Pada evaluasi akhir semester peneliti mengevaluasi media dan proses pembelajaran serta hasil evaluasi tersebut digunakan untuk merevisi media tahap akhir.

D. Uji Coba

Uji coba produk dilakukan dengan cara melihat kondisi peserta didik dengan cara melakukan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah yang dilakukan peserta didik. Peneliti membagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan salah satu dari kelompok besar yang digunakan untuk uji coba, sehingga peserta didik dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Kemudian kelompok kontrol merupakan kelompok besar yang dalam pembelajarannya tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ada perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui serta mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan dasar untuk meningkatkan keefesiensi dan keefektifan serta kelayakan produk yang

dihasilkan dengan baik. Uraian tahap uji coba produk dalam bagian ini sebagai berikut :

1. Desain Uji Coba

Desain yang akan digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah peneliti mengajar dengan menggunakan pembelajaran multimedia *adobe animate cc*. Uji coba desain pada tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran multimedia. Pengujian tersebut dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai metode yang digunakan serta membandingkan kelayakan produk lama dan produk baru. Selanjutnya peneliti bekerja sama dengan ahli materi mata pelajaran geografi, ahli desain media pembelajaran, guru sebagai pengajar dan siswa. Kemudian peneliti membagikan angket terhadap media pembelajaran kepada guru dan siswa IPS kelas XI MAN 1 Lamongan. Angket tersebut akan dijadikan sebagai penilaian dan evaluasi serta acuan dasar untuk dilakukannya perbaikan pada tahap akhir

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas XI IPS 1 di MAN 1 Lamongan. Beberapa permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

- b) Siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga motivasi untuk belajar berkurang dan hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
- c) Minimnya beberapa guru kurang memahami teknologi e-learning sehingga tersedianya fasilitas dan sarana yang ada di sekolah jarang dipakai untuk proses pembelajaran.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data pada penelitian yang digunakan dalam penelitian dan mengembangkan media atau produk pembelajaran multimedia berbasis *adobe animate cc* dengan menggunakan data kualitatif yang berupa saran, kritik, komentar dan masukan dari beberapa responden yang terkait media pembelajaran. Data yang kedua menggunakan data kuantitatif yang merupakan hasil dari data penilaian atas kevaliditas produk dan tercapainya hasil belajar yang baik.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode angket, metode tes, metode laporan observasi dan metode dokumentasi.

a) Metode Angket

Angket atau kuesioner adalah sebuah pernyataan tertulis yang digunakan peneliti atau seseorang untuk mencari dan memperoleh data dari responden yang terkait hal yang diketahui.⁴⁷ Metode angket

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 203

tersebut digunakan responden untuk memilih salah satu pertanyaan dari beberapa pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti.

b) Metode Tes

Metode tes merupakan suatu cara untuk menjawab pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang ada pada diri seseorang baik individu maupun kelompok.⁴⁸ Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar yang akan dicapai.

Pengumpulan data hasil belajar diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* digunakan pada sub 1 pada materi jenis dan karakteristik bencana alam dengan perlakuan sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan nilai *posttest* digunakan pada sub 2 dan 3 pada materi siklus penanggulangan bencana alam dan persebaran bencana alam di Indonesia. *Posttest* tersebut diterapkan sesudah menggunakan media pembelajaran.

c) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan suatu metode dalam penelitian yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data-data mengenai bagian penting yang berupa transkrip siswa, buku, fortfolio, absensi siswa dan lain sebagainya.

⁴⁸ Ibid hlm 193

d) Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Penelitian

Penelitian pengembangan dalam penyusunan instrumen penelitian ini adalah berupa angket. Terdapat 3 variabel utama yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *abode animate cc* dan diujikan dengan menggunakan Metode Kuisisioner yang berupa angket.

Instrumen angket tersebut melibatkan beberapa Sumber Data yaitu ahli materi, ahli desain atau media, guru dan siswa. Hal tersebut untuk mengetahui tingkat kelayakan dari penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc*.

Selanjutnya yang dapat dilakukan peneliti untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa perlu dilakukan metode Laporan Observasi dengan memberikan Angket kepada siswa kelas XI.

Sehingga untuk mengetahui hasil belajar siswa peneliti memerlukan metode Tes dengan memberikan soal Tes kepada siswa, hal tersebut untuk mengukur tingkat keberhasilan media dan kualitas belajar siswa dengan menggunakan media *adobe animate cc*.

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

Variabel	Sumber Data	Metode	Instrumen Penelitian
Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>adobe animat cc</i>	1. Ahli materi 2. Ahli desain atau media 3. Guru 4. Siswa	Kuisieoner	Angket
Motivasi belajar siswa	Siswa	Laporan Observasi	Angket
Hasil belajar	Siswa	Tes	Soal Tes

siswa			1. Pretest 2. Posttest
-------	--	--	---------------------------

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan hal yang penting dan langkah yang sangat penting untuk penelitian setelah beberapa data terkumpul. Ada 3 teknik langkah penting dalam analisis data yang digunakan peneliti untuk memilah data pengembangan yaitu analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif dan analisis Uji T Berpasangan (*paired*). Analisis data pada penelitian pengembangan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif.

Dari 3 teknik analisis data tersebut digunakan sesuai dengan hasil proses pengumpulan data pada instrumen pengumpulan data yang sudah di uraikan.

a) Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran IPS yang berdasarkan pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Kemudian hasil analisis isi pembelajaran tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* siswa IPS kelas XI MAN 1 Lamongan.

b) Analisis Deskriptif

Pada hasil analisis deskriptif adalah digunakan untuk menentukan keberhasilan, kelayakan, keefektif dan keefesiensi serta

kemudahan sebuah produk media pembelajaran multimedia berbasis *adobe animate cc* pada pelajaran Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan. Dengan demikian memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Data yang digunakan adalah berupa penilaian tertutup dan penilaian terbuka. Sedangkan data terkumpul dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu, data kuantitatif yang berbentuk angka dan data kualitatif yang berbentuk deskripsi atau kata-kata. Penjelasan dari data kualitatif akan diproses dan dianalisis secara sistematis dan logis sedangkan data yang berupa angka (kuantitatif) akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut⁴⁹ :

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

Keterangan:

- P : Skor yang dicari
 $\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden
 $\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal
 100 : Bilangan konstanta

Untuk dapat memperjelas serta memberikan keputusan yang tepat pada aspek tingkat keefektifan, keefesiensi dan kemenarikan dapat diketahui melalui tingkat skala pencapaian sebagai berikut :

⁴⁹ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Rosakarya, 1990). Hlm. 118

Tabel 3.2 Skala Pencapaian Produk Media Pembelajaran

Skala Pencapaian	Kelayakan Produk
90 – 100 %	Sangat baik, tidak revisi
75 – 89 %	Baik, tidak revisi
65 – 74 %	Cukup, direvisi
55 – 64 %	Kurang, direvisi
0 – 54 %	Sangat Kurang, direvisi

Sedangkan untuk menentukan hasil dari angket motivasi belajar peserta didik, maka berdasarkan presentase yang diperoleh adalah sebagai berikut⁵⁰ :

Tabel 3.3 Interval Skor Presentase Motivasi Belajar Siswa

Interval Skor	Kategori
$85 \% \leq RT$	Sangat Baik
$70 \% \leq RT < 85 \%$	Baik
$50 \% \leq RT < 70 \%$	Kurang Baik
$RT > 50 \%$	Tidak Baik

(RT) = Rata-rata Presentase

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui berapa presentase skor peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Sehingga dari perbedaan skor tersebut terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

c) Analisis Uji T Berpasangan

Berdasarkan kebutuhan peneliti untuk lebih memudahkan dan dapat dibuktikan secara signifikan mengenai perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe animat cc* pada kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan

⁵⁰ Yuni, yamasari. *Pengembangan Media pembelajaran Matematika berbasis ITC yang Berkualitas*, (Surabaya : Seminar Nasional Pasca Sarjana X-ITS. 2010)

dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam, maka perlu adanya rumus pengujian secara statistik dengan Uji T berpasangan atau t-test berpasangan (*releted*) dengan bantuan SPSS 24 serta menggunakan manual⁵¹. Data yang diperoleh dari perhitungan hasil *pretest* dan *posttest*, dengan rumus sebagai berikut :

$$t \frac{\bar{d}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Dimana :

$\bar{d}$ = Rata – rata beda

S = Standar Deviasi

n = Jumlah Subyek

Mengetahui apakah ada perbedaan atau tidak dalam menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*, maka dengan hasil uji coba tersebut dapat dibandingkan t_{tabel} dengan ketentuan taraf signifikasi 0,05 atau 5% sebagai berikut :

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sebelum menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sesudah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* di MAN 1 Lamongan.

⁵¹ Supranto. Statistik : Teori dan Aplikasi Jilid 2. (Jakarta : Erlangga, 2001). Hlm. 339

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sebelum menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sesudah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* di MAN 1 Lamongan.

Perhitungan Pengambilan Keputusan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya tidak signifikan, artinya H_1 ditolak.

Dari dasar perhitungan pengambilan keputusan dalam uji t berpasangan atau t-test berpasangan (*releted*) tersebut maka peneliti dapat mengetahui perbedaan hasil dari sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*.

E. Prosedur Penelitian



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Sebelum dilakukan penelitian, maka ditentukan terlebih dahulu pokok masalah yang terjadi ketika peneliti dengan pra penelitian untuk mengambil suatu fenomena yang sedang terjadi. Pra penelitian ini dilakukan dengan tahap observasi lingkungan sekolah dengan peneliti yang berkaitan dengan pokok masalah. Observasi ini dilakukan dengan metode wawancara di MAN 1 Lamongan dengan melibatkan guru mata pelajaran dan kelas XI IPS 1, wawancara tersebut dilakukan untuk memperoleh data dan menghasilkan suatu temuan. Setelah dilakukannya observasi, peneliti menentukan jenis penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada, dengan demikian model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* sebagai suatu acuan untuk pembuatan produk media pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan produk media pembelajaran *adobe animate cc* yang divalidasi oleh ahli mater dan ahli media sebagai langkah untuk ketahap penelitian. Pada tahap penelitian, peneliti menggunakan desain kelompok eksperimen berpasangan dengan menguji produk media pembelajaran. Selanjutnya tahap produksi masal ditujukan kepada lembaga yang diteliti dan guru MAN 1 Lamongan mata pelajaran geografi. Pada tahap penulisan laporan peneliti mendeskripsikan dan menyajikan data-data yang diperoleh ketika uji validasi kepada ahli materi dan ahli media, serta uji produk media pembelajaran *adobe animate cc* siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Hasil Validasi Materi oleh Dosen Ahli Materi

Hasil dari validasi materi adalah untuk mengetahui seberapa lengkap konten atau isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh Dosen ahli materi di bidang Geografi sebanyak dua kali yang bertujuan untuk memperbaiki konten atau isi materi tersebut. Kriteria yang menjadi dosen validasi ahli materi yaitu Dosen, Memiliki keahlian, bukan dosen pembimbing dan minimal pendidikan s2 sesuai bidangnya. Berikut ini adalah validator ahli materi yaitu Saiful Amin, M.Pd S2 Pendidikan Geografi Dosen UIN Maliki Malang.

a. Evaluasi Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

Data kuantitatif dari Hasil validasi isi materi tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, yang divalidasi oleh ahli materi tahap pertama pada media pembelajaran *adobe animate cc* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validitas Materi Tahap Pertama

No.	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	4	5
2	Kejelasan dan keajegan materi	4	5

3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	3	5
4	Penggunaan Bahasa	4	5
5	Durasi atau masa putar	4	5
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus, RPP	4	5
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	5
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	3	5
9	Kemudahan dalam penggunaan	4	5
10	Kemudahan dalam memahami	3	5
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	4	5
12	Validitas isi secara keilmuan	3	5
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	4	5
14	Keruntutan penyajian materi	3	5
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	3	5
Jumlah		54	75

Sedangkan data kualitatif dari Hasil validasi isi materi tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

Intisari Pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Mitigasi Bencana Alam	Materi disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD)
	Materi harus konsisten dengan indikator
	Kualitas penyajian materi diperbaiki agar menarik
	Penggunaan tanda baca, kalimat dan pemilihan kata diperbaiki
	Format penulisan atau <i>font</i> diperbaiki

b. Evaluasi Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

Data kuantitatif dari Hasil validasi isi materi tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, yang divalidasi oleh ahli materi tahap kedua pada media pembelajaran *adobe animate cc* adalah sebagai berikut

Tabel 4.3 Validitas Materi Tahap Kedua

No.	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	5	5
2	Kejelasan dan keajegan materi	5	5
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	5
4	Penggunaan Bahasa	4	5
5	Durasi atau masa putar	5	5
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silanbus, RPP	4	5
7	Ketertarikan siswa dengan materi	5	5
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam altivitas pembelajaran	4	5
9	Kemudahan dalam penggunaan	5	5
10	Kemudahan dalam memahami	5	5
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	5
12	Validitas isi secara keilmuan	5	5
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	5	5
14	Keruntutan penyajian materi	5	5
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	4	5
Jumlah		71	75

Sedangkan data kualitatif dari Hasil validasi isi materi tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

Intisari Pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Mitigasi Bencana Alam	Sudah baik, sesuai dan terarah
	Meteri sudah konsisten dengan indikator
	Kualitas penyajian materi sudah menarik
	Tema dan sub tema terarah dengan baik
	Layak untuk uji coba

2. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media

Hasil dari validasi media adalah untuk mengetahui seberapa lengkap konten atau isi media yang disajikan dalam bentuk output media pembelajaran interaktif sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh Dosen ahli media pembelajaran sebanyak dua kali yang bertujuan untuk memperbaiki konten atau isi tersebut. Kriteria yang menjadi dosen validasi ahli materi yaitu Dosen, Memiliki keahlian sesuai bidang dan bukan dosen pembimbing. Berikut ini adalah validator ahli media pembelajaran yaitu Yuniar Sefyo. M, Ssn S1 Deskonnis Laboratorium Multimedia UIN MALIKI Malang.

a. Evaluasi Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Tahap Pertama

Data kuantitatif dari Hasil validasi ahli media pembelajaran tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, yang di validasi oleh ahli media pembelajaran tahap pertama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Validitas Ahli Media Pembelajaran Tahap Pertama

No	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemudahan pengoprasian program <i>adobe animate cc</i>	5	5
2	Interaksi dengan pengguna	4	5
3	Kejelasan petunjuk program	5	5
4	Penggunaan bahasa	4	5
5	Kualitas gambar (audio visual)	4	5
6	Kualitas suara (audio visual)	4	5
7	Kualitas ilustrasi gambar	4	5
8	Penggunaan huruf <i>font</i> media <i>adobe animate cc</i>	5	5
9	Penggunaan warna	5	5
10	Penggunaan animasi	4	5
11	Penggunaan <i>backsound</i>	4	5
12	Penggunaan tombol interaktif	5	5
13	Urutan penyajian materi	5	5
14	Ukuran <i>Slide</i> media <i>adobe animate cc</i>	4	5
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	4	5
Jumlah		66	75

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi ahli media pembelajaran tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media Pembelajaran

Intisari Pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Mitigasi Bencana Alam	<i>Button</i> pada menu diperjelas
	Peta konsep diirapikan dan tidak terjadik penumpukan
	<i>Font</i> pada <i>layout</i> diperjelas agar bisa dibaca
	Evaluasi lebih dirapikan ukurannya
	Format quis memakai SWF

b. Evaluasi Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Tahap Kedua

Data kuantitatif dari Hasil validasi ahli media pembelajaran tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, yang di validasi oleh ahli media pembelajaran tahap kedua adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Validitas Ahli Media Pembelajaran Tahap Kedua

No	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemudahan pengoprasian program <i>adobe animate cc</i>	5	5
2	Interaksi dengan pengguna	5	5
3	Kejelasan petunjuk program	5	5
4	Penggunaan bahasa	5	5
5	Kualitas gambar (audio visual)	4	5
6	Kualitas suara (audio visual)	4	5
7	Kualitas ilustrasi gambar	4	5
8	Penggunaan huruf <i>font media adobe animate cc</i>	5	5
9	Penggunaan warna	5	5
10	Penggunaan animasi	5	5
11	Penggunaan <i>backsound</i>	5	5
12	Penggunaan tombol interaktif	5	5
13	Urutan penyajian materi	5	5
14	Ukuran <i>Slide media adobe animate cc</i>	5	5
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	5	5
Jumlah		72	75

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi ahli media pembelajaran tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media Pembelajaran

Intisari Pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Mitigasi Bencana Alam	Button pada menu sudah jelas
	Peta konsep sudah membaik dari yang kurang jelas
	Font pada layout membaik dan mudah dibaca
	Evaluasi sudah rapi dan baik
	Format quis memakai SWF

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Adobe Animate cc oleh Guru Kelas XI Mata Pelajaran Geografi

Data kuantitatif dari hasil validasi pembelajaran adalah untuk mengetahui seberapa lengkap konten atau isi media yang disajikan dalam bentuk output media pembelajaran interaktif sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Geografi kelas XI IPS. Kriteria yang menjadi dosen validasi ahli materi yaitu Guru IPS kelas XI dan Memiliki keahlian sesuai bidang Berikut ini adalah validator ahli media pembelajaran yaitu Suminto. M, Pd Guru kelas XI IPS MAN 1 Lamongan. Berikut ini merupakan data dari uji coba lapangan :

Tabel 4.9 Validitas Praktisi/Guru Kelas XI IPS 1

No.	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	5	5
2	Kejelasan materi	4	5
3	Kelengkapan materi bahan ajar	4	5
4	Bahan ajar <i>adobe animate</i> membantu siswa dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya dalam pembelajaran	4	5

5	Penggunaan bahasa	5	5
6	Durasi atau masa putar	5	5
7	Kesesuaian dengan kurikulum dan silabus	5	5
8	Ketertarikan siswa dengan materi	5	5
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas pembelajaran	4	5
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar <i>adobe animate cc</i>	4	5
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar <i>adobe animate cc</i>	4	5
12	Kesesuaian soal atau bahan evaluasi dengan materi	5	5
13	Validitas atau kesahihan isi materi secara keilmuan	5	5
14	Keruntutan penyajian materi	5	5
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi materi pembelajaran	5	5
Jumlah		69	75

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi ahli media pembelajaran tentang Mitigasi Bencana Alam pada mata pelajaran Geografi, meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kolom Kritik, Saran Validator Praktisi/Guru Kelas XI IPS 1

Intisari Pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Ahli pembelajaran kelas XI IPS Mata pelajaran Geografi	Penambahan materi bagian perebaran
	Penambahan video

4. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran Adobe Animate cc oleh Siswa Kelas XI IPS 1

Data kuantitatif dari hasil validasi pembelajaran adalah untuk mengetahui seberapa menarik dan efektif yang disajikan dalam bentuk

ouput media pembelajaran interaktif sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh siswa kelas XI IPS MAN 1 Lamongan pada mata pelajaran Geografi materi Mitigasi Bencana Alam. Berikut ini merupakan data dari uji coba lapangan :

Tabel 4.11 Validitas Media Pembelajaran Siswa Kelas XI IPS 1

No	Pertanyaan	Skor Penilaian Produk	Jumlah Skor	
			$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemenarikan media pembelajaran	5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,5,4,4,4,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5	148	155
2	Kejelasan materi	5,5,5,5,3,4,4,4,3,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,4,4,4,4,4,5,5,5	140	155
3	Kelengkapan konten dan isi materi	5,5,3,5,5,4,5,5,4,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,4,5,4,5,5,3,4,5	142	155
4	Perpaduan warna media pembelajaran	5,4,5,5,4,3,4,5,5,5,5,5,3,3,3,4,4,4,5,5,5,4,4,5,5,4,5,5,3,4	135	155
5	Penggunaan Bahasa	5,5,4,5,5,5,4,4,5,3,3,4,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,4,5,4,4,3,5,4,4	138	155
6	Masa durasi dan putar media	5,5,4,5,5,4,4,5,5,3,5,5,4,4,4,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,4,4,5,5	142	155
7	Kesesuaian kurikulum dengan silabus	5,5,4,4,5,3,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4,4,3,4,4,3,3,3,4,5,4,5,4,4,4,4	132	155
8	Dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i> membuat anda tidak merasa bosan	4,5,4,5,4,4,4,5,5,5,4,5,3,3,4,5,5,5,5,4,5,5,4,3,3,5,5,4,4,4,3	133	155
9	Apakah materi dalam media <i>adobe animate</i> dapat meningkatkan prestasi belajar	5,4,5,5,5,3,5,4,5,5,4,5,5,3,3,4,4,5,5,3,5,5,3,5,4,4,5,5,4,4,5	136	155
10	Apakah dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i> , dapat meningkatkan motivasi belajar	4,4,5,4,3,4,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,3,4,4,5,3,5,4,5,5,4,5,5,5	136	155
11	Kemudahan memahami media	5,4,4,5,5,3,3,3,4,5,5,5,3,5,5,4,5,5,4,5,5,4,5,5,3,5,5,5,4,4,5,3	135	155
12	Pemahaman materi Geografi	5,5,4,5,4,3,4,4,5,5,3,4,3,5,4,4,5,5,5,5,4,4,4,3,3,5,5,3,5,3,4	130	155
13	Kesesuaian video, soal	5,5,4,5,4,3,5,4,5,3,4,3,4,4,4,4,5,5,5,5,4,5,5,4,5,5,4,5,5,5,5	135	155

	dan bahan evaluasi	5,5,4,5,3,5,5,5,4,3,5,5		
14	Penyajian penyajian materi menambah pengetahuan terhadap kekuasaan Allah SWT	5,4,4,5,4,5,3,3,3,4,3,4,5,5,4,5,5,5,5,5,3,5,5,3,4,4,4,3,3	129	155
15	Bagaimana pembelajaran Geografi menggunakan media <i>adobe animate cc</i>	4,3,4,4,3,5,5,4,4,4,4,5,4,3,5,4,5,4,4,4,5,5,3,5,3,3,4,5,5,5	130	155
Jumlah			2041	2325

5. Motivasi Belajar Siswa

Evaluasi dari hasil motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang diterapkan di Kelas XI IPS 1 memperoleh hasil yang baik dan efektif. Peoleh tersebut dapat diketahui dari analisis kuantitatif dan evaluasi nilai siswa.

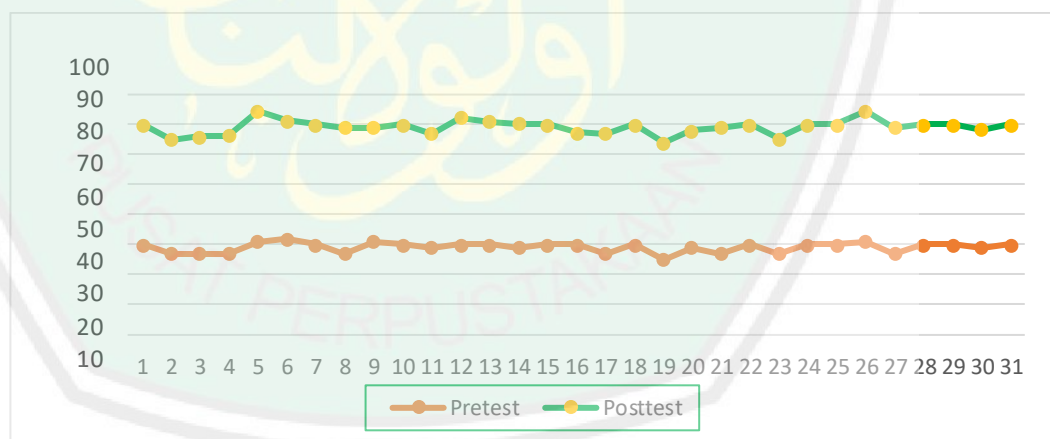
Pada komponen perhatian memperoleh skor 87% dengan kategori baik, rasa senang memperoleh skor 83% dengan kategori sangat baik, keingintahuan memperoleh hasil skor 92% dengan katergori sangat baik, ketertarikan memperoleh skor 96 dengan katergori sangat baik, dan keaktifan memperoleh skor 85% dengan kategori snagat baik, sedangkan skor rata-rata memperoleh hasil 92% dengan kategori snagat baik.

Dari perolehan data kuantitatif tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa meningkat serta menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi yang dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*.

6. Hasil Nilai *pretest* dan *posttest*

Hasil dari Produk pengembangan media pembelajaran yang diujikan kepada siswa kelas XI IPS dilakukan di kelas XI IPS 1 sebagai kelas yang dapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*. peneliti mengambil responden kelas XI IPS 1 dengan jumlah 31 siswa.

Berdasarkan hasil data nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai rata-rata *pretest* 58 dan rata-rata nilai *posttest* 80. Pada nilai tersebut terdapat 2 siswa yang nilainya standart dari KKM dan siswa lainnya melebihi nilai dari KKM. Secara spesifik akan dilihat pada grafik perbandingan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 1. Berikut grafiknya:



Gambar 4.1 Diagram Nilai *pretest* dan *posttest*

B. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu analisis materi pembelajaran dan analisis kelayakan produk media pembelajaran. Untuk analisis materi pembelajaran berkaitan dengan

penentuan isi dari tujuan pembelajaran. Setelah dilakukannya pengisian angket dan lembar evaluasi yang telah diisi oleh guru dan peserta didik.

Selanjutnya peneliti menganalisis hasil validasi ahli materi, validasi ahli media pembelajaran, guru dan siswa kelas XI. Kriteria presentase validasi untuk mengukur kelayakan dari suatu produk media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.12 Kualifikasi Kelayakan Produk Media Pembelajaran

Presentase Pencapaian	Predikat
90% - 100%	Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi
75% - 89%	Baik, Tidak Perlu Revisi
65% - 74%	Cukup Baik, Perlu Revisi
55% - 64%	Kurang Baik, Perlu Revisi
<55%	Sangat Kurang Baik, Perlu Revisi

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

a. Validasi Tahap Pertama

Perhitungan kuantitatif menunjukkan bahwa hasil dari presentase validasi ahli materi tahap pertama media pembelajaran *adobe animate cc* untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, dapat dihitung melalui rumus perhitungan validitas sebagai berikut :

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

$$P = \frac{54}{75} \times 100 \%$$

$$P = 72 \%$$

Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Pertanyaan	Skala Pencapaian
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	Baik
2	Kejelasan dan keajegan materi	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	Cukup Baik
4	Penggunaan Bahasa	Baik
5	Durasi atau masa putar	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silanbus, RPP	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	Baik
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	Cukup Baik
9	Kemudahan dalam penggunaan	Baik
10	Kemudahan dalam memahami	Cukup Baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	Baik
12	Validitas isi secara keilmuan	Cukup Baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	Baik
14	Keruntutan penyajian materi	Cukup Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	Cukup Baik

Berdasarkan tabel perhitungan validasi tahap pertama dapat diketahui bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam. Hal ini dapat ditunjukkan dari presentase yang diperoleh dari data penelitian. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 54% dengan skor maksimal 75%. Maka diperoleh predikat hasil 72 % dengan kategori “Cukup Baik, Perlu Revisi”.

b. Validasi Materi Tahap Kedua

Pada bagian hasil validasi materi tahap pertama, memperoleh kategori “cukup baik dan perlu revisi” sehingga dalam tahap pertama peneliti berasumsi bahwa masih perlu adanya revisi materi ditahap kedua. Perhitungan kuantitatif menunjukkan bahwa hasil dari presentase validitasi ahli materi tahap kedua media pembelajaran *adobe animate cc* untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, dapat dihitung melalui rumus perhitungan validitas sebagai berikut :

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

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

$$P = 94 \%$$

Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No.	Pertanyaan	Skala Pancapaian
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	Sangat Baik
2	Kejelasan dan keajegan materi	Sangat Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	Sangat Baik
4	Penggunaan Bahasa	Baik
5	Durasi atau masa putar	Sangat Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silanbus, RPP	Baik
7	Keterarikan siswa dengan materi	Sangat Baik
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	Baik
9	Kemudahan dalam penggunaan	Sangat Baik

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

Berdasarkan tabel perhitungan validasi tahap pertama dapat diketahui bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam. Hal ini dapat ditunjukkan dari presentase yang diperoleh dari data penelitian. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 71% dengan skor maksimal 75%. Maka diperoleh predikat hasil 94% dengan kategori “Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi”.

2. Analisis Data Validasi Desain Media Pembelajaran *Adobe Animate cc*

a. Validasi Desain Media Pembelajaran Tahap Pertama

Perhitungan kuantitatif menunjukkan bahwa hasil dari presentase validasi ahli desain media pembelajaran tahap pertama untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, dapat dihitung melalui rumus perhitungan validitas sebagai berikut :

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

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

$$P = 88 \%$$

**Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran
Tahap Pertama**

No	Pertanyaan	Skala Pancapaian
1	Kemudahan pengoprasian program <i>adobe animate cc</i>	Sangat Baik
2	Interaksi dengan pengguna	Baik
3	Kejelasan petunjuk program	Sangat Baik
4	Penggunaan bahasa	Baik
5	Kualitas gambar (audio visual)	Baik
6	Kualitas suara (audio visual)	Baik
7	Kualitas ilustrasi gambar	Baik
8	Penggunaan huruf <i>font media adobe animate cc</i>	Sangat Baik
9	Penggunaan warna	Sangat Baik
10	Penggunaan animasi	Baik
11	Penggunaan <i>backsound</i>	Baik
12	Penggunaan tombol interaktif	Sangat Baik
13	Urutan penyajian materi	Sangat Baik
14	Ukuran <i>Slide media adobe animate cc</i>	Baik
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	Baik

Berdasarkan tabel perhitungan validasi tahap pertama dapat diketahui bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam. Hal ini dapat ditunjukkan dari presentase yang diperoleh dari data penelitian. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 66% dengan skor maksimal 75%. Maka diperoleh predikat hasil 88% dengan kategori “Baik, Tidak Perlu Revisi”.

b. Validasi Desain Media Pembelajaran Tahap Kedua

Pada bagian hasil validasi desain media pembelajaran tahap pertama, memperoleh katategori “Baik, Tidak Perlu Revisi” sehingga dalam tahap pertama peneliti berasumsi bahwa masih perlu adanya perbaikan media ditahap kedua dengan tujuan memperbaiki komponen yang ada di media tersebut.. Perhitungan kuantitatif menunjukkan bahwa hasil dari presentase validitasi ahli desain media pembelajaran tahap kedua media pembelajaran *adobe animate cc* untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, dapat dihitung melalui rumus perhitungan validitas sebagai berikut :

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

$$P = \frac{72}{75} \times 100 \%$$

$$P = 96 \%$$

Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran
Tahap Kedua

No	Pertanyaan	Skala Pancapaian
1	Kemudahan pengoprasian program <i>adobe animate cc</i>	Sangat baik
2	Interaksi dengan pengguna	Sangat baik
3	Kejelasan petunjuk program	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	Sangat baik
5	Kualitas gambar (audio visual)	Baik
6	Kualitas suara (audio visual)	Baik
7	Kualitas ilustrasi gambar	Baik
8	Penggunaan huruf <i>font</i> media <i>adobe animate cc</i>	Sangat baik
9	Penggunaan warna	Sangat baik
10	Penggunaan animasi	Sangat baik
11	Penggunaan <i>backsound</i>	Sangat baik
12	Penggunaan tombol interaktif	Sangat baik
13	Urutan penyajian materi	Sangat baik
14	Ukuran <i>Slide</i> media <i>adobe animate cc</i>	Sangat baik
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	Sangat baik

Berdasarkan tabel perhitungan validasi tahap pertama dapat diketahui bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam. Hal ini dapat ditunjukkan dari presentase yang diperoleh dari data penelitian. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 72% dengan skor maksimal

75%. Maka diperoleh predikat hasil 96% dengan kategori “Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi”.

3. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran Adobe Animate cc oleh Praktisi/Guru Kelas XI IPS Mata Pelajaran Geografi

Perhitungan kuantitatif menunjukkan bahwa hasil dari presentase validitasi penilaian praktisi atau guru untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, dapat dihitung melalui rumus perhitungan validitas sebagai berikut :

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

$$P = \frac{69}{75} \times 100 \%$$

$$P = 92 \%$$

Tabel 4.17 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran oleh Praktisi/Guru Kelas XI IPS

No.	Pertanyaan	Skala Pancapaian
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	Sangat baik
2	Kejelasan materi	Baik
3	Kelengkapan materi bahan ajar	Baik
4	Bahan ajar <i>adobe animate</i> membantu siswa dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya dalam pembelajaran	Baik
5	Penggunaan bahasa	Sangat baik
6	Durasi atau masa putar	Sangat baik
7	Kesesuaian dengan kurikulum dan silabus	Sangat baik
8	Keterarikan siswa dengan materi	Sangat baik
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas pembelajaran	Baik
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar <i>adobe animate cc</i>	Baik

11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar <i>adobe animate cc</i>	Baik
12	Kesesuaian soal atau bahan evaluasi dengan materi	Sangat baik
13	Validitas atau kesahihan isi materi secara keilmuan	Sangat baik
14	Keruntutan penyajian materi	Sangat baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi materi pembelajaran	Sangat baik

Berdasarkan tabel perhitungan validasi di atas dapat diketahui bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam. Hal ini dapat ditunjukkan dari presentase yang diperoleh dari data penelitian. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 69% dengan skor maksimal 75%. Maka diperoleh predikat hasil 92% dengan kategori “Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi”.

4. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran *Adobe Animate cc* oleh Siswa Kelas XI IPS 1

Pada tabel perhitungan menunjukkan bahwa hasil dari presentase validitas oleh peserta didik siswa IPS kelas XI dengan media pembelajaran *adobe animate cc* untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, dapat dihitung melalui rumus perhitungan validitas sebagai berikut :

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

$$P = \frac{2041}{2325} \times 100 \%$$

$$P = 87.78 \%$$

Tabel 4.18 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran oleh Siswa Kelas XI IPS 1

No.	Pertanyaan	Skala Pancapaian
1	Kemenarikan media pembelajaran <i>adobe animate cc</i>	Sangat Baik
2	Kejelasan materi dalam media <i>adobe animate cc</i>	Sangat Baik
3	Kelengkapan konten dan isi materi dalam media <i>adobe animate cc</i>	Sangat Baik
4	Bagaimana perpaduan warna media <i>adobe animate cc</i>	Baik
5	Penggunaan Bahasa media <i>adobe animate cc</i>	Baik
6	Masa durasi dan putar media <i>adobe animate cc</i>	Sangat Baik
7	Kesesuaian dengan kurikulum dan silabus	Baik
8	Menggunakan media <i>adobe animate cc</i> membuat anda tidak merasa bosan	Baik
9	Apakah materi dalam media <i>adobe animate</i> dapat meningkatkan prestasi belajar	Baik
10	Apakah dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i> , dapat meningkatkan motivasi belajar	Baik
11	Kemudahan memahami media <i>adobe animate cc</i> dalam proses pembelajaran	Baik
12	Pemahaman materi Geografi dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i>	Baik
13	Validitas atau kesahihan isi materi secara keilmuan	Baik
14	Penyajian penyajian meteri menambah pengetahuan terhadap kekuasaan Allah SWT	Baik
15	Apakah pembelajaran Geografi menggunakan media <i>adobe animate cc</i> lebih menyenangkan	Baik

Pada tabel perhitungan di atas menunjukkan bahwa hasil dari presentase validitas oleh peserta didik siswa IPS kelas XI dengan media pembelajaran *adobe animate cc* untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, dapat dihitung melalui rumus perhitungan validitas sebagai berikut :

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

$$P = \frac{2041}{2325} \times 100 \%$$

$$P = 87.78 \%$$

Maka hasil perhitungan hasil validasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam. Hal ini dapat ditunjukkan dari presentase yang diperoleh dari data penelitian. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 2041% dengan skor maksimal 2325%. Maka diperoleh predikat hasil 87.78% dengan kategori “Baik, Tidak Perlu Revisi”.

5. Analisis Data Angket Motivasi Belajar dan Hasil Tes Siswa

a. Motivasi Belajar Siswa

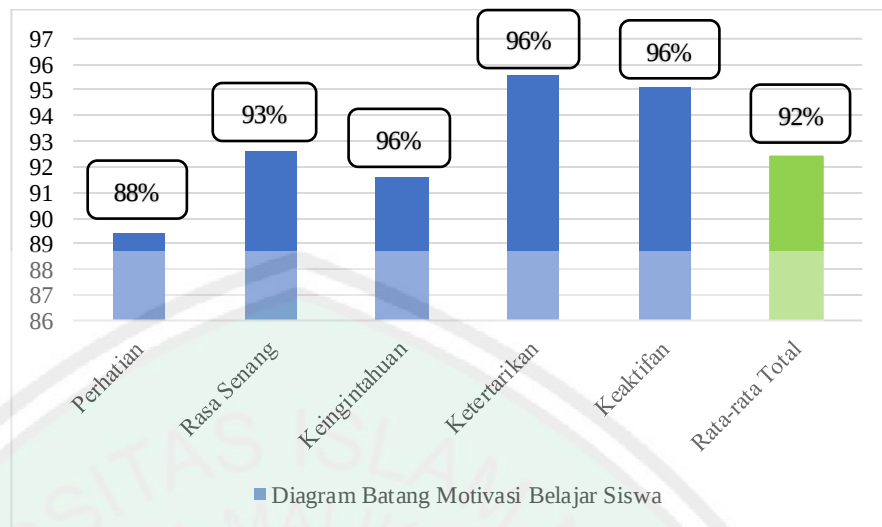
Angket motivasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar respon belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*. angket motivasi belajar siswa dibagikan setelah siswa tersebut mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*. Sebelum angket motivasi

dibagikan, siswa sebelumnya telah mengisi angket evaluasi media pembelajaran. Peneliti ingin mengetahui beberapa aspek yang ada dalam motivasi belajar yaitu perhatian, rasa senang, keingintahuan, ketertarikan dan keaktifan.

Tabel 4.19 Presentase Motivasi Belajar Siswa

Komponen	Presentase Motivasi Belajar	Kategori Skor
Perhatian	87,4 %	Baik
Rasa Senang	92,6 %	Sangat Baik
Keingintahuan	91,6 %	Sangat Baik
Ketertarikan	95,6 %	Sangat Baik
Keaktifan	95,1 %	Sangat Baik
Rata-rata Total	92.48	Sangat Baik

Tabel tersebut menunjukkan bahwa respon motivasi belajar siswa dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran dikatakan “sangat baik”. Oleh karena itu, media pembelajaran *adobe animta cc* layak digunakan pada pembelajaran Geografi pada siswa kelas XI IPS 1.



Gambar 4.2 Diagram Motivasi Belajar Siswa

Hasil analisis data angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat presentase dan kategori yang sangat baik. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui tabel motivasi belajar siswa. Pada komponen perhatian memperoleh hasil 88% dengan kategori baik, pada komponen rasa senang memperoleh hasil 93% dengan kategori sangat baik, pada komponen keingintahuan memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat baik, pada komponen ketertarikan memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat baik, pada komponen keaktifan memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat baik, sedangkan rata-rata total memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat baik. Dari hasil analisis motivasi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lebih baik dan efektif.

b. Hasil Tes Siswa

Dari hasil tes uji coba lapangan yang dilakukannya sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*. Hasil belajar dari tes yang dilakukannya *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* kelas XI IPS 1 di MAN 1 Lamongan. Dari data-data yang telah dihitung, peneliti berasumsi bahwa ketika ada peningkatan motivasi belajar maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Hal tersebut merupakan adanya korelasi antara motivasi dan hasil belajar sehingga motivasi belajar berhubungan positif dan berbanding lurus dengan hasil belajar.

Tabel di atas merupakan data nilai siswa XI IPS 1 yang diberi perlakuan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) media pembelajaran *adobe animate cc*. Dari hasil tabel tersebut terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang diukur dari hasil belajar setelah dipelakukan evaluasi *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.20 Rata-rata Hasil Nilai *posttest* dan *pretest*

Kelas	Responden (Jumlah Siswa)	Nilai		Rata-rata
		Minimal	Maksimal	
Pretest (Control)	31	50	62	58
Posttest (Eksperimen)	31	73	87	80

Tabel tersebut menunjukkan adanya perbedaan nilai minimal dan nilai maksimal pada kelas *Control* dan kelas *Eksperimen* dengan jumlah responden 31. Pada kelas *Control* nilai terendah (minimal) adalah 50 dan nilai tertinggi (maksimal) adalah 62, dengan nilai rata-rata kelas *Control* adalah 58. Sedangkan pada kelas *Eksperimen* nilai terendah (minimal) adalah 73 dan nilai tertinggi (maksimal) adalah 87, dengan nilai rata-rata kelas *Eksperimen* 80. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya

Tabel 4.21 Nilai Tabulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRE TEST	58.1935	31	3.32084	.59644
POST TEST	80.0645	31	3.19307	.57349

Tabel 4.22 Korelasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	31	.206	.266

Tabel 4.23 Hasil Uji T berpasangan *PreTest* dan *PostTest*

Paired Samples Test

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. 2 (tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>pretest-posttest</i>	-21.87097	4.10481	.73725	-20.36531	-20.36531	-29.666	30	.000

Berdasarkan perhitungan uji t berpasangan menggunakan SPSS 24 menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*. Hasil (mean) nilai rata-rata *pre test* (kelas kontrol) adalah 58 sedangkan (mean) nilai rata-rata *posttest* (kelas eksperimen) adalah 80. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel nilai rata-rata hasil *pre test* dan *post test*.

Berdasarkan pengambilan keputusan, dapat dilihat pada tabel hasil uji t berpasangan dikolom t dengan perolehan angka -29.666 dengan Sig. (2.tailed) dengan perolehan angka .000.

Perhitungan Output bagian pertama (Paired Samples Statistics)

Bagian perhitungan (paired samples statistics) menyajikan bentuk dari statistik deskriptif variabel. Dengan nilai rata-rata (mean) *pre test* adalah 58 dengan responden 31 dan standar deviasi 3.32084. Pada nilai rata-rata (mean) *post test* adalah 80 dengan responden 31 dan standar deviasi 3.19307.

Perhitungan Output bagian kedua (Paired Sample Correlations)

Bagian perhitungan kedua output adalah hasil korelasi atau hubungan antara data atau variabel yakni *pre test* dan *post test*. Diperoleh korelasi antara kedua variabel dengan perolehan angka 0.206 dengan nilai (sig.) .000. Korelasi nilai dari hasil *pre test* dan

post test berhubungan secara signifikan dengan nilai (sig.) $0.000 < 0.05$

Dasar Pengambilan Keputusan

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar pada data *pre test* dan *post test*.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar pada data *pre test* dan *post test*.

Pengambilan Keputusan

Diketahui pada *t* hitung -29.666 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Apabila nilai $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*. Dari pernyataan diatas dapat diambil hipotesis adalah :

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sebelum menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sesudah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* di MAN 1 Lamongan.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sebelum menggunakan media

pembelajaran *adobe animate cc* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang sesudah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* di MAN 1 Lamongan.

C. Revisi Produk

Revisi media pembelajaran ini dilakukan karena ada beberapa komponen yang masih kurang layak digunakan sehingga pengembang melakukan revisi media sesuai dari hasil review dan validasi ahli yang akan menyiesikan isi dan kevalidan media. Ahli media pembelajaran yang direvisi merupakan dari ahli materi dan ahli media.

Peneliti memberikan angket evaluasi berupa validasi yang telah disediakan kepada ahli materi dan media, sehingga ahli materi dan ahli media mengetahui aspek-aspek yang ada dalam media dan materi dalam media pembelajaran tersebut. Angket evaluasi yang telah disiapkan oleh peneliti telah disusun dan didiskusikan berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan dalam media pembelajaran bersama dosen pembimbing.

Bagian dari angket evaluasi terdiri dari pertanyaan dan skor. Selain angket pertanyaan dan penskoran disediakan kolom kritik dan saran guna untuk mengetahui bagian aspek yang direvisi. Angket evaluasi tersebut selanjutnya akan dijadikan bahas revisi media pembelajaran dan dilakukannya perbaikan media pembelajaran sesuai revisi ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Tahap revisi produk ini bertujuan untuk memperbaiki produk media pembelajar sehingga dapat digunakan dan dipublikasikan. Dengan

demikian peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya menggunakan bahan ajar buku melainkan dengan kombinasi buku dan media pembelajaran *adobe animate cc*. peneliti berasumsi ketika peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* maka interaksi antara peserta didik dan guru lebih interaktif dan mudah memahami bagian dari materi tersebut.

Pada tahap pembuatan materi dan media pembelajaran selesai, maka tahap berikutnya adalah review dan validasi media pembelajaran oleh ahli media. Penilaiannya berupa evaluasi media pembelajaran berbentuk angket dengan komponen-komponen yang sudah disesuaikan. Validasi tersebut untuk menilai kesesuaian isi dan kevalidan media pembelajaran. Berikut ini adalah usulan tentang hasil validasi ahli media pembelajaran *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi.

1. Hasil Review Validasi Ahli Materi

a. Revisi Tahap Pertama

Berikut ini adalah usulan tentang hasil validasi ahli materi tahap pertama tentang materi Mitigasi Bencana Alam. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesahihan dan keajegkan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

**Tabel 4.24 Revisi Kritik dan Saran Ahli Materi Geografi
Tahap Pertama**

Ahli Materi Geografi	Kritik dan Saran
1. Kelengkapan dan kesesuaian materi media pembelajaran	
Saiful Amin, M.Pd	a. Materi disesuaikan dengan KD dan Indikator

	b. Materi harus konsisten dengan Indikator
2. Kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi media pembelajaran	
Saiful Amin, M.Pd	Dibuat lebih menarik
3. Lain-lain	
Saiful Amin, M.Pd	a. Penggunaan tanda baca, kalimat dan pemilihan kata b. Dikasih halaman daftar pustaka

Pada tahap pertama validasi terdapat beberapa komponen atau materi yang perlu direvisi dengan ketentuan kritik dan saran ahli materi. Materi yang direvisi dari beberapa komponen meliputi kesesuaian indikator dengan materi dan konsistensi materi dengan indikator serta penggunaan tanda baca.

b. Revisi Tahap Kedua

Setelah dilakukannya validasi pertama oleh ahli materi maka ada beberapa materi yang harus direvisi. Berikut ini adalah usulan tentang hasil validasi ahli materi tahap kedua tentang materi Mitigasi Bencana Alam. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesahihan dan keajegkan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

Tabel 4.25 Revisi Kritik dan Saran Ahli Materi Geografi Tahap Kedua

Ahli Materi Gerografi	Kritik dan Saran
1. Kelengkapan dan kesesuaian materi media pembelajaran	
Saiful Amin, M.Pd	a. Sudah sesuai dengan isi

	materi b. Tidak ada revisi
2. Kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi media pembelajaran	
Saiful Amin, M.Pd	a. Kemenarikan materi sudah sesuai b. Tidak ada revisi
3. Lain-lain	
Saiful Amin, M.Pd	Layak uji coba tanpa revisi

Setelah produk direvisi oleh ahli materi, kemudian dilakukan tahap validasi atau review materi produk kedua. Tahap review validasi materi kedua sudah sesuai dengan kriteria materi. Sehingga materi pada produk tersebut dinyatakan sudah sesuai dengan tema Mitigasi Bencana Alam dan dinyatakan layak uji coba tanpa revisi.

2. Hasil Review Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

a. Revisi Tahap Pertama

Berikut ini adalah usulan tentang hasil validasi ahli desain media pembelajaran tahap pertama tentang materi Mitigasi Bencana Alam. Validasi ahli desain media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemenarikan tampilan produk media pembelajaran dan isi dari media pembelajaran .

Tabel 4.26 Revisi Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran Tahap Pertama

Ahli Media Pembelajaran	Kritik dan Saran
1. Tampilan media pembelajaran <i>adobe animate cc</i>	
Yuniar Sefyo. M.SSn	a. Tampilan intro ditambah

	dengan gambar sesuai gampang yang ada b. <i>Button</i> (tombol) diperjelas
2. Isi media pembelajaran	<i>adobe animate cc</i>
Yuniar Sefyo. M.SSn	Font lebih besar agar jelas
3. Lain-lain	
Yuniar Sefyo. M.SSn	a. Evaluasi atau quiz lebih diperbaiki dan pemilihan <i>background</i> b. Kalau bisa diganti dengan format SWF.

1) Tampilan intro ditambah gambar sesuai pada gambar yang lain.

Pada tanda merah adalah perlu revisi



Gambar 4.3 Scane 1 yang direvisi

2) *Button* lebih diperjelas dengan mengganti yang bagus. Pada tanda merah adalah perlu revisi



Gambar 4.4 Scane 2 yang direvisi

- 3) Halaman evaluasi diperbaiki dengan ukuran standart (tidak center) dan pemilihan *background*. Pada tanda merah adalah perlu revisi



Gambar 4.5 Scane 3 Evaluasi/Quiz yang direvisi

b. Revisi Tahap Kedua

Setelah dilakukannya validasi pertama oleh ahli desain media pembelajaran maka ada beberapa *scene* yang harus direvisi. Berikut ini adalah usulan tentan hasil validasi ahli desain media pembelajaran tahap pertama tentang materi Mitigasi Bencana

Alam. Validasi ahli desain media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemenarikan tampilan produk media pembelajaran dan isi dari media pembelajaran .

**Tabel 4.27 Revisi Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran
Tahap Kedua**

Ahli Media Pembelajaran	Kritik dan Saran
1. Tampilan media pembelajaran	<i>adobe animate cc</i>
Yuniar Sefyo. M.SSn	Tidak ada kritik dan saran
2. Isi media pembelajaran	<i>adobe animate cc</i>
Yuniar Sefyo. M.SSn	Tidak ada kritik dan saran
3. Lain-lain	
Yuniar Sefyo. M.SSn	Tidak ada kritik dan saran

- 1) Tampilan intro ditambah gambar sesuai pada gambar yang lain.

Pada tanda merah adalah perlu revisi



Gambar 4.6 Scane 1 yang telah direvisi

- 2) Perbaikan *Button* lebih dengan mengganti yang lebih baik.

Pada tanda hijau adalah yang sudah direvisi



Gambar 4.7 Scane 2 yang telah direvisi

- 3) Halaman evaluasi sudah lebih bagus serta penambahan *background* yang sesuai. Pada tanda hijau adalah yang sudah direvisi



Gambar 4.8 Scane 3 Evaluasi/Quiz Telah Revisi

BAB V

KAJIAN PRODUK HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Desain Media Pembelajaran *Adobe Animate CC*

Media pembelajaran yang telah dirancang dengan konsep yang terstruktur dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi). Media pembelajaran berbentuk *adobe animate cc* yang telah dibuat oleh pengembang media maka rancangan media pembelajaran tersebut dibagi menjadi beberapa komponen atau bagian di antaranya, yaitu intro, halaman depan, petunjuk penggunaan, menu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, materi, video, uji kompetensi, evaluasi dan pengembang.

Pembuatan media pembelajaran interaktif tahap review pada beberapa ahli materi dan media menggunakan angket yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan referensi yang selanjutnya menjadi bahan diskusi dan diteliti kepada pembimbing. Tahap terakhir pada pengembangan produk sebelum diuji cobakan pada sebuah institusi adalah tahap revisi produk. Revisi tersebut dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari ahli media atau desain. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* dibuat dalam bentuk kepingan CD. Berikut ini adalah tahap-tahap perancangan media pembelajaran:

1. Analisis (*Analysis*) Media Pembelajaran *Adobe Animate cc*

Tahap pertama peneliti mengidentifikasi isi kurikulum, kompetensi pembelajaran, menganalisis model dan pembelajaran, dan mengembangkan serta memilih materi pembelajaran. Model Tahap *analysis* merupakan tahap awal dari model ADDIE, tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengetahui tahap awal dan mengembangkan media pembelajaran tersebut.

a. Analisis Kompetensi

Analisis yang dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media pembelajaran dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum tentang standart kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Tabel 5.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas XI IPS

Kompetesnsi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena yang terjadi, serta ,menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.7 Menganalisis mitigasi dan adaptasi bencana alam dengan kajian geografi
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak	4.7 Menyajikan contoh penerapan dan cara beradaptasi terhadap

terkait dengan perkembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	bencana alam dan lingkungan sekitar
---	-------------------------------------

b. Analisis Media Belajar

Media belajar atau alat belajar yang digunakan perlu dianalisis sesuai dengan kebutuhan siswa. Fenomena yang terjadi media yang digunakan masih konvensional dengan media cetak seperti buku, jurnal, LKS, poster, dan buku lainnya. Maka dari media konvensional tersebut siswa akan merasa bosan dan kurangnya motivasi dalam belajar.

Dengan demikian peneliti berasumsi bahwa pengembangan *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat diterapkan pada kelas tersebut dikarenakan adanya fasilitas LCD dan Projector. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

c. Analisis Siswa

Menganalisis siswa sebelum pengembangan media pembelajaran, maka hal yang harus diperhatikan dalam menganalisis siswa meliputi, karakteristik siswa, gaya belajar, pola pikir dan sikap siswa. Dengan demikian peneliti mengetahui kebutuhan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran.

Fenomena yang terjadi di kelas XI bahwasannya ketika pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan dan malu bertanya sehingga kurang adanya timbal balik antara guru dan siswa.

2. Desain (*Design*) Media Pembelajaran *Adobe Animate cc*

Pengembangan ini menghasilkan salah satu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate cc versi 2017* untuk siswa XI IPS MAN 1 Lamongan pada mata pelajaran Geografi dengan materi Mitigasi Bencana Alam. Proses pembuatan produk desain media pembelajaran interaktif *adobe animate cc* meliputi pemilihan *layout, font, sound effect, button, ilustrasi, script* dan *image*. Adapun identifikasi produk media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

Jenis	: <i>Adobe Animate CC 2017</i> (multimedia interaktif)
Judul	: Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Geografi (Mitigasi Bencana Alam) kelas XI IPS MAN 1 Lamongan
Sasaran	: Siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan
Layout size	: <i>Width 1280 x High 720 pixel</i>
Font/Style/ size	: <i>Segeo UI/Semibold/16.0 pt, 18.0 pt, 22pt, 36.0 pt</i>
Target Output	: <i>Flash Player 10.3</i>
Script	: <i>ActionScript 3.0</i>
Format	: <i>.fla and SWF file</i>
Pengembang	: Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi

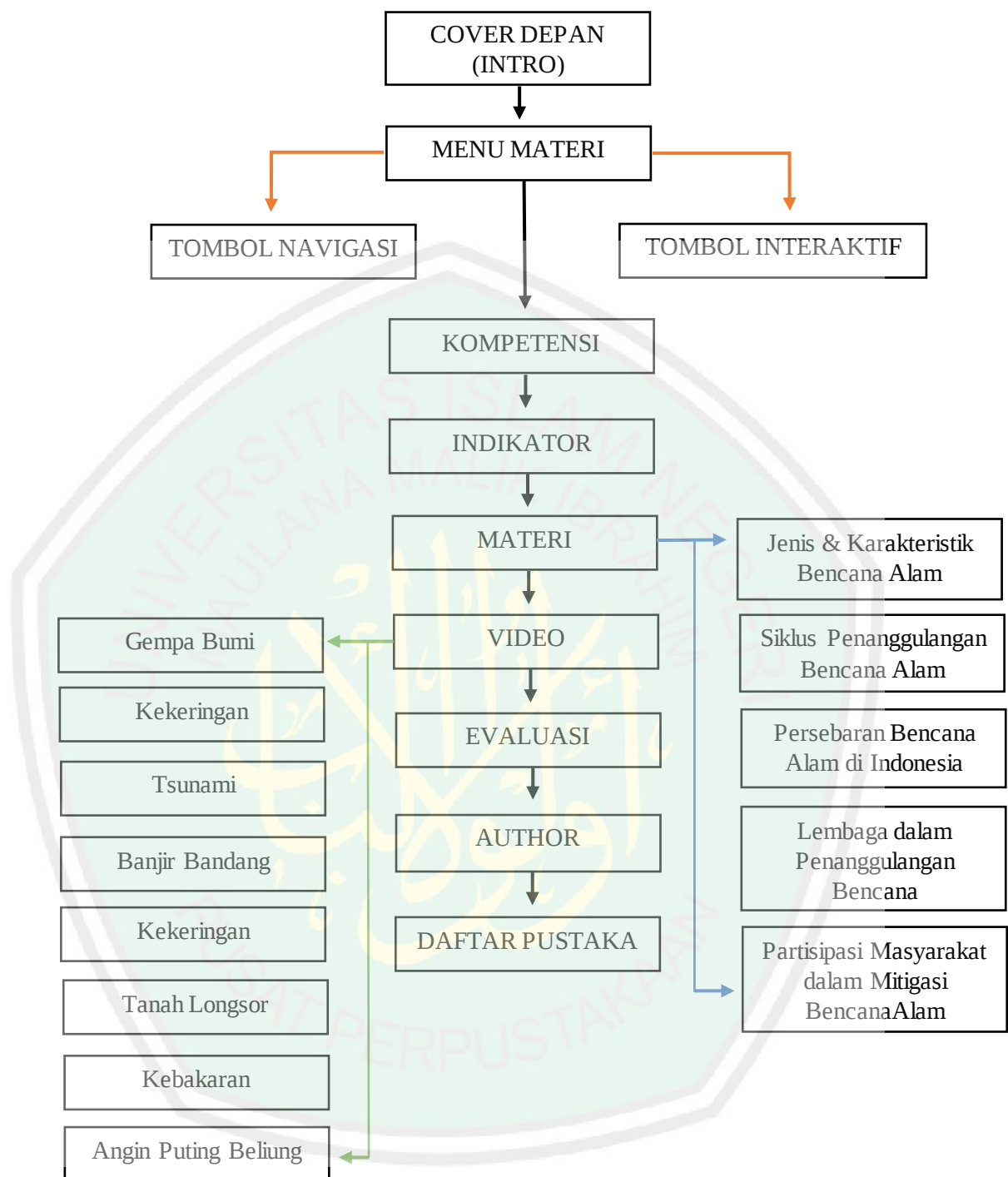
Pada langkah selanjutnya adalah pembuatan desain perancangan media pembelajaran dengan tujuan menghasilkan *output* yang baik. Berikut desain perancangan media pembelajaran dengan proses :

a. Pengelompokkan Data

Pengelompokkan ini adalah bagian hal penting dari pembuatan media pembelajaran. Pengelompokkan data berupa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Materi dan bahan ajar lainnya. Dengan demikian peneliti membuat diagram alur

b. Alur Perancangan Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya pembuatan alur perancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Proses ini membutuhkan konsep yang terstruktur dan sistematis, sehingga ketika produk tersebut diterapkan maka subyek akan merasa terfokus pada media pembelajaran. Berikut ini merupakan bagan alur perancangan dari media pembelajaran yang tersusun secara terstruktur dan sistematis.



Gambar 5.1 Alur Perancangan Media Pembelajaran

3. Pengembangan (*Development*) Media Pembelajaran *Adobe Animate cc*

Tahap selanjutnya adalah melakukan pengembangan media produk media pembelajaran sesuai dengan alur perancangan. Berikut ini beberapa halaman produk media pembelajaran, diantaranya adalah :

a. Halaman Depan Media Pembelajaran *Adobe Animate cc*

Pada *layout* depan media pembelajaran terdapat isi yang meliputi judul materi, identitas universitas, sekolah, jenjang kelas, mata pelajaran. Untuk selanjutnya penggunaan warna, wallpaper dan tombol-tombol *button* digunakan untuk memudahkan pengguna menjalankan media tersebut.



Gambar 5.2 Intro Media Pembelajaran *Adobe Animate cc*

b. Halaman Petunjuk Penggunaan

Layout petunjuk berisi tentang penggunaan tombol-tombol *button* yang sudah tersedia pada *layout* media. Hal tersebut

berguna untuk memudahkan pengguna dalam pengorasan media pembelajaran.



Gambar 5.3 Halaman Petunjuk Penggunaan

c. Halaman Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Layout selanjutnya adalah bagian dari kurikulum. Acuan kurikulum pembelajaran adalah kurikulum 2013 dan memuat tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), pokok dari Kompetensi Inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Sedangkan dalam mendukung Kompetensi Inti capaian pembelajaran mata pelajaran diuraikan menjadi Kompetensi Dasar yang meliputi sikap spiritual, sikap social, sikap pengetahuan dan sikap keterampilan.



Gambar 5.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

d. Halaman Indikator Pencapaian Kompetensi

Bagian dari *layout* ini berisi tentang pokok materi dari penjabaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Indikator pencapaian kompetensi ini merupakan spesifikasi dari materi yang akan disajikan. Ukuran *font* dan *background* telah disesuaikan, sehingga memudahkan pengguna dan pembaca dalam pengoprasian media pembelajaran.



Gambar 5.5 Halaman IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)

e. Halaman Menu

Pada *layout* menu berisi tentang konten materi dan ada tombol-tombol *button* yang berguna bagi pengguna untuk menjalankan media pembelajaran sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 5.6 Menu Utama Media Pembelajaran

f. Halaman materi

Layout ini berisi tentang materi pembelajaran. Dalam media ini ada materi dengan BAB (Mitigasi Bencana Alam) dan beberapa sub-sub tema kecil untuk menjadi pembahasan.



Gambar 5.7 Menu Materi Media Pembelajaran



Gambar 5.8 Bagian Isi Materi Pembelajaran

g. Halaman video

Pada *layout* ini berisi tentang video yang berkaitan dengan materi pembelajaran. *Layout* pemutaran video ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik lebih memahami materi dalam media pembelajaran *adobe animate cc*.



Gambar 5.9 Halaman Video Materi Pembelajaran

h. Halaman evaluasi

Halaman evaluasi berisi tentang konten soal yang berisi materi mitigasi bencana alam. Evaluasi tersebut menggunakan media aplikasi *quiz creator* yang digabungkan menjadi satu dengan media *adobe animate cc*. Pada *quiz creator* ini ada 4 pilihan soal dengan type *true/false* (8 soal), *multiple choice* (10 soal), *multiple response* (5 soal), dan *matching* (2 soal) sehingga total soal keseluruhan ada 25 soal dengan type soal yang berbeda. Penggunaan *quiz creator* dalam mengerjakan soal siswa memiliki waktu 30 menit dan setiap soal yang sudah dijawab oleh siswa tidak bisa mengulang soal sebelumnya hal ini bertujuan agar siswa tidak menyontek ketika mengerjakan soal.



Gambar 5.10 Evaluasi dengan Jenis Soal True and False



Gambar 5.11 Evaluasi dengan Jenis Soal Multiple Choice



Gambar 5.12 Evaluasi dengan Jenis Soal Matching

i. Halaman Pengembang

Pada halaman ini memuat tentang biodata pengembang media pembelajaran berbasis *adobe aminate cc*. Halaman pengembang ini bertujuan untuk mengetahui pembuat dari media pembelajaran *adobe animate cc*.



**Gambar 5.13 Pengembang Media Pembelajaran
*Adobe Animate cc***

j. Halaman Daftar Pustaka

Pada halaman ini berisi tentang refensi dari pengambilan materi untuk media pembelajaran Geografi pada tema Mitigasi Bencana Alam kelas XI SMA/MA.



Gambar 5.14 Halaman Daftar Pustaka

4. Implimentasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi adalah bagian yang utama setelah mengembangkan media pembelajaran. Setelah melakukan beberapa tahap maka peneliti melakukan tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran untuk dapat diujicobakan produk media di lapangan. Peneliti juga mengevaluasi hasil dari kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas dan kelayakan produk media pembelajaran. Uji coba penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran menggunakan perlakuan Uji-T berpasangan (*paired simple test*). Uji T berpasangan digunakan untuk membandingkan *mean* dari satu sampel yang berpasangan (*paired*). Penerapan menggunakan sampel berpasangan adalah kelompok subyek yang sama tetapi mendapatkan perlakuan yang

berbeda dan menguji perbedaan dari sebelum menggunakan media pembelajaran sampai sesudah mendapatkan perlakuan.

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *adobe animate cc versi 2017*. Uji coba lapangan dilakukan pada subyek siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan dengan jumlah siswa 31 responden. Berikut adalah daftar tabel siswa uji coba lapangan.

Tabel 5.2 Nama Responden Siswa Kelas XI IPS 1

Responden	Nama Responden
X1	Adelia Intan Puspa
X2	Ahmad Fathoni Surya
X3	Ahmad Naylin Ni'am Asshobir
X4	Akhmad Ilyas Yudansyah
X5	Atika Aprilia Rufaida
X6	Dea Novi Mahfiro
X7	Fahreza Dewa Amanda
X8	Faiqotul Lathifah
X9	Fikarul Mujtahida
X10	Figrotun Nabilah
X11	Fitrotuz Zahroh
X12	Laily Fauziyatin Naafilah
X13	Lathifatuzzahro Febriyanti
X14	Lilis Afifah Maysaroh
X15	Lisnawati Widia Putrihari
X16	M. Abdul Mukhid
X17	M. Nur Hidayat Anwar
X18	Moch. Dava Febriyanto
X19	Moh. Wafa' Al Hasib
X20	Mohamad Ilham Afandi
X21	Muhamad Syamsudin
X22	Muhammad Rifki Wardana
X23	Muhamad Rofiif Asy-Syarif
X24	Nadia Al Adzimah
X25	Nurul Hafizhotun Nikmah
X26	Putri Waqi'ah Mulya M. S
X27	Rahmad Alfian Haryono
X28	Rahmatullah Syarifudin
X29	Septian Deni Maulana

X30	Wahyu Rahmad Darmawan
X31	Yusuf Trivani

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*. Hal yang perlu dilakukan pada tahap evaluasi adalah mengkaji ulang komponen-komponen yang telah dilakukan uji coba penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Keberhasilan suatu produk media pembelajaran ditentukan oleh data angket dan hasil evaluasi. Produk yang di ujicobakan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga media pembelajaran yang telah di ujicoba lapangan telah memenuhi kriteria tertentu. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dan respon serta umpan balik pengguna dalam pengembangan produk media pembelajaran yang telah diterapkan.

Produk media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya maka langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan. penerapan media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tercapainya hasil yang positif dan meningkat. Untuk mengetahui hasil nilai siswa tersebut maka dilakukan evaluasi hasil *posttest* dan *pretest* dengan patokan nilai yang berlaku.

Pretest digunakan untuk mengukur hasil nilai pada pembelajaran yang lama sebelum menggunakan media pembelajaran. Kemudian

untuk mengetahui hasil nilai sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran adalah dengan menggunakan nilai *posttest*.

Setelah dilakukannya hasil *pretest* dan *posttest* maka diketahui ada peningkatan hasil belajar siswa yang memenuhi nilai KKM. Pada evaluasi media pembelajaran mendapatkan hasil yang baik dan telah memenuhi kriteria media pembelajaran serta media pembelajaran tersebut efektif dan layak digunakan. Berikut adalah tabel nilai *pretest* dan *posttest* :

Tabel 5.3 Hasil Evaluasi dengan *pretest* dan *posttest*

Responden	Nama Responden	Hasil Nilai Geografi	
		Pretest	Posttest
		(Control)	(Eksperimen)
		X_1	X_2
X1	Adelia Intan Puspa	60	80
X2	Ahmad Fathoni Surya	54	76
X3	Ahmad Naylin Ni'am Asshobir	54	78
X4	Akhmad Ilyas Yudansyah	54	79
X5	Atika Aprilia Rufaida	62	87
X6	Dea Novi Mahfiro	64	79
X7	Fahreza Dewa Amanda	60	80
X8	Faiqotul Lathifah	54	84
X9	Fikarul Mujtahida	62	76
X10	Fitrotun Nabilah	60	80
X11	Fitrotuz Zahroh	58	76
X12	Laily Fauziyatin Naafilah	60	85
X13	Lathifatuzzahro Febriyanti	60	82
X14	Lilis Afifah Maysaroh	58	83
X15	Lisnawati Widia Putrihari	60	75
X16	M. Abdul Mukhid	60	80
X17	M. Nur Hidayat Anwar	54	75
X18	Moch. Dava Febriyanto	60	80
X19	Moh. Wafa' Al Hasib	50	78

X20	Mohamad Ilham Afandi	58	78
X21	Muhamad Syamsudin	54	84
X22	Muhammad Rifki Wardana	60	80
X23	Muhamad Rofiif Asy-Syarif	54	77
X24	Nadia Al Adzimah	60	80
X25	Nurul Hafizhotun Nikmah	60	80
X26	Putri Waqi'ah Mulya M. S	62	87
X27	Rahmad Alfian Haryono	54	84
X28	Rahmatullah Syarifudin	60	80
X29	Septian Deni Maulana	60	80
X30	Wahyu Rahmad Darmawan	58	79
X31	Yusuf Trivani	60	80

Hasil nilai tersebut diketahui dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dikembangkan pada tema Mitigasi Bencana Alam. Perolehan nilai rata-rata pada hasil *pretest* adalah 51% dan pada nilai *posttest* adalah 80%. Maka dari nilai *posttest* tersebut lebih baik dari nilai *pretest* dengan kata lain bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dan diujicobakan telah memenuhi kriteria dan dapat dikatakan efektif.

B. Hasil Penerapan Desain Media Pembelajaran *Adobe Animate CC*

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran Geografi berbasis multimedia interaktif *adobe animate cc* yang dikemas dalam bentuk CD Pembelajaran dan dapat dioperasikan di laptop atau komputer. Sehingga dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini

dikembangkan dari beberapa tahapan. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Setelah mengidentifikasi bagian dari tahap isi kurikulum, maka peneliti melakukan validasi materi yang dilakukan oleh Saiful Amin, M.Pd dengan dua tahap. Hasil analisis data dari angket evaluasi tahap pertama memperoleh hasil skor 56 dengan predikat 74 % dengan kategori “Cukup Baik, Perlu Revisi”. Pada validitas revisi tahap kedua memperoleh hasil skor 71 dengan predikat 94 % dengan kategori “Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi.
2. Setelah mengidentifikasi bagian dari materi pembelajaran, maka peneliti melakukan validasi media pembelajaran *adobe animate cc* yang dilakukan oleh Yuniar Sefyo. M, SSn dengan langkah dua tahap. Hasil perhitungan validasi tersebut pada media pembelajaran *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam, maka memperoleh skor 69 dengan predikat hasil 92 % dengan kategori “Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi”. Sedangkan pada tahap kedua hasil perhitungan validasi tahap kedua media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam, maka memperoleh skor 72 dengan predikat hasil 96 % dengan kategori “Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi”
3. Setelah mengidentifikasi bagian validasi materi dan media pembelajaran *adobe animate cc*, peneliti melakukan validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh Suminto, S.Pd selaku Guru mata

pelajaran Geografi. Hasil perhitungan validasi tersebut pada media pembelajaran *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam, maka memperoleh skor 69 predikat hasil 92 % dengan kategori “Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi”

4. Hasil uji coba produk analisis data *pretest* dan *posttest* dari siswa yang mendapat perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Mitigasi Bencana Alam yang dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada siswa kelas XI IPS 1 MAN Lamongan diperoleh dengan menggunakan analisis t-test berpasangan (*paired simple test*) SPSS 24 menunjukkan bahwa nilai *pretest* yang sebelum mendapatkan perlakuan dengan nilai rata-rata 58 sedangkan pada nilai *posttest* yang sesudah mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* memperoleh nilai rata-rata 80, yang menunjukkan Sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05. Data tersebut diperkuat dengan perhitungan tabel 29.1271 dan t_{hitung} 1.696, sehingga $29,127 > 1.696$.
5. Hasil belajar siswa meningkat setelah mendapat perlakuan penerapan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan nilai Sig. 0,00 kurang dari (<) 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran.
6. Dari hasil data tersebut membuktikan bahwa presentase siswa yang lulus dengan memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sehingga dari hasil keseluruhan terlihat bahwa

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada materi Mitigasi Bencana Alam di kelas XI IPS 1 di MAN 1 Lamongan telah memenuhi standar kelulusan.

7. Kelebihan *adobe animate cc* dalam pembelajaran meliputi:

- a. Pengguna program *adobe animate cc* dapat dengan mudah berkreasi dengan menggunakan animasi sesuai keinginan.
- b. Materi yang disajikan sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa memahami betul tentang materi yang telah disampaikan, namun hal tersebut perlu mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa.
- c. Terintegrasi secara keilmuan dikarenakan pembuatan produk media pembelajaran memang harus betul dan benar secara dapat dipertanggungjawabkan.
- d. Tersedianya *audio visual, effect, video* dan yang lainnya sesuai dengan kebutuhan siswa.
- e. Mudah digunakan pada semua jenis laptop yang beroperasi system windows dan macOS.

C. Respon Siswa Terhadap Kelayakan Produk *Adobe Animate CC*

Hasil perhitungan hasil validasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* pada mata pelajaran Geografi dengan sub tema Mitigasi Bencana Alam, maka memperoleh skor 2041 dengan predikat hasil 87.78 % dengan kategori “baik dan tidak perlu revisi”.

Sedangkan hasil analisis angket motivasi belajar yang di terapkan sesudah menggunakan *adobe animtae cc* sebagai media pembelajaran, menunjukkan bahwa terdapat presentase dan kategori yang sangat baik. Hasil tersebut diperoleh dari komponen perhatian dengan nilai 88% berkategori baik, pada komponen rasa senang memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat baik, pada komponen keingintahuan memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat baik, pada komponen ketertarikan memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat baik, pada komponen keaktifan memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat baik, sedangkan rata-rata total memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat baik. Dari hasil analisis motivasi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lebih baik dan efektif.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi dengan tema Mitigasi Bencana Alam kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan, dapat disimpulkan meliputi :

1. Proses pengembangan desain media pembelajaran *adobe animate cc* yang sesuai untuk pembelajaran Geografi kelas XI IPS 1 adalah mengacu pada model *ADDIE*. Model ini menggunakan 5 (lima) tahap pengembangan, meliputi: analisis (isi kurikulum, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa), penyusunan desain, pengembangan desain, penerapan desain dan evaluasi produk. Peneliti menggunakan model *ADDIE* karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI IPS 1 dengan peminatan prodistik yang diarahkan untuk mengenal multimedia. Model ini juga sesuai dengan pembelajaran Geografi tema Mitigasi Bencana Alam.
2. Hasil penerapan desain media pembelajaran *adobe animate cc* menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* di kelas XI IPS 1 dengan perolehan sebesar $t_{\text{tabel}} = 29.1271$ dan $t_{\text{hitung}} = 1.696$. Artinya jika guru menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*, maka hasil

belajara siswa meningkat, sebaliknya jika tidak menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc* maka hasil belajar tetap.

3. Menyatakan bahwa respon siswa terhadap *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran Geografi dengan perolehan sebesar 87.78%, artinya *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran layak digunakan untuk pembelajaran dan berkategori ‘Bak, tidak ada revisi’. Sedangkan motivasi belajar perolehan sebesar 92%, artinya motivasi siswa sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *adobe animate cc*. Hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi lebih perhatian, memiliki rasa senang, keingintahuan, ketertarikan dan keaktifan pada media pembelajaran sebagai motivasi belajar siswa.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai bahan ajar sebagai alat bantu dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran Geografi. Produk dari pengembangan media dapat memperluas pengetahuan seputar media pembelajaran dan komponen-komponen.

Pembuatan media pembelajaran ini perlu adanya ketekunan, kreatifitas dan pemahaman yang cukup. Penulis menyarankan untuk peneliti pengembangan media pembelajaran interaktif selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan

variasi-variasi untuk menghasilkan output media pembelajaran yang lebih baik, kreatif serta lebih menarik sehingga dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar

Selanjutnya penulis juga menyarankan kepada penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran interaktif, untuk dapat membandingkan media pembelajaran ini dengan media lainnya. Agar mendapatkan media pembelajaran dengan output yang baik, kreatif dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas sehingga kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran *adobe animae cc* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan, sehingga dalam pembelajaran yang membutuhkan media *adobe animate cc* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu melalui media *adobe animate cc* siswa kelas X, XI dan XII diharapkan mampu menggunakan media tersebut sebagai alat pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan akan lebih menarik khususnya mata pelajaran Geografi.

Selain penggunaan media *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran, dapat pula digunakan sebagai pembuatan animasi, kartun, *motion* dan game. Bagi kelas yang berbasis prodistik atau multimedia untuk mengembangkan *adobe animate cc* sebagai media

pembelajaran atau produk yang lain yang bermanfaat bagi siswa dan sekolah.

Pada siswa SMK/SMA/MA yang berbasis multimedia diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran dari berbagai aplikasi media interaktif, jika pembuatan media pembelajaran terus dikembangkan, maka dengan kemungkinan akan meningkatnya kualitas sekolah dan siswa. Pembelajaran berbasis multimedia akan lebih mendorong keinginan siswa untuk lebih belajar dengan tekun.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif *adobe animate cc* diharapkan dapat dikembangkan secara keilmuan dengan konten yang baik dan terstruktur sehingga dalam perkembangan era milenium mampu berinovasi dan kreatif sesuai dengan keberlangsungan pembelajaran.

Adapun beberapa aspek pembuatan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *adobe animate cc* yang memiliki aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Aspek tersebut merupakan bagian dari yang terpenting dalam pembuatan media pembelajaran serta penerapan proses pembelajaran berlangsung.

Pembuatan produk media pembelajaran lebih baiknya mencantumkan literasi dan rujukan serta penambahan komponen baik materi dan hal yang penting, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprehensif*.

Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan untuk kalangan guru dan jenjang sekolah atas, bisa digunakan untuk siswa dan civitas akademik sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran secara mandiri. Secara keseluruhan harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat berdaya guna dan efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran, Surat Al-Maidah, ayat 67
- Al-Qur'an, Surat An-Nahl, ayat 89
- Al-Qur'an, Surat Ar-Rahman, ayat 13
- Andi, Pratowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Daradjat, Zakiyah. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gagne dan Briggs. 1979. Pengertian Pembelajaran. <http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian-pembelajaranmenurut-beberapa-ahli> (diakses pada tanggal 10 oktober 2017, pukul 20.05 WIB)
- Hakim, Thursan. 2002. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspaswara.
- Hardianto Deni. 2005. *Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif*. (Majalah Ilmiah Pembelajaran 1. Vol 1).
<http://www.hog-pictures.com/2016/04/adobe-animate-menggantikan-adobe-flash-di-versi-cc.html> (dikutip pada tanggal 23 November 2017, pukul 19.59 WIB)
- Maryana. 2015. *Pengembangan Media Autoplay Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi Kelas X MA Zainul Umum Ganjaran Gondang Legi Malang*. (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang)
- Mudjiono, Dimiyati 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Mufiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh : Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : CV. Alvabeta.
- Paskur Balitbang Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Pribadi Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT Dian Rakyat
- Raharjo, Solihatin. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ramadianto, Anggra Yuda. 2007. *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Aktif Dengan Flash Profesional 8*. Bandung : Yrama Widya.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rooijackers, Ad. 1991. *Mengajar dengan Sukses : Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta : PT. Presindo.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Jogjakarta : Safrialinsani press.
- Sapriyadi. M.Ed. 2009. *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri, Muhammad N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosakarya

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), Cet. 5, hlm. 6

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

Sumantri, Numan. 2001. *Pembaruan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya.

Supranto.2001. *Statistik : Teori dan Aplikasi Jilid 2*. Jakarta : Erlangga

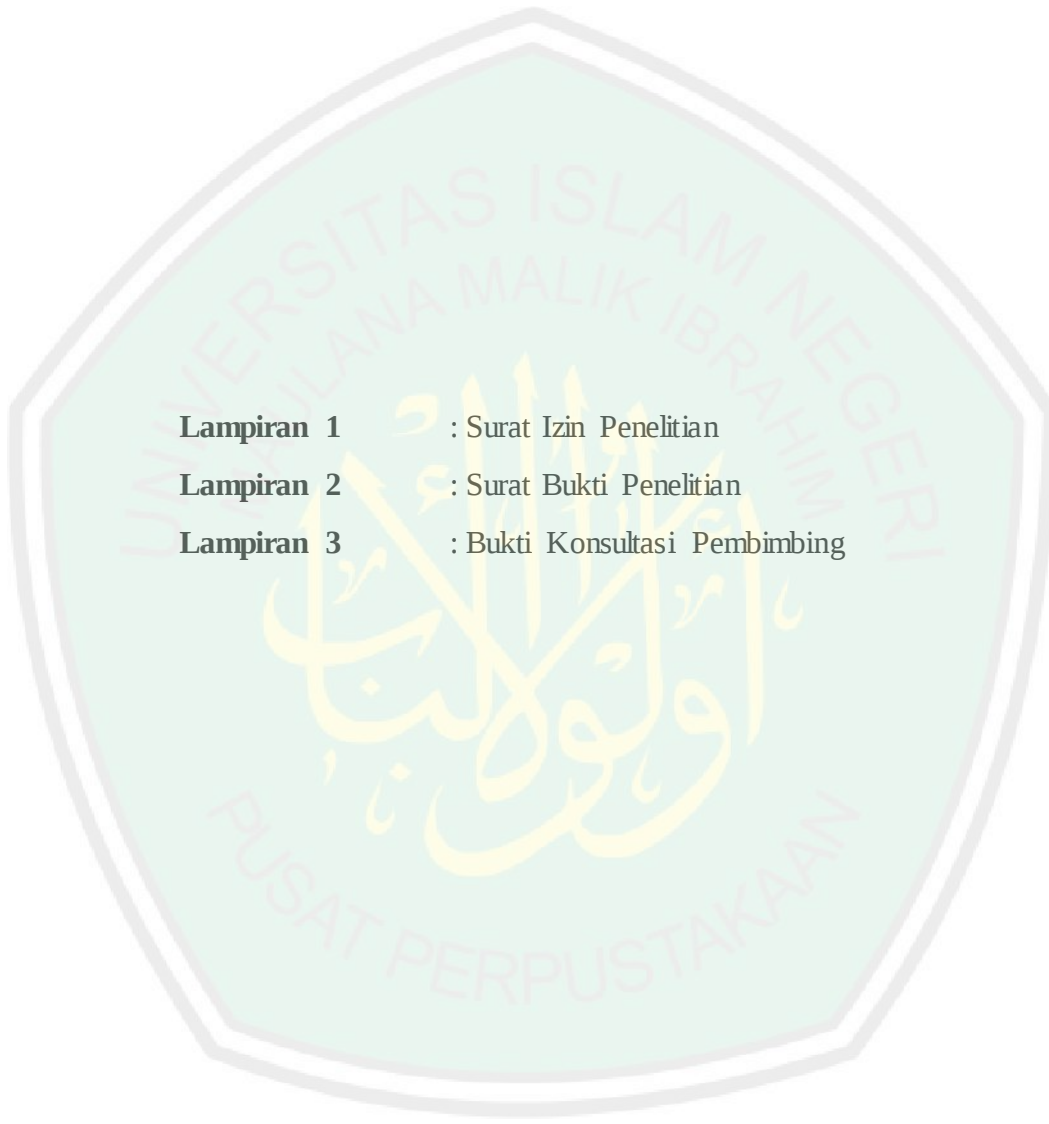
Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara

Wawancara dengan Suminto S.Pd guru Geografi kelas XI IPS MAN 1 Lamongan, pada pukul 10.05 tanggal 13 Maret 2018

Wahidmurni, Mustikawan, A. & Ridho, A. 2010. *Evaluasi Pembelajaran : Kompetensi dan Prakrik*. Yogyakarta : Nuha Letera.

Yamasari Yuni. 2010. *Pengembangan Media pembelajaran Matematika berbasis ITC yang Berkualitas*. Surabaya : Seminar Nasional Pasca Sarjana X-ITS.

- 
- Lampiran 1** : Surat Izin Penelitian
Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian
Lampiran 3 : Bukti Konsultasi Pembimbing

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
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 : 692 /Un.03.1/TL.00.1/03/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

20 Maret 2018

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan
di
Lamongan

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 : Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM : 14130039
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan *Adobe Animate CC* sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan

Lama Penelitian : Maret 2018 sampai dengan Mei 2018
(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.

Agus Maimun, M.Pd
19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsin

Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 LAMONGAN

Jl. Veteran No. 43 Lamongan Tlp. (0322) 321649 Lamongan 62211

Website : www.manlamongan.sch.id

E-mail : man.lamongan@yahoo.com

NSM : 131135240001

NPSN : 20580776

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 1017 /Ma.13.18.01/TL.01/08/2018

23 Agustus 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

- 1 Nama : Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
- 2 Alamat : Ds. Bakalan Pule Tikung Lamongan
- 3 Status : Mahasiswa S-1 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- 4 NIRM : 14130039
- 5 Program / Prodi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
- 6 Keterangan : Bahwa nama tersebut telah melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan, mulai bulan Maret s.d Mei 2018 dalam rangka Penyusunan Tesis yang berjudul "Pengembangan *Adobe Animate CC* sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Akhmad Najikh



Lampiran 3. Bukti Konsultasi Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana NO. 50 Telepon (0341) 552398
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id. Faksimile. (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI

Nama : Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM : 14130039
Jurusan : Pendidikan IPS
Pembimbing : Drs. Muh Yunus, M.Si
Judul Skripsi : Pengembangan *Adobe animate CC* sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan

No.	Tanggal/Bulan/Tahun	Materi Konsultasi	Ptd
1	4 April 2018	BAB I Pendahuluan	
2	10 April 2018	Revisi 1	
3	23 April 2018	Revisi 2	
4	27 April 2018	BAB II Kajian Pustaka	
5	2 Mei 2018	Revisi 1	
6	8 Mei 2018	Instrumen Penelitian, Angket, dan lain-lain	
7	23 Mei 2018	BAB III	
8	15 Juni 2018	BAB IV	
9	27 Juni 2018	Revisi 1	
10	2 Juli 2018	BAB V	
	4 Juli 2018	BAB VI	
11	6 Juli 2018	ACC Skripsi	

Mengetahui,
Ketua Jurusan P. IPS

Dr. Alfiyana Yuli Efianti, M.A
NIP. 19710701 200604 2 001

- 
- Lampiran 4** : Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5** : Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran
- Lampiran 6** : Angket Validasi Media Pembelajaran oleh Praktisi/Guru
- Lampiran 7** : Angket Respon Media Pembelajaran oleh Siswa
- Lampiran 8** : Angket Motivasi Belajar Siswa

Lampiran 4 : Angket Validasi Ahli Materi



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://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1320 /Un. 3.1/PP.03.1/005/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan menjadi validator

23 Mei 2018

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Saiful Amin M.pd / Validator Ahli Materi
di -

Tempat

Assalamualaikum wr. wb

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM : 14130039
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan *Adobe Animate CC* sebagai Media Pembelajaran
Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1
MAN 1 Lamongan
Dosen Pembimbing : Drs. Muh. Yunus, M.Si

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

KEMENTERIAN AGAMA
Wakil Dekan Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
ID 9368232000031002

INSTRUMEN VALIDASI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN (ADOBE ANIMATE CC) TAHAP PERTAMA

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi IPS kelas XI di MAN 1 Lamongan. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi materi pada media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian materi bahan ajar dengan kurikulum disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan materi bahan ajar supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam pengembangan bahan ajar.

Nama : SAIFUL AMIN, M.Pd
 Profesi : DOSEN
 NIP : 19870922 201503 1 005
 Instansi : UIN MALIKI MALANG
 Pendidikan : S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI
 Alamat : DS. PLUSD SELORPO BLITAR

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut :

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

C. Pertanyaan Angket

No.	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>				✓	
2	Kejelasan dan keajegan materi			✓		
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar				✓	
4	Penggunaan Bahasa			✓		
5	Durasi atau masa putar				✓	
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silanbus, RPP				✓	
7	Ketertarikan siswa dengan materi			-	✓	
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam altivitas pembelajaran				✓	
9	Kemudahan dalam penggunaan				✓	
10	Kemudahan dalam memahami				✓	
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi			-		✓
12	Validitas isi secara keilmuan			-	✓	
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan			-	✓	
14	Keruntutan penyajian materi					✓
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran					✓

D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi media pembelajaran

- materi disesuaikan dengan SD dan indikator
- materi harus konsisten dg indikator.

2. Dalam hal kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi media pembelajaran

Dituntut lebih menarik lagi.

3. Lain-lain

- Penggunaan tanda baca, kalimat, dan pemilihan kata lebih diperhatikan lagi
- tata cara penulisan daftar pustaka di lihat lagi
- Ditambah halaman daftar pustaka

E. Kesimpulan

Materi yang digunakan dalam media untuk penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *adobe animate cc* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Geografi MAN 1 Lamongan” dengan batasan masalah dengan sub tema.....MITIGASI BENCANA ALAM.....dinyatakan :

No	Item	Predikat
1	Layak untuk uji coba tanpa revisi	
2	Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran ahli materi	✓
3	Tidak layak uji coba	

Malang , 20 Maret 2018


 SAIFUL AZZAM, M.Pd.
 NIP. 19870922 2015031005

INSTRUMEN VALIDASI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN (ADOBE ANIMATE CC) TAHAP PERTAMA

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi IPS kelas XI di MAN 1 Lamongan. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi materi pada media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian materi bahan ajar dengan kurikulum disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan materi bahan ajar supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam pengembangan bahan ajar.

Nama : SAIFUL AMIN, M.Pd
Profesi : DOSEN
NIP : 19870922 201503 1 005
Instansi : UIN MALIKI MALANG
Pendidikan : S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI
Alamat : DS. PLISO SELORPO BLITAR

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda dalah sebagai berikut :

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

C. Pertanyaan Angket

No.	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>					✓
2	Kejelasan dan keajegan materi					✓
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar					✓
4	Penggunaan Bahasa				✓	
5	Durasi atau masa putar					✓
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silanbus, RPP				✓	
7	Ketertarikan siswa dengan materi					✓
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran				✓	
9	Kemudahan dalam penggunaan					✓
10	Kemudahan dalam memahami					✓
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi					✓
12	Validitas isi secara keilmuan					✓
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan					✓
14	Keruntutan penyajian materi					✓
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran				✓	

D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi media pembelajaran

tidak lengkap dan layout
desainnya

2. Dalam hal kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi media pembelajaran

tidak menarik dan layout
desainnya

3. Lain-lain

E. Kesimpulan

Materi yang digunakan dalam media untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *adobe animate cc* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Geografi MAN 1 Lamongan" dengan batasan masalah dengan sub tema MITIGASI BENCANA ALAM dinyatakan :

No	Item	Predikat
1	Layak untuk uji coba tanpa revisi	
2	Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran ahli materi	✓
3	Tidak layak uji coba	

malang, 28 maret 2018


SAIFUL AZZAM, M.Pd.
NIP. 19870922 2015031005

Hasil Validasi Ahli Materi

TAHAP PERTAMA

No.	Pertanyaan	Σx	Σxi	P 100% Skor	Skala Pencapaian
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	4	5	80	Baik
2	Kejelasan dan keajegan materi	4	5	80	Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	3	5	60	Cukup Baik
4	Penggunaan Bahasa	4	5	80	Baik
5	Durasi atau masa putar	4	5	80	Baik
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus, RPP	4	5	80	Baik
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	5	80	Baik
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	3	5	60	Cukup Baik
9	Kemudahan dalam penggunaan	4	5	80	Baik
10	Kemudahan dalam memahami	3	5	60	Cukup Baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	4	5	80	Baik
12	Validitas isi secara keilmuan	3	5	60	Cukup Baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	4	5	80	Baik
14	Keruntutan penyajian materi	3	5	60	Cukup Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	3	5	60	Cukup Baik
Jumlah		54	75	74	Cukup Baik

TAHAP KEDUA

No.	Pertanyaan	Σx	Σxi	P 100% Skor	Skala Pencapaian
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat Baik
2	Kejelasan dan keajegan materi	5	5	100	Sangat Baik
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	5	5	100	Sangat Baik
4	Penggunaan Bahasa	4	5	80	Baik
5	Durasi atau masa putar	5	5	100	Sangat Baik
6	Kesesuaian dengan	4	5	80	Baik

	kurikulum/silabus, RPP				
7	Keterarikan siswa dengan materi	5	5	100	Sangat Baik
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	5	80	Baik
9	Kemudahan dalam penggunaan	5	5	100	Sangat Baik
10	Kemudahan dalam memahami	5	5	100	Sangat Baik
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	5	100	Sangat Baik
12	Validitas isi secara keilmuan	5	5	100	Sangat Baik
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	5	5	100	Sangat Baik
14	Keruntutan penyajian materi	5	5	100	Sangat Baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	4	5	80	Baik
Jumlah		71	75	94	Sangat Baik

Lampiran 5 : Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran



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://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1320 /Un. 3.1/PP.03.1/005/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan menjadi validator

23 Mei 2018

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Yuniar Setyo, M.Sn / Validator Ahli Media pembelajaran
di -
Tempat

Assalamualaikum wr. wb

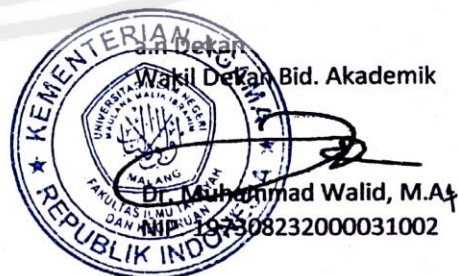
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM : 14130039
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan *Adobe Animate CC* sebagai Media Pembelajaran
Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1
MAN 1 Lamongan
Dosen Pembimbing : Drs. Muh. Yunus, M.Si

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (ADOBE ANIMATE CC) TAHAP PERTAMA

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi IPS kelas XI di MAN 1 Lamongan. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media dalam pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pengembangan bahan ajar supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam pengembangan bahan ajar.

Nama : Yuniar Setyo - M, SS
Profesi : Laboran Multimedia
NIP : 19900607 201503 1033
Instansi : PTK UIN Malang
Pendidikan : S1 Deskomir
Alamat : Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk melihat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda dalah sebagai berikut :

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

C. Pertanyaan Angket

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan pengoprasian program					✓
2	Interaksi dengan pengguna				✓	
3	Kejelasan petunjuk program					✓
4	Penggunaan bahasa				✓	
5	Kualitas gambar				✓	
6	Kualitas suara				✓	
7	Kualitas ilustrasi				✓	
8	Penggunaan huruf					✓
9	Penggunaan warna					✓
10	Penggunaan animasi				✓	
11	Penggunaan tombol interaktif					✓
12	Penggunaan <i>back sound</i>				✓	
13	Urutan penyajian materi					✓
14	Ukuran <i>Slide</i>				✓	
15	Tampilan program				✓	
JUMLAH						

D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal tampilan media pembelajaran (adobe animate cc)
 - Button dipagelari (peta lesung & rapikan)
 - Tampilan intro diberikan ditubuh gambar senor juga gambar teman.
2. Dalam hal isi media pembelajaran (adobe animate cc)
 - font. button lebih besar agar jelas
3. Lain-lain
 - evaluasi / quiz lebih diperbaiki ukuran size koreksi akan lebih.

E. Kesimpulan

Media yang digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *adobe animate cc* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Geografi MAN 1 Lamongan" dengan batasan masalah dengan sub tema KITIGASI BENCANA ALAM, dinyatakan :

No	Item	Predikat
1	Layak untuk uji coba tanpa revisi	
2	Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran ahli media	✓
3	Tidak layak uji coba	

Malang, 25 Maret 2018


Yuniar Setyo M, S.Sn

NIP. 19900607 201503 1003

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (ADOBE ANIMATE CC) TAHAP PERTAMA

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi IPS kelas XI di MAN 1 Lamongan. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media dalam pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pengembangan bahan ajar supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam pengembangan bahan ajar.

Nama : Yunkar Sekyo - M, SSi
 Profesi : Laboran Multimedia
 NIP : 19900607 201503 1033
 Instansi : PTK UIN Malang
 Pendidikan : S1 Deskomur
 Alamat : Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk melihat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut :

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

C. Pertanyaan Angket

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan pengoprasian program					✓
2	Interaksi dengan pengguna					✓
3	Kejelasan petunjuk program					✓
4	Penggunaan bahasa					✓
5	Kualitas gambar				✓	
6	Kualitas suara				✓	
7	Kualitas ilustrasi				✓	
8	Penggunaan huruf					✓
9	Penggunaan warna					✓
10	Penggunaan animasi					✓
11	Penggunaan tombol interaktif					✓
12	Penggunaan <i>back sound</i>					✓
13	Urutan penyajian materi					✓
14	Ukuran <i>Slide</i>					✓
15	Tampilan program					✓
JUMLAH						✓

D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal tampilan media pembelajaran (*adobe animtate cc*)

Sudah Bagus dan Baik untuk
Referensi

2. Dalam hal isi media pembelajaran (*adobe animate cc*)

layak digunakan

3. Lain-lain

E. Kesimpulan

Media yang digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *adobe animate cc* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Geografi MAN 1 Lamongan" dengan batasan masalah dengan sub tema...MITIGASI BENCANA ALAM..., dinyatakan :

No	Item	Predikat
1	Layak untuk uji coba tanpa revisi	
2	Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran ahli media	✓
3	Tidak layak uji coba	

Malang, 1 April 2018

Yuniar Sanyo M, S.Sn

NIP. 19900607 201503 0003

Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

TAHAP PERTAMA

No	Pertanyaan	Σx	Σxi	P 100% Skor	Skala Pencapaian
1	Kemudahan pengoprasian program <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat Baik
2	Interaksi dengan pengguna	4	5	80	Baik
3	Kejelasan petunjuk program	5	5	100	Sangat Baik
4	Penggunaan bahasa	4	5	80	Baik
5	Kualitas gambar (audio visual)	4	5	80	Baik
6	Kualitas suara (audio visual)	4	5	80	Baik
7	Kualitas ilustrasi gambar	4	5	80	Baik
8	Penggunaan huruf <i>font</i> media <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat Baik
9	Penggunaan warna	5	5	100	Sangat Baik
10	Penggunaan animasi	4	5	80	Baik
11	Penggunaan <i>backsound</i>	4	5	80	Baik
12	Penggunaan tombol interaktif	5	5	100	Sangat Baik
13	Urutan penyajian materi	5	5	100	Sangat Baik
14	Ukuran <i>Slide</i> media <i>adobe animate cc</i>	4	5	80	Baik
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	4	5	80	Baik
Jumlah		66	75	88	Baik

TAHAP KEDUA

No	Pertanyaan	Σx	Σxi	P 100% Skor	Skala Pencapaian
1	Kemudahan pengoprasian program <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat baik
2	Interaksi dengan pengguna	5	5	100	Sangat baik
3	Kejelasan petunjuk program	5	5	100	Sangat baik
4	Penggunaan bahasa	5	5	100	Sangat baik
5	Kualitas gambar (audio visual)	4	5	80	Baik
6	Kualitas suara (audio visual)	4	5	80	Baik
7	Kualitas ilustrasi gambar	4	5	80	Baik
8	Penggunaan huruf <i>font</i> media <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat baik
9	Penggunaan warna	5	5	100	Sangat baik
10	Penggunaan animasi	5	5	100	Sangat baik
11	Penggunaan <i>backsound</i>	5	5	100	Sangat baik

12	Penggunaan tombol interaktif	5	5	100	Sangat baik
13	Urutan penyajian materi	5	5	100	Sangat baik
14	Ukuran <i>Slide</i> media <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat baik
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat baik
Jumlah		72	75	96	Sangat Baik



Lampiran 6 : Angket Validasi Media Pembelajaran oleh Praktisi/Guru

INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ANIMATE CC Oleh GURU MATA PELAJARAN GEOGRAFI

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* mata pelajaran Geografi IPS kelas XI di MAN 1 Lamongan. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media dalam pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pengembangan bahan ajar supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam pengembangan bahan ajar.

Nama : Sununto S.pd
Profesi : Guru Kelas XI IPS (Geografi)
NIP :
Instansi : MAN 1 Lamongan
Pendidikan :
Alamat : Lamongan

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk melihat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda dalah sebagai berikut :

Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Praktisi Atau Guru

No	Pertanyaan	$\sum x$	$\sum xi$	P100% Skor	Skala Pencapaian
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	5	5	100	Sangat baik
2	Kejelasan materi	4	5	80	Baik
3	Kelengkapan materi bahan ajar	4	5	80	Baik
4	Bahan ajar <i>adobe animate</i> membantu siswa dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya dalam pembelajaran	4	5	80	Baik
5	Penggunaan bahasa	5	5	100	Sangat baik
6	Durasi atau masa putar	5	5	100	Sangat baik
7	Kesesuaian dengan kurikulum dan silabus	5	5	100	Sangat baik
8	Keterarikan siswa dengan materi	5	5	100	Sangat baik
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas pembelajaran	4	5	80	Baik
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar <i>adobe animate cc</i>	4	5	80	Baik
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar <i>adobe animate cc</i>	4	5	80	Baik
12	Kesesuaian soal atau bahan evaluasi dengan materi	5	5	100	Sangat baik
13	Validitas atau kesahihan isi materi secara keilmuan	5	5	100	Sangat baik
14	Keruntutan penyajian materi	5	5	100	Sangat baik
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi materi pembelajaran	5	5	100	Sangat baik
Jumlah		69	75	92	Sangat Baik

Lampiran 7 : Angket Respon Media Pembelajaran oleh Siswa

SKALA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

A. PETUNJUK UMUM

1. Tuliskan identitas diri yaitu nama, jenis kelamin, umur dan kelas Anda disudut kiri atas pada lembar jawaban.
2. Bacalah pernyataan setiap nomor dengan seksama.
3. Bacalah setiap petunjuk pengisian sebelum menjawab skala dan angket

B. PETUNJUK PENGISIAN SKALA MOTIVASI BELAJAR

Pilihlah jawaban yang tampaknya paling mungkin Anda pilih jika Anda mendapati diri Anda dalam situasi seperti itu dengan memberi tanda cek list (√),

Dalam Skala ini tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang anda pilih adalah benar. Asalkan anda menjawabnya dengan jujur.

Kerahasiaan identitas dan jawaban anda dijamin oleh peneliti. Oleh karena itu usahakan agar jangan sampai ada nomor yang terlewatkan untuk dijawab.

C. PERNYATAAN

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media pembelajaran <i>adobe animate cc</i>					
2	Kejelasan materi dalam media <i>adobe animate cc</i>					
3	Kelengkapan konten dan isi materi dalam media <i>adobe animate cc</i>					
4	Bagaimana perpaduan warna media <i>adobe animate cc</i>					
5	Penggunaan Bahasa media <i>adobe animate cc</i>					
6	Masa durasi dan putar media <i>adobe animate cc</i>					
7	Kesesuaian kurikulum dengan silabus					
8	Menggunakan media <i>adobe animate cc</i> membuat anda tidak merasa bosan					
9	Apakah materi dalam media <i>adobe animate</i> dapat meningkatkan prestasi belajar					
10	Apakah dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i> , dapat meningkatkan motivasi belajar					
11	Kemudahan memahami media <i>adobe animate cc</i> dalam proses pembelajaran					
12	Pemahaman materi Geografi dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i>					
13	Kesesuaian video, soal dan bahan evaluasi media <i>adobe animate cc</i>					
14	Penyajian penyajian materi menambah pengetahuan terhadap kekuasaan Allah SWT					
15	Apakah pembelajaran Geografi menggunakan media <i>adobe animate cc</i> lebih menyenangkan					
Jumlah						

Hasil Perhitungan Evaluasi Bahan Ajar Oleh Siswa Kelas XI IPS 1

No	Pertanyaan	Σx	Σxi	P 100% Skor	Skala Pencapaian
1	Kemenarikan media pembelajaran <i>adobe animate cc</i>	148	155	95	Sangat Baik
2	Kejelasan materi dalam media <i>adobe animate cc</i>	140	155	90	Sangat Baik
3	Kelengkapan konten dan isi materi dalam media <i>adobe animate cc</i>	142	155	92	Sangat Baik
4	Bagaimana perpaduan warna media <i>adobe animate cc</i>	135	155	87	Baik
5	Penggunaan Bahasa media <i>adobe animate cc</i>	138	155	89	Baik
6	Masa durasi dan putar media <i>adobe animate cc</i>	142	155	92	Sangat Baik
7	Kesesuaian dengan kurikulum dan silabus	132	155	85	Baik
8	Menggunakan media <i>adobe animate cc</i> membuat anda tidak merasa bosan	133	155	86	Baik
9	Apakah materi dalam media <i>adobe animate</i> dapat meningkatkan prestasi belajar	136	155	86	Baik
10	Apakah dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i> , dapat meningkatkan motivasi belajar	136	155	88	Baik
11	Kemudahan memahami media <i>adobe animate cc</i> dalam proses pembelajaran	135	155	87	Baik
12	Pemahaman materi Geografi dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i>	130	155	84	Baik
13	Validitas atau kesahihan isi materi secara keilmuan	135	155	87	Baik
14	Penyajian penyajian materi menambah pengetahuan terhadap kekuasaan Allah SWT	129	155	83	Baik
15	Apakah pembelajaran Geografi menggunakan media <i>adobe animate cc</i> lebih menyenangkan	130	155	84	Baik
Jumlah		2041	2325	88	Baik

Hasil Validasi Uji Coba Lapangan Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Pertanyaan	Skor Penilaian Produk	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kategori	Predikat
1	Kemenarikan media pembelajaran <i>adobe animate cc</i>	5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,5,5,4,4,4,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5	148	155	95,48	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
2	Kejelasan materi dalam media <i>adobe animate cc</i>	5,5,5,5,3,4,4,4,3,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,5,4,4,4,4,4,4,5,5,5	140	155	90,32	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
3	Kelengkapan konten dan isi materi dalam media <i>adobe animate cc</i>	5,5,3,5,5,4,5,5,4,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,4,4,5,4,5,5,5,3,4,5	142	155	91,61	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
4	Bagaimana perpaduan warna media <i>adobe animate cc</i>	5,4,5,5,4,3,4,5,5,5,5,5,3,3,3,4,4,4,5,5,5,4,4,5,5,5,4,5,5,5,4,5,5,3,4	135	155	87,09	Baik	Tidak Perlu Revisi
5	Penggunaan Bahasa media <i>adobe animate cc</i>	5,5,4,5,5,5,4,4,5,3,3,4,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5,4,5,4,4,3,5,4,4	138	155	89,03	Baik	Tidak Perlu Revisi
6	Masa durasi dan putar media <i>adobe animate cc</i>	5,5,4,5,5,4,4,5,5,3,5,5,4,4,4,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,4,4,5,5	142	155	91,61	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
7	Kesesuaian kurikulum dengan silabus	5,5,4,4,5,3,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4,4,3,4,4,3,3,3,4,5,4,5,4,4,4,4	132	155	85,16	Baik	Tidak Perlu Revisi
8	Dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i> membuat anda tidak merasa bosan	4,5,4,5,4,4,4,5,5,5,4,5,3,3,4,5,5,5,5,4,5,5,4,3,3,5,5,4,4,4,3	133	155	85,80	Baik	Tidak Perlu Revisi
9	Apakah materi dalam media <i>adobe animate</i> dapat meningkatkan prestasi belajar	5,4,5,5,5,3,5,4,5,5,4,5,5,3,3,4,4,5,5,3,5,5,3,5,4,4,5,5,4,4,5	136	155	87,74	Baik	Tidak Perlu Revisi
10	Apakah dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i> , dapat meningkatkan motivasi belajar	4,4,5,4,3,4,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,3,4,4,5,3,5,4,5,5,4,5,5,5	136	155	87,74	Baik	Tidak Perlu Revisi
11	Kemudahan memahami media	5,4,4,5,5,3,3,3,4,5,5,5,3,5,5,4,5,5,4,5,5,4	135	155	87,09	Baik	Tidak Perlu

	<i>adobe animate cc</i> dalam proses pembelajaran	,5,3,5,5,5,4,4,5,3					Revisi
12	Pemahaman materi Geografi dengan menggunakan media <i>adobe animate cc</i>	5,5,4,5,4,3,4,4,5,5,3,4,3,5,4,4,5,5,5,4,4,4,3,3,5,5,3,5,3,4	130	155	83,87	Baik	Tidak Perlu Revisi
13	Kesesuaian video, soal dan bahan evaluasi media <i>adobe animate cc</i>	5,5,4,5,4,3,5,4,5,3,4,3,4,4,4,4,5,5,5,5,4,5,3,5,5,5,4,3,5,5	135	155	87,09	Baik	Tidak Perlu Revisi
14	Penyajian penyajian materi menambah pengetahuan terhadap kekuasaan Allah SWT	5,4,4,5,4,5,3,3,3,4,3,4,5,5,4,4,5,5,5,5,5,3,5,5,3,4,4,4,3,3	129	155	83,22	Baik	Tidak perlu revisi
15	Bagaimana pembelajaran Geografi menggunakan media <i>adobe animate cc</i>	4,3,4,4,3,5,5,4,4,4,4,5,4,3,5,4,5,4,4,4,5,5,5,3,5,3,3,4,5,5,5	130	155	83,87	Baik	Tidak perlu revisi
JUMLAH			2041	2325	87,78	Baik	Tidak Perlu Revisi

Lampiran 8 : Angket Motivasi Belajar Siswa

VARIBEL INDIKATOR DAN PERTANYAAN

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Item
Motivasi Belajar	1. Perhatian	Pemahaman materi	1
		Konsentrasi belajar	2
	2. Rasa Senang	Semangat mengikuti pelajaran	3, 4 dan 5
	3. Keingintahuan	Keingintahuan siswa dalam belajar	6
		Ketekunan mengikuti pelajaran	7
	4. Ketertarikan	Aktif dalam pembelajaran	8, 9
	5. Keaktifan	Keaktifan di kelas	10, 11
Hasil Belajar	Nilai <i>posttest</i> siswa kelas XI IPS Mata Pelajaran Geografi, materi Mitigsi Bencana Alam		

SKALA MOTIVASI BELAJAR

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

A. PETUNJUK UMUM

1. Tuliskan identitas diri yaitu nama, jenis kelamin, umur dan kelas Anda disudut kiri atas pada lembar jawaban.
2. Bacalah pernyataan setiap nomor dengan seksama.
3. Bacalah setiap petunjuk pengisian sebelum menjawab skala dan angket

B. PETUNJUK PENGISIAN SKALA MOTIVASI BELAJAR

Pilihlah jawaban yang tampaknya paling mungkin Anda pilih jika Anda mendapati diri Anda dalam situasi seperti itu dengan memberi tanda cek list (√), Pilihlah jawaban berupa :

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RG (Ragu-ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Dalam Skala ini tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang anda pilih adalah benar. Asalkan anda menjawabnya dengan jujur.

Kerahasiaan identitas dan jawaban anda dijamin oleh peneliti. Oleh karena itu usahakan agar jangan sampai ada nomor yang terlewatkan untuk dijawab.

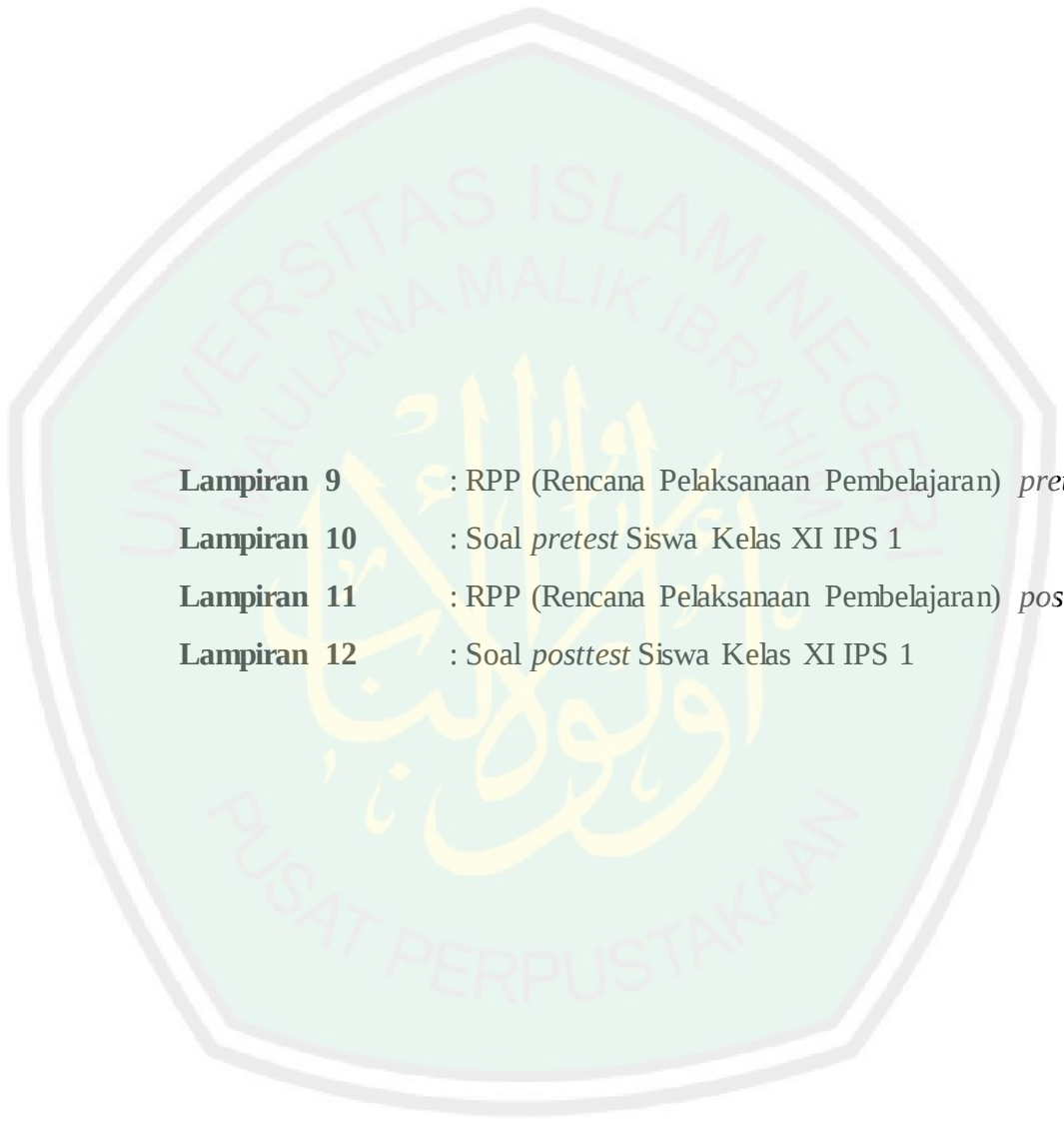
C. PERNYATAAN

No	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media tersebut saya lebih mudah memahami materi.					
2.	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi tersebut.					
3.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Geografi					
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan					
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut yang menjadi lebih senang belajar Geografi					
6.	Saya berusaha mempelajari lebih mendalam tentang materi, khususnya mata pelajaran Geografi.					
7.	Saya berusaha mengikuti mata pelajaran Geografi dengan sungguh-sungguh.					
8.	Media pembelajaran tersebut sangat menarik bagi saya sehingga saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran terutama untuk pembelajaran geografi.					
9.	Saya menginginkan semua materi pelajaran, khususnya pelajaran Geografi menggunakan media interaktif					
10	Saya berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran.					
11.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, membuat saya tidak merasa lebih bosan mengikuti mata pelajaran Geografi.					
JUMLAH SKOR						

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Responden	Indikator										
	Perhatian		Rasa Senang			Keingintahuan		Ketertarikan		Keaktifan	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4
4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5
5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
7	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5
8	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4
9	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
10	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4
11	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
12	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
13	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4
14	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4
15	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4
16	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5
17	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5
18	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4
19	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4

20	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4
21	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5
22	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
23	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4
24	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5
25	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4
26	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4
27	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4
28	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4
29	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5
30	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5
31	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Jumlah Skor	138	133	139	149	143	135	149	148	149	147	148
Rata-Rata Skor	4.41	4.22	4.38	4.67	4.45	4.16	4.58	4.51	4.51	4.41	4.41
Presentase Indikator	87.41		92.64			91,61		95,61		95,16	
Rata Total	92.48										

- 
- Lampiran 9** : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) *pretest*
- Lampiran 10** : Soal *pretest* Siswa Kelas XI IPS 1
- Lampiran 11** : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) *posttest*
- Lampiran 12** : Soal *posttest* Siswa Kelas XI IPS 1

Lampiran 9. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) *pretest***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MAN 1 LAMONGAN
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI IPS / 2
 Materi pokok : Mitigasi Bencana Alam dengan Kajian Geografi
 Subtema : Jenis dan Karakteristik Bencana Alam
 Alokasi Waktu : 1X 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif, dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajari di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.7.	Menganalisis mitigasi dan adaptasi bencana alam dengan kajian geografi	3.7	Menjelaskan jenis dan karakteristik bencana alam

4.7.	Menyajikan contoh penerapan mitigasi dan cara beradaptasi terhadap bencana alam di lingkungan sekitar	4.7	Mengidentifikasi sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia
------	---	-----	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Siswa mampu menjelaskan jenis dan karakteristik bencana alam.
2. Siswa mampu mengidentifikasi sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia.
3. Siswa mampu mempresentasikan laporan sebaran daerah rawan bencana di Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

1. Jenis dan karakteristik bencana alam

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Scientific Learning
 Metode Pembelajaran : Ceramah
 Model Pembelajaran : Problem Based Learning

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media : Papan Tulis

Alat : LCD & BUKU PEGANGAN SISWA

Sumber belajar:

- K. Wardiyatmoko. 2006. Geografi Untuk SMA Kelas X. Jakarta;; Penerbit Erlangga.
- Bambang Nianto Mulyo, Purwadi Suhandini. 2007. Kompetensi Dasar geografi 1 Untuk Kelas X SMA dan MA. Solo: Penerbit Tiga Serangkai.
- Sugiyanto, Danang Endarto. 2008. mengkaji Ilmu Geografi 1 Untuk Kelas X SMA dan MA. Solo: Penerbit Tiga Serangkai.

G. Langkah – langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		45”
Pertemuan I		
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran. 3. Bertanya jawab masalah perubahan yang	10”

	terjadi di sekitarnya. 4. Guru memberikan sebuah permainan konsentrasi untuk mengingat kembali tentang materi sebagai prasyarat dengan bertanya atau pertanyaan. 5. Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh.	
Inti	Mengamati : Peserta didik mendengar penjelasan guru tentang Jenis dan Karakteristik Bencana Alam Menanya : 1. Peserta didik mampu menanyakan atau mempertanyakan Jenis dan Karakteristik Bencana Alam 2. Pada saat yang sama guru mengarahkan pertanyaan-pertanyaan ke pencapaian kompetensi dasar. Mengumpulkan Informasi/data : 1. Peserta didik membaca buku teks (modul pengayaan lain yang relevan) Jenis dan Karakteristik Bencana Alam 2. Peserta didik mencari informasi Jenis dan Karakteristik Bencana Alam Mengasosiasi : 1. Peserta didik melakukan tukar pendapat dan menganalisis Jenis dan Karakteristik Bencana Alam 2. Peserta didik merumuskan simpulan dari analisis Jenis dan Karakteristik Bencana Alam Mengkomunikasikan : Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil analisis di depan kelas	25''
Penutup	1. Memberikan resume terkait point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. 2. Mengajukan beberapa pertanyaan 3. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.	10''

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Teknik : Pengamatan
Prosedur Penilaian : Test tertulis

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Keaktifan b. Menghargai pendapat c. Keberanian mengemukakan pendapat	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat presentasi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan jenis dan karakteristik bencana alam b. Mengidentifikasi sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia c. Mempresentasikan laporan sebaran daerah rawan bencana di Indonesia.	Tes tertulis Tes tertulis Tes tertulis	Pretest Pretest Pretest
3	Ketrampilan Membuat laporan sebaran daerah rawan bencana di Indonesia.	Tes hasil laporan analisis	

Guru Praktikan

Mengetahui
Lamongan.....
Guru Mata Pelajaran

.....
NIM.

.....
NIP.

Lampiran 10. Soal *pretest* Siswa Kelas XI IPS 1

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NAMA	:	No. Abs	:
KELAS	:	MAPEL	:
NILAI	:	JENIS SOAL	: <i>Pretest</i>

A. Soal pilihan ganda. Berilah tanda (X) pada jawaban yang paling benar dan tepat !

- Suatu fenomena alam tergolong sebagai bencana jika mengakibatkan....
 - Korban jiwa dan kerusakan lingkungan
 - Korban jiwa dan kerugian ekonomi
 - Korban jiwa dan kerugian social
 - kerugian material dan immaterial
 - Korban jiwa dan kerugian psikologis
- Upaya memperkecil jumlah korban jiwa dan kerugian akibat bencana alam disebut....
 - Simulasi bencana
 - Antisipasi bencana
 - Mitigasi bencana
 - Tanggap darurat
 - Lokalisasi bencana
- Tindakan mitigasi bencana alam dilakukan....
 - Sebelum terjadi bencana
 - Setelah ada kepastian akan terjadi bencana
 - Setelah bencana berlalu
 - Sebelum, saat, dan sesudah terjadi bencana
 - Setelah dilakukan evaluasi penanganan bencana
- Perhatikan contoh perilaku berikut ini !
 - Membuang sampah ke sungai
 - Menebang hutan secara besar-besaran
 - Membangun pemukiman di daerah resapan air
 - Melakukan penambangan tradisional
 - Mengusahakan perikanan darat

Prilaku yang mempengaruhi terjadinya banjir ditunjukkan nomor....

- a. 1,2 dan 3
 - b. 1,2 dan 4
 - c. 1,2 dan 5
 - d. 2,4 dan 5
 - e. 3,4 dan 5
5. Salah satu penyebab bencana kekeringan adalah....
- a. Tanah sulit ditembus air
 - b. Musim kemarau berkepanjangan
 - c. Kerusakan hutan
 - d. Kebakaran hutan
 - e. Perluasan permukiman
6. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut.
- 1. Membuat bangunan dengan konstruksi antigempa
 - 2. Mewaspada tanda-tanda gempa
 - 3. Memasang detektor gempa
 - 4. Membuat bangunan berbahan kayu jati
 - 5. Mencari posisi hiposentrum gempa

Langkah-langkah mitigasi bencana gempa bumi ditunjukkan nomor....

- a. 1,2, dan 3
 - b. 1,2, dan 4
 - c. 1,2, dan 5
 - d. 2,4, dan 5
 - e. 3,4, dan 5
7. Kegiatan mitigasi bencana merupakan kegiatan yang....
- a. Bersifat social
 - b. Rutin dan berkelanjutan
 - c. Bersifat taktis
 - d. Bersifat insidentil
 - e. Hanya dilakukan ditempat tertentu
8. Hal yang tidak termasuk langkah-langkah mitigasi bencana tanah longsor adalah....
- a. Menangkap pembalak hutan
 - b. Melakukan reboisasi
 - c. Membuat saluran irigasi
 - d. Membuat terasering
 - e. Melakukan penambangan di perbukitan
9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut.
- 1. Melakukan sosialisasi ke masyarakat tentang kebakaran hutan
 - 2. Membuka lahan tanpa membakar hutan
 - 3. Melakukan patroli hutan secara berkala
 - 4. Menanami hutan dengan tanaman tahan panas
 - 5. Menanami hutan secara tumpang sari

Langkah-langkah mitigasi kebakaran hutan ditunjukkan nomor....

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| a. 1,2, dan 3 | c. 1,2, dan 5 | e. 3,4, dan 5 |
| b. 1,2, dan 4 | d. 2,4, dan 5 | |

10. Data hasil pantauan aktivitas gunung api dilaporkan ke....

- BMKG
- BASARNAS
- Kementerian ESDM
- PVMBG
- BPPT

11. Jenis bencana alam yang paling sering terjadi di Indonesia adalah....

- Banjir dan badai
- Tanah longsor dan gempa bumi
- Letusan gunung api dan gempa bumi
- Badai dan tanah longsor
- Kekeringan dan tanah longsor

12. UU no. 24 thn 2007 menggolongkan bencana alam menjadi tiga yaitu....

- Bencana alam, bencana ekonomi, bencana social
- Bencana alam, bencana sosial, bencana lingkungan
- Bencana alam, bencana non alam, bencana social
- Bencana alam, bencana buatan manusia, bencana social
- Bencana alam, bencana non alam, bencana buatan manusia

13. Contoh bencana alam yang tidak terjadi di Indonesia adalah....

- Kekeringan
- Badai tropis
- Wabah penyakit
- Kebakaran hutan
- Angin Tornado

14. Informasi yang tidak dibutuhkan saat melakukan tanggap darurat bencana adalah...

- Kondisi geografis wilayah terkena bencana
- Jalur transportasi dan sistem telekomunikasi
- Perkiraan jumlah korban meninggal
- Lokasi penampungan korban bencana dan ketersediaan logistic
- Angka ketergantungan penduduk

15. Urutan siklus manajemen bencana yang benar adalah....

- Mitigasi, respons, kesiapsiagaan, pemulihan
- Mitigasi, kesiapsiagaan, respons, pemulihan
- Mitigasi, tanggap darurat, kesiapsiagaan, respons, pembangunan
- Mitigasi, pengawasan, respons, pemulihan

- e. Mitigasi, tanggap darurat, respons, pembangunan
16. Bencana alam yang disebabkan gaya atau energi yang berasal dari luar bumi disebut bencana alam
- a. Geologis
 - b. Klimatologis
 - c. Biologis
 - d. Hidrologi
 - e. Ekstraterrestrial
17. Wilayah Indonesia bagian timur yang memiliki ancaman bencana alam gunung meletus adalah
- a. Gorontalo
 - b. Sulawesi barat
 - c. Maluku
 - d. Maluku Utara
 - e. Papua Barat
18. Fungsi unsur pengarah penanggulangan bencana adalah untuk
- a. Menindaklanjuti pelaksanaan penanggulangan bencana
 - b. Penyusun konsep pelaksanaan kebijakan penanggulangan bencana daerah
 - c. Menentukan status dan tingkatan bencana yang terjadi di setiap daerah
 - d. Memberikan informasi pelaksanaan penanggulangan bencana kepada pemerintah
 - e. Mengendalikan kebijakan penanggulangan bencana
19. Berikut ini yang bukan indikator yang digunakan untuk menetapkan status dan tingkat bencana nasional dan daerah adalah
- a. Luasnya bencana
 - b. Banyaknya korban
 - c. Kerugian harta benda
 - d. Kerusakan prasarana
 - e. Dampak politik yang ditimbulkan
20. Pengkoordinasian pelaksanaan kegiatan penanggulangan bencana secara terencana, terpadu dan menyeluruh merupakan fungsi dari
- a. BNPB
 - b. Pemerintah pusat
 - c. Pemerintah daerah
 - d. Lembaga internasional
 - e. Lembaga usaha

B. Jawablah Pertanyaan Berikut dengan Tepat dan Benar !

1. Apa yang akan kita lakukan jika pada saat gempa kita berada di luar ruangan!
2. Apakah tindakan yang paling diutamakan jika terjadi bencana alam?
3. Jelaskan jenis-jenis bencana tanah longsor dan penanggulangannya !
4. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis bencana alam yang berasal dari faktor Litosfer, Atmosfer dan Hidrosfer !
5. Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki wilayah yang begitu luas. Baik wilayah darat maupun wilayah laut. Setiap daerah di Indonesia memiliki potensi bencana yang berbeda. Sebutkan dan jelaskan persebaran bencana alam yang terjadi di Indonesia !



Lampiran 11. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) *posttest*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MAN 1 LAMONGAN
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI IPS / 2
 Materi pokok : Mitigasi Bencana Alam dengan Kajian Geografi
 Subtema : 1. Siklus Penanggulangan Bencana Alam
 2. Persebaran Bencana Alam di Indonesia
 Alokasi Waktu : 2X 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif, dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginn tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajari di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.7.	Menganalisis mitigasi dan adaptasi bencana alam dengan kajian geografi	3.7	Menjelaskan jenis dan karakteristik bencana alam

4.7.	Menyajikan contoh penerapan mitigasi dan cara beradaptasi terhadap bencana alam di lingkungan sekitar	4.7	Mengidentifikasi sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia
------	---	-----	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Siswa mampu menjelaskan jenis dan karakteristik bencana alam.
2. Siswa mampu mengidentifikasi sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia.
3. Siswa mampu mempresentasikan laporan sebaran daerah rawan bencana di Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

1. Siklus Penanggulangan Bencana Alam
2. Sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Scientific Learning
 Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab,
 Model Pembelajaran : Problem Based Learning

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media : Adobe Animate cc

Alat : LCD & BUKU PEGANGAN SISWA

Sumber belajar:

- K. Wardiyatmoko. 2006. Geografi Untuk SMA Kelas X. Jakarta;; Penerbit Erlangga.
- Bambang Nianto Mulyo, Purwadi Suhandini. 2007. Kompetensi Dasar geografi 1 Untuk Kelas X SMA dan MA. Solo: Penerbit Tiga Serangkai.
- Sugiyanto, Danang Endarto. 2008. mengkaji Ilmu Geografi 1 Untuk Kelas X SMA dan MA. Solo: Penerbit Tiga Serangkai.

G. Langkah – langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
		2 45''
Pertemuan I		
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran.	10''

	- Bertanya jawab masalah perubahan yang terjadi di sekitarnya. - Guru memberikan sebuah permainan konsentrasi untuk mengingat kembali tentang materi sebagai prasyarat dengan bertanya atau pertanyaan. - Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh.	
Inti	Mengamati : Peserta didik mendengar penjelasan guru tentang Jenis dan Karakteristik Bencana Alam serta Sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia Menanya : - Peserta didik mampu menanyakan atau mempertanyakan tentang Jenis dan Karakteristik Bencana Alam serta Sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia - Pada saat yang sama guru mengarahkan pertanyaan-pertanyaan ke pencapaian kompetensi dasar. Mengumpulkan Informasi/data : - Peserta didik membaca buku teks (modul pengayaan lain yang relevan) tentang Jenis dan Karakteristik Bencana Alam serta Sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia - Peserta didik mencari informasi tentang Jenis dan Karakteristik Bencana Alam serta Sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia Mengasosiasi : - Peserta didik melakukan tukar pendapat dan menganalisis tentang Jenis dan Karakteristik Bencana Alam serta Sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia - Peserta didik merumuskan simpulan dari analisis tentang Jenis dan Karakteristik Bencana Alam serta Sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia	325"

	Mengkomunikasikan : Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil analisis di depan kelas	
Penutup	1. Memberikan resume terkait point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. 2. Mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengingat kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. 3. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.	110"

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Teknik : Pengamatan
 Prosedur Penilaian : Test tertulis

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap d. Keaktifan e. Menghargai pendapat f. Keberanian mengemukakan pendapat	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat presentasi
2.	Pengetahuan d. Menjelaskan jenis dan karakteristik bencana alam e. Mengidentifikasi sebaran daerah rawan bencana alam di Indonesia f. Mempresentasikan laporan sebaran daerah rawan bencana di Indonesia.	Tes tertulis Tes tertulis Tes tertulis	Post test Post test Post test
3	Keterampilan Membuat laporan sebaran daerah rawan bencana di Indonesia.	Tes hasil laporan analisis	

Guru Praktikan

Mengetahui
 Lamongan.....
 Guru Mata Pelajaran

.....
NIM.

.....
NIP.

Lampiran 12. Soal posttest Siswa Kelas XI IPS 1



**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

NAMA	:	No. Abs	:
KELAS	:	MAPEL	:
NILAI	:	JENIS SOAL	: <i>Posttest</i>

A. Soal pilihan ganda. Berilah tanda (X) pada jawaban yang paling benar dan tepat !

1. Suatu fenomena alam tergolong sebagai bencana jika mengakibatkan....
 - a. Korban jiwa dan kerusakan lingkungan
 - b. Korban jiwa dan kerugian ekonomi
 - c. Korban jiwa dan kerugian social
 - d. kerugian material dan immaterial
 - e. Korban jiwa dan kerugian psikologis
2. Serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan segera pada saat kejadian bencana untuk menghadapi dampak buruk yang ditimbulkan, yang meliputi kegiatan penyelamatan dan evakuasi korban adalah
 - a. Simulasi bencana
 - b. Antisipasi bencana
 - c. Mitigasi bencana
 - d. Tanggap darurat
 - e. Lokalisasi bencana
3. Suatu siang Ani sedang berbelanja di sebuah supermarket, namun tiba-tiba terjadi gempa. Tindakan yang harus dilakukan Ani adalah...
 - a. Mencari jalan keluar gedung supermarket
 - b. Berdiam didalam supermarket
 - c. Berteriak minta tolong
 - d. Mencari perlindungan
 - e. Berpegang pada benda yang kokoh
4. Bencana tanah longsor terjadi akibat dari...
 - a. Adanya pergerakan massa batuan atau tanah
 - b. Adnya pergerakan lempeng tektonik
 - c. Adanya pergerakan arus angin yang begitu cepat
 - d. Adanya musim yang tidak menentu
 - e. Adanya aktivitas magma yang begitu hebat

5. Salah satu penyebab bencana kebakaran lahan adalah....
 - a. Tanah menjadi kering
 - b. Perluasan lahan
 - c. Kerusakan hutan berkepanjangan
 - d. Lahan susah ditanami pohon
 - e. Ketiadaan lahan di dalam tanah

6. Prosedur evakuasi bencana tsunami:
 - 1) Selamatkan diri dengan mengevakuasi diri sendiri
 - 2) Ikuti rambu-rambu evakuasi disepanjang jalan menuju tempat-tempat aman
 - 3) Lakukan evakuasi dengan membawa barang-barang dagangan
 - 4) Bantulah warga disekitar anda yang memerlukan pertolongan
 - 5) Lakukan evakuasi dengan berjalan ketempat-tempat rendah

Yang merupakan himbauan yang benar adalah...

 - a. 1), 2) dan 3)
 - b. 1), 2) dan 4)
 - c. 1), 3) dan 5)
 - d. 1), 3) dan 5)
 - e. 1), 2) dan 5)

7. Kegiatan mitigasi bencana merupakan kegiatan yang....
 - a. Bersifat social
 - b. Rutin dan berkelanjutan
 - c. Bersifat taktis
 - d. Bersifat insidentil
 - e. Hanya dilakukan ditempat tertentu

8. Hal yang perlu dilakukan dalam langkah-langkah mitigasi bencana tanah longsor adalah....
 - a. Membuat jalan disepanjang pegunungan tanpa izin
 - b. Melakukan reboisasi
 - c. Mengambil bebatuan di penunungan
 - d. Mendirikan rumah di bawah bukit
 - e. Melakukan penambangan di perbukitan

9. Upaya-upaya pengurangan resiko bencana banjir :
 - 1) Pemantauan daerah aliran sungai secara terpadu dan sesuai fungsi lahan
 - 2) Mengungsi kedaerah aman sedini mungkin saat genangan air masih memungkinkan untuk disebrangi
 - 3) Hindari berjalan di dekat saluran air untuk menghindari terseret arus banjir
 - 4) Pemasangan pompauntuk daerah yang lebih rendah dari permukaan laut

- 5) Tidak membangun rumah dan permukiman di bantaran Bengawan Solo

Yang termasuk tindakan sebelum terjadinya bencana banjir adalah....

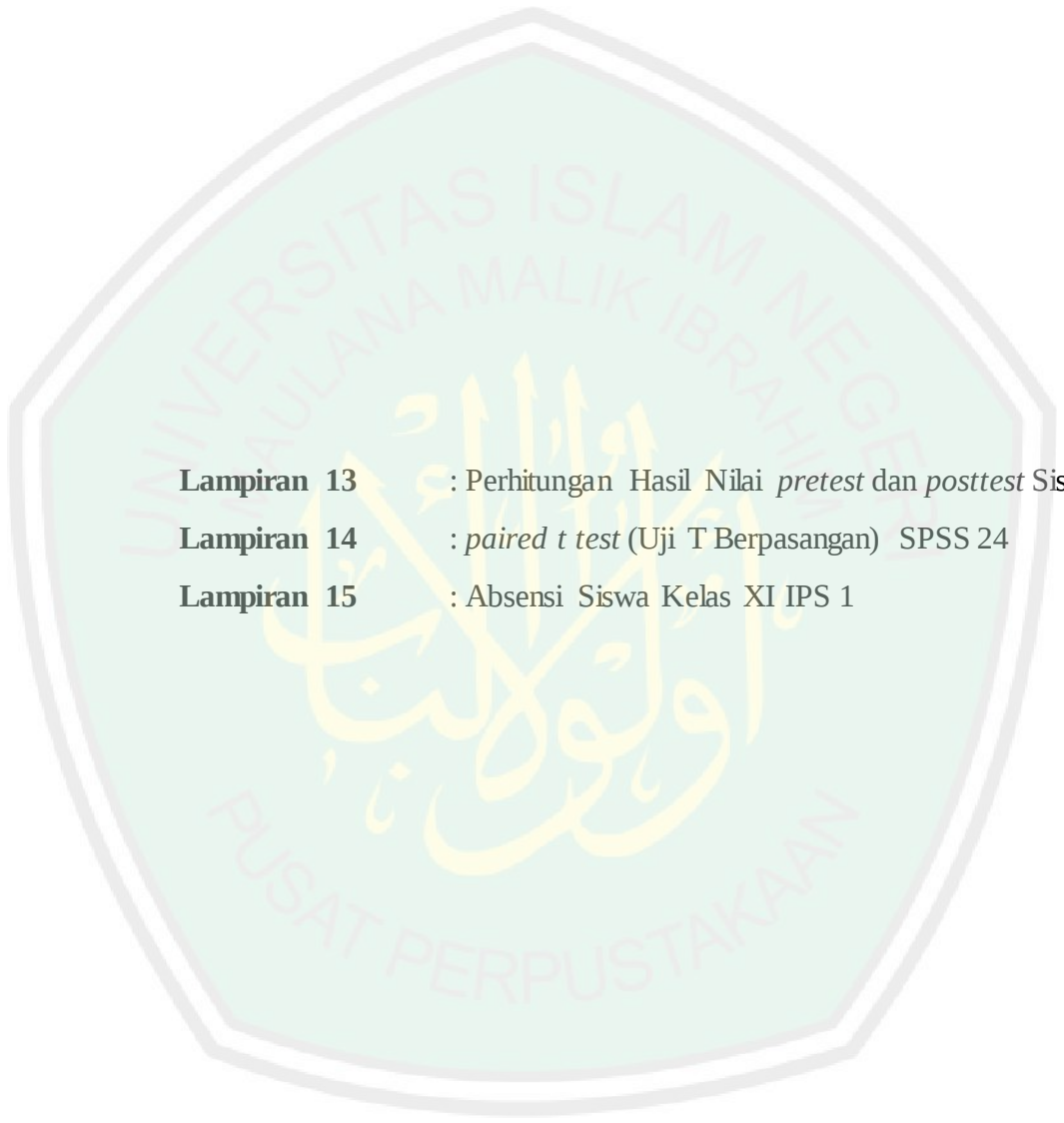
- a. 1), 2), dan 3)
 - b. 1), 2), dan 4)
 - c. 1), 2), dan 5)
 - d. 2), 4), dan 5)
 - e. 3), 4), dan 5)
10. Melaksanakan tugas pemerintahan dalam bidang meteorologi, klimatologi, kualitas udara, dan geofisika sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku adalah tugas dari
- a. BASARNAS
 - b. Kementerian ESDM
 - c. BMKG
 - d. BPPT
 - e. PVMBG
11. Di suatu desa yang dikelilingi oleh tebing-tebing curam, dan masyarakat desa tersebut bermata pencaharian sebagai petani wortel. Masyarakat desa tersebut bercocok tanam dengan memanfaatkan lahan-lahan kosong diatas tebing tersebut. Potensi bencana apakah yang terjadi di desa tersebut?
- a. Banjir
 - b. Longsor
 - c. Gempa
 - d. Gunung Meletus
 - e. Kabut asap
12. UU no. 24 thn 2007 menggolongkan bencana alam menjadi tiga yaitu....
- a. Bencana alam, bencana non alam, bencana social
 - b. Bencana alam, bencana ekonomi, bencana social
 - c. Bencana alam, bencana non alam, bencana buatan manusia
 - d. Bencana alam, bencana sosial, bencana lingkungan
 - e. Bencana alam, bencana buatan manusia, bencana social
13. Pemerintah Kota Ternate menetapkan status tanggap darurat bencana erupsi Gunung Gamalama. Langkah yang dilakukan pemerintah ternate tersebut merupakan salah satu upaya....
- a. Pengurangan dampak positif jika sewaktu-waktu Gunung Gamalama Meletus
 - b. Pengurangan resiko korban meninggal jika sewaktu-waktu Gunung Gamalama Meletus
 - c. Pengurangan resiko korban meninggal akibat bencana kekeringan
 - d. Pengurangan dampak bencana kekeringan jika Gunung Gamalama Meletus
 - e. Pengurangan dampak bencana erupsi Gunung Gamalama

14. Urutan siklus manajemen bencana yang benar adalah....
 - a. Mitigasi, respons, kesiapsiagaan, pemulihan
 - b. Mitigasi, kesiapsiagaan, respons, pemulihan
 - c. Mitigasi, tanggap darurat, kesiapsiagaan, respons, pembangunan
 - d. Mitigasi, pengawasan, respons, pemulihan
 - e. Mitigasi, tanggap darurat, respons, pembangunan
15. Informasi yang tidak dibutuhkan saat melakukan tanggap darurat bencana adalah...
 - a. Kondisi geografis wilayah terkena bencana
 - b. Jalur transportasi dan sistem telekomunikasi
 - c. Perkiraan jumlah korban meninggal
 - d. Lokasi penampungan korban bencana dan ketersediaan logistic
 - e. Angka ketergantungan penduduk
16. Bencana alam yang disebabkan aktifitas peredaran air yang meimbulkan banjir, genangan air dan longsor disebut bencana alam
 - a. Geologis
 - b. Klimatologis
 - c. Biologis
 - d. Hidrologi
 - e. Ekstraterrestrial
17. Wilayah yang paling sering terjadi bencana alam kebakaran adalah
 - a. Riau
 - b. Sulawesi barat
 - c. Maluku
 - d. Maluku Utara
 - e. Papua Barat
18. Fungsi dari BNPB adalah
 - a. Melaksanakan penelitian, penyelidikan, perekayasa dan pelayanan vulkanologi
 - b. Melaksanakan riset dan observasi sumber daya laut
 - c. Melaksanakan pembinaan, pengkoordinasian dan pengendalian terhadap orang hilang
 - d. Memberikan informasi pelaksanaan penanggulangan bencana kepada pemerintah
 - e. Perumusan dan penetapan kebijakan penanggulangan bencana dan penanganan serta pengkoordinasian kegiatan penanggulangan bencana
19. Provinsi Indonesia yang rentan terhadap hampir seluruh bencana alam (multi hazard) adalah provinsi
 - a. Jawa barat dan Jawa tengah
 - b. Banten dan DI Yogyakarta
 - c. Jawa barat dan Bangka Belitung

- d. Jawa tengah dan Kep. Riau
 - e. Banten dan Kep. Riau
20. Melaksanakan penelitian, penyelidikan, perekayasaan dan pelayanan di bidang vulkanologi dan mitigasi bencana geologi adalah fungsi dari
- a. BNPB
 - b. Pemerintah pusat
 - c. Pemerintah daerah
 - d. BASARBAS
 - e. PVMBG

B. Jawablah Pertanyaan Berikut dengan Tepat dan Benar !

1. Bagaimana tindakan kalian sebagai pelajar dan makhluk social, jika terjadi bencana alam di daerah sekitar?
2. Apa yang akan kita lakukan jika pada saat terjadi bencana alam kekeringan !
3. Apa sajakah faktor yang menyebabkan indonesia terjadi rawan bencana alam !
4. Tiap daerah memiliki potensi bencana yang berbeda-beda. Begitu pula dengan Kota Surakarta dan Banjarnegara. Ketika musim penghujan tiba, kota surakarta tergenang banjir di beberapa titik. Berbeda dengan di Banjarnegara yang mengalami longsor. Jelaskan perbedaan karakteristik bencana di kedua daerah tersebut beserta mengapa hal tersebut dapat terjadi ?
5. Mengapa masyarakat perlu berpartisipasi dalam mitigasi bencana alam ?

- 
- Lampiran 13** : Perhitungan Hasil Nilai *pretest* dan *posttest* Siswa
- Lampiran 14** : *paired t test* (Uji T Berpasangan) SPSS 24
- Lampiran 15** : Absensi Siswa Kelas XI IPS 1

Lampiran 13. Perhitungan Hasil Nilai *pretest* dan *posttest* Siswa

Responden	Nama Responden	Hasil Nilai Geografi		$X_1 - X_2$	D	d^2
		Pretest	Posttest			
		(Control)	(Eksperimen)			
		X_1	X_2			
X1	Adelia Intan Puspa	60	80	-20	20	400
X2	Ahmad Fathoni Surya	54	76	-22	22	484
X3	Ahmad Naylin Ni'am Asshobir	54	78	-24	25	625
X4	Akhmad Ilyas Yudansyah	54	79	-25	20	400
X5	Atika Aprilia Rufaida	62	87	-25	25	625
X6	Dea Novi Mahfiro	64	79	-15	15	225
X7	Fahreza Dewa Amanda	60	80	-20	20	400
X8	Faiqotul Lathifah	54	84	-30	30	900
X9	Fikarul Mujtahida	62	76	-14	14	196
X10	Fiqrotun Nabilah	60	80	-20	20	400
X11	Fitrotuz Zahroh	58	76	-18	18	324
X12	Laily Fauziyatin Naafilah	60	85	-25	25	625
X13	Lathifatuzzahro Febriyanti	60	82	-22	22	484
X14	Lilis Afifah Maysaroh	58	83	-25	25	625
X15	Lisnawati Widia Putrihari	60	75	-15	15	225
X16	M. Abdul Mukhid	60	80	-20	20	400
X17	M. Nur Hidayat Anwar	54	75	-21	21	441
X18	Moch. Dava Febriyanto	60	80	-20	20	400

X19	Moh. Wafa' Al Hasib	50	78	-28	28	784
X20	Mohamad Ilham Afandi	58	78	-20	20	400
X21	Muhamad Syamsudin	54	84	-30	30	900
X22	Muhammad Rifki Wardana	60	80	-20	20	400
X23	Muhamad Rofiif Asy-Syarif	54	77	-23	23	529
X24	Nadia Al Adzimah	60	80	-20	20	400
X25	Nurul Hafizhotun Nikmah	60	80	-20	20	400
X26	Putri Waqi'ah Mulya M. S	62	87	-25	25	625
X27	Rahmad Alfian Haryono	54	84	-30	30	900
X28	Rahmatullah Syarifudin	60	80	-20	20	400
X29	Septian Deni Maulana	60	80	-20	20	400
X30	Wahyu Rahmad Darmawan	58	79	-21	21	441
X31	Yusuf Trivani	60	80	-20	20	400
Jumlah		1804	2482	$\Sigma d = 674$		$\Sigma d^2 = 15158$
Rata-Rata		58.1	80	21.7		488.9

Lampiran 14. paired t test (Uji T Berpasangan) SPSS 24

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRE TEST	58.1935	31	3.32084	.59644
POST TEST	80.0645	31	3.19307	.57349

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	31	.206	.266

Paired Samples Test

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. 2 (tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST- POST TEST	-21.87097	4.10481	.73725	-20.36531	-20.36531	-29.666	30	.000

Perhitungan t_{hitung} (Perhitungan dengan Rumus)

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$\bar{d} = \frac{674}{31} = 21.7$$

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

$$s = \sqrt{\frac{31.15158 - (674)^2}{31 (31 - 1)}}$$

$$s = \sqrt{\frac{469712 - 454276}{31 (30)}}$$

$$s = \sqrt{\frac{15436}{930}}$$

$$s = \sqrt{16,597} = 128.82$$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{674}{\frac{128.82}{\sqrt{31}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{674 \sqrt{31}}{128.82}$$

$$t_{hitung} = \frac{674.5.567}{128.82}$$

$$t_{hitung} = \frac{3752.158}{128.82}$$

$$t_{hitung} = 29.1271$$

t_{hitung}	Ket.	t_{tabel}
29.1271	>	1.696

Lampiran 15. Absensi Siswa Kelas XI IPS 1

DAFTAR NILAI SISWA MAN LAMONGAN

Mata Pelajaran : Geografi
 Guru Bidang Studi : *Gunarto Sept.*
 Kompetensi Dasar :

Kelas :
 Semester/TP :
 KKM :

XI IPS 1
 1/2 (2017/2018)

NOMOR		NAMA	L/P	ASPEK PENILAIAN												Sikap Spiritual dan Sosial	
Urut	Induk			Pengetahuan				Keterampilan				K1	K2				
				K13				K14									
				Bentuk				Bentuk									
				N	T/TT	R	NA	N	T/TT	R	NA						
1	11537	ADELLIA INTAN PUSPA	P	✓	✓	✓	✓										
2	11546	AHMAD FATHONI SURYA	L	✓	✓	✓	✓										
3	11553	AHMAD NAYLIN N'AM ASSHOBIR	L	✓	✓	✓	✓										
4	11564	AKHMAD ILYAS YUDANSYAH	L	✓	✓	✓	✓										
5	11590	ATIKA APRILIA RUFAIDA	P	✓ ^K	✓ ^K	✓	✓										
6	11607	DEA NOVI MAHFIRO	P	✓	✓	✓	✓										
7	11639	FAHREZA DEWA AMANDA	L	✓	✓	✓	✓										
8	11640	FAIQOTUL LATHIFAH	P	✓	✓	✓	✓										
9	11654	FIKARUL MUJTAHIDA	P	✓	✓	✓	✓										
10	11656	FIQROTUN NABILAH	P	✓	✓	✓	✓										
11	11661	FITROTUZ ZAHROH	P	✓	✓	✓	✓										
12	11712	LAILY FAUZIYATIN NAAFILAH	P	✓	✓	✓	✓										
13	11715	LATHIFATUZZAHRO FEBRIYANTI	P	✓	✓	✓	✓										
14	11717	LILIS AFIFAH MAYSAROH	P	✓	✓	✓	✓										
15	11722	LISNAWATI WIDIA PUTRIHARI	P	✓	✓	✓	✓										
16	11732	M. ABDUL MUKHID	P	✓	✓	✓	✓										
17	11730	M. NUR HIDAYAT ANWAR	L	✓	✓	✓	✓										
18	11751	MOCH. DAVA FEBRIYANTO	L	✓	✓	✓	✓										
19	11761	MOH. WAFI' AL HASIB	L	✓	✓	✓	✓										
20	11763	MOHAMAD ILHAM AFANDI	L	✓	✓	✓	✓										
21	11764	MOHAMMAD FERIZAN NAZRI	L	✓	✓	✓	✓										
22	11766	MUHAMAD SYAMSUDIN	L	✓	✓	✓	✓										
23	11787	MUHAMMAD RIFKI WARDANA	L	✓	✓	✓	✓										
24	11788	MUHAMMAD ROFIIF ASY-SYARIF	L	✓	✓	✓	✓										
25	11793	NADIA AL ADZIMAH	P	✓	✓	✓	✓										
26	11819	NURUL HAFIZHOTUN NIKMAH	P	✓	✓	✓	✓										
27	11834	PUTRI WAQIAH MULYA MARGARETHA SAHARANI	P	✓	✓	✓	✓										
28	11839	RAHMAD ALFIAN HARYONO	L	✓	✓	✓	✓										
29	11840	RAHMATULLAH SYARIFUDIN	L	✓	✓	✓	✓										
30	11869	SEPTIAN DENI MAULANA	L	✓	✓	✓	✓										
31	11913	WAHYU RAHMAT DARMAWAN	L	✓	✓	✓	✓										
32	11925	YUSUF TRIVANI	L	✓	✓	✓	✓										
33																	

Wali Kelas : NUNIK ZUBAIDAH, S.S

L : 17

P : 15

Jml : 32

Lamongan,

GURU MATA PELAJARAN

Keterangan:

1. Berdoa sebelum & sesudah kegiatan
2. Memberi & menjawab salam
3. Menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Shalat berjama'ah

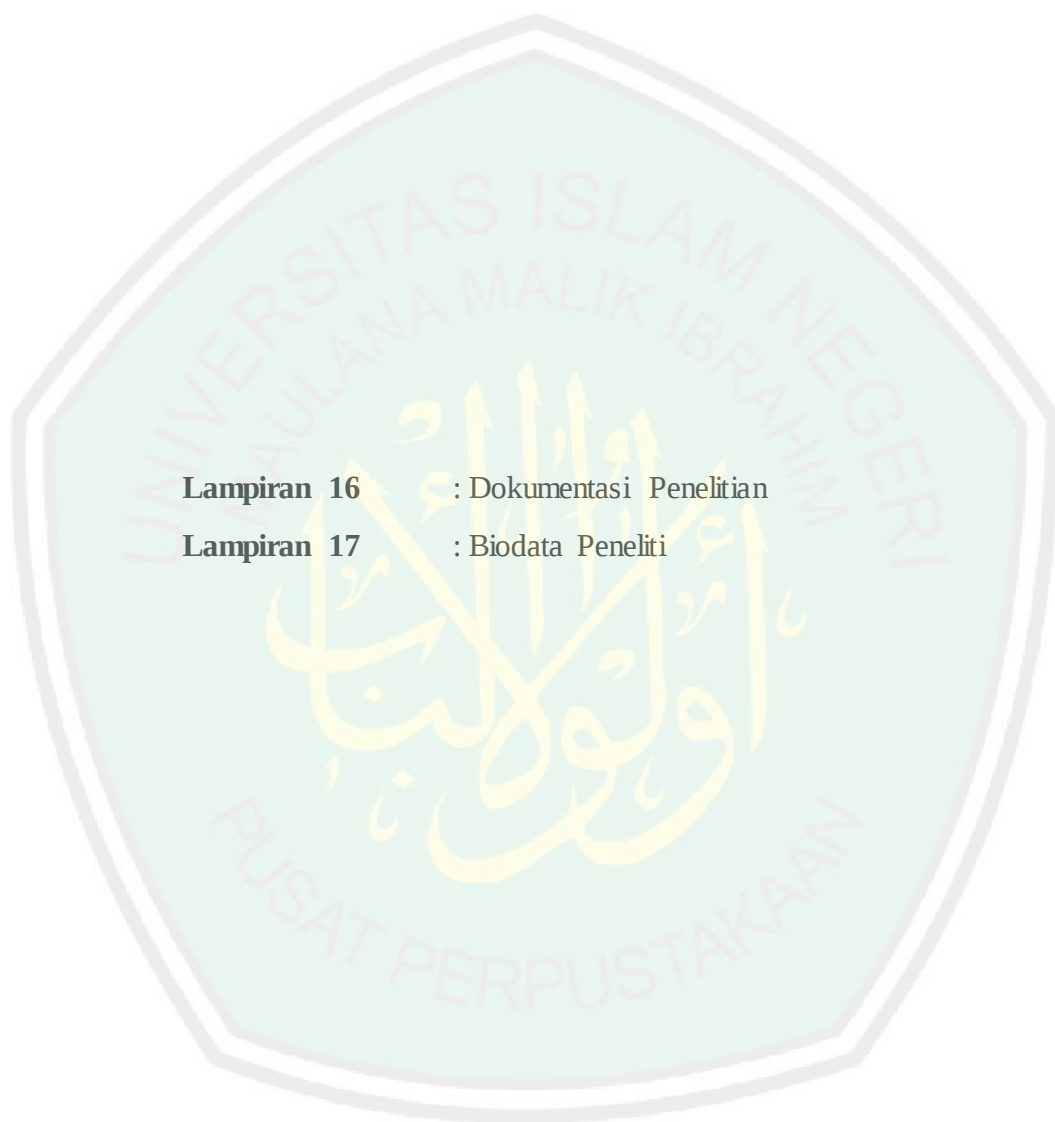
No Bentuk Penilaian :

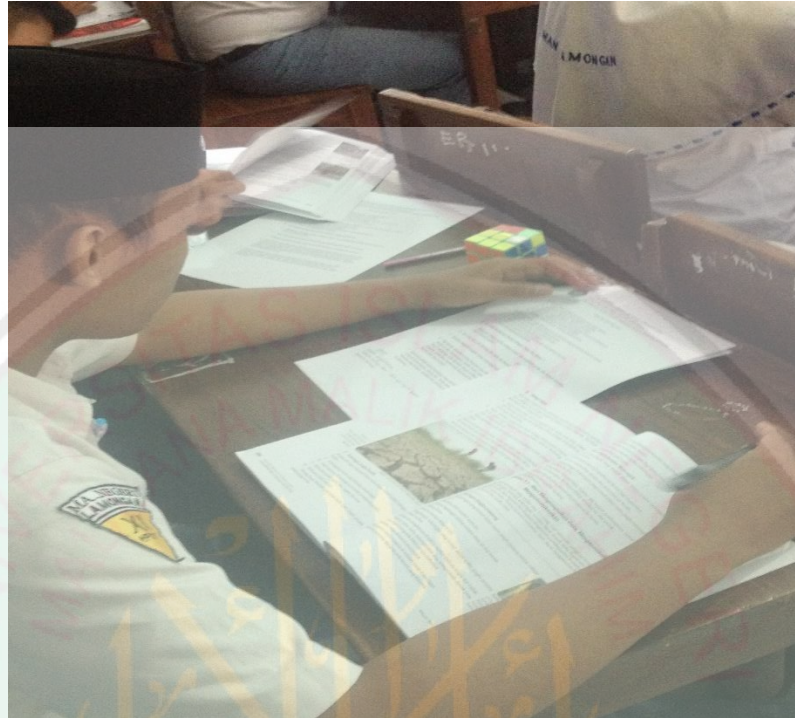
- 1 = Ulangan
- 2 = Tugas
- 3 = Unjuk Kerja
- 4 = Proyek
- 5 = Produk
- 6 = Portofolio
- 7 = Sikap

1. Jujur
2. Disiplin
3. Tanggung jawab
4. Toleransi
5. Gotong royong
6. Sopan santun
7. Percaya diri

Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 17 : Biodata Peneliti



Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian

Kegiatan Pembelajaran Geografi



Siswa Mengerjakan Soal *pretest*



Penerapan Media Pembelajaran Adobe Animate CC



Siswa Mengerjakan Soal *posttest*

Lampiran 17. Biodata Peneliti**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM : 14130039
Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 03 Mei 1996
Fak./Jur./Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. /
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. /
Program Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2014
Alamat Rumah : Jl. Sarirejo. Ds BakalanPule. RT/RW. 003/001,
Kec. Tikung, Kab. Lamongan
No. Tlp Rumah/HP : 0852-3092-7845
Alamat E-mail : vianshymponi@gmail.com

Malang, 6 Juli 2018

Mahasiswa,


Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi
NIM. 14130039