PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA TEMA KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Tatin Na'in Nadiroh

NIM 14130117

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA TEMA KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

SKRIPSI

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

Oleh:

Tatin Na'in Nadieoh

NIM 14130117

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA TEMA KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Tatin Na'in Nadiroh
NIM 14130117

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA TEMA KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Tatin Na'in Nadiroh (14130117)

Telah di pertahankan di depan dewan 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 Penguji		Tanda Tangan
Ketua Sidang Drs. Muh. Yunus, M.Si NIP. 19690324199603 1 002	:	
Sekertaris Sidang Dr. H. Wahidmurni, Mpd., Ak NIP. 19690303200003 1 002	:	
Pembimbing Dr. H. Wahidmurni, Mpd., Ak NIP. 19690303200003 1 002	:	
Penguji Utama Dr. H. Mulyono, MA NIP. 19660626200501 1 003	:	

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr.H.Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508171998031003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadirat rahmat Allah SWT serta limpahan nikmat dan karunianya, sholawat serta salam tetap terlimpahkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Kedua orang tua saya Bapak Tumiran dan ibu Siti Ngaisah yang telah menjadi motivator terhebat dalam hidup saya pemberi semangat serta tidak hentinya berdo'a untuk kemudahan dalam segala urusan saya serta tak pernah mengeluh dan merasa letih dalam berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya. Kakakku Jumrotus salammah dan umi nikmatun nada yang memberikan motivasi untuk melakukan yang terbaik dan selalu memberikan dorongan untuk sukses.

Teruntuk Guru terhebat dalam hidup saya ibu Sabrina peggysari yang telah memberikan motivasi pertama dalam berjuang untuk melanjutkan pendidikan di bangku kuliah baik moral maupun tulisan kepada saya sehingga apa yang menjadi cita-cita saya yaitu menjadi sarjana bisa tercapai.

Tak lupa juga sahabat dan teman-teman dekat UKM pramuka angkatan 28 dan Ijnu serta sahabat perantauan syamda, trisna, ponty, anggun dan lana serta teman P.IPS C yang selalu memberikan bantuan, motivasi dan doa. Penulis ucapkan sangat berterimakasih.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN MOTTO

لَقَدْ كَانَ فِيْ قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِى الأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيْثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيْقَ الَّذِيْ بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيْلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُوْنَ (١١١)

"Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman"

Qs. Yusuf : 111

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Tatin Na'n Nadiroh Malang, 30 Juli 2018

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Tatin Na'in Nadiroh
NIM : 14130117
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smpn 01 Dau Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

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

Malang, Juli 2018
Yang membuat pernyataan,

Tatin Na'in Nadiroh
NIM 14130117

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

بِسْـــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang"** dengan baik dan tepat waktu meskipun terdapat kekurangan dan membutuhkan saran guna perbaikan dalam menyempurnakan karya ini.

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa dari jaman jahilliyah menuju jaman islamiyah yang penuh cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat syafaat-Nya kelak. Amin

Penulisan dalam skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan progam studi jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis berterimakasih tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini belum dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maliki Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku dekan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyant, MA selaku ketua progam jurusan P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi
5. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama semester awal hingga akhir

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6. Ibu Aniek Rachmaniah, M.Si yang bersedia menjadi validator materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dan berkenan memberikan kritik serta saran dalam penyempurnaan media pembelajaran
7. Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I, yang bersedia menjadi validator desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dan berkenan memberikan kritik serta saran dalam penyempurnaan media pembelajaran
8. Kepala Sekolah SMPN 01 Dau Malang yang telah memberikan izin untuk penelitian di sekolah tersebut
9. Bapak Drs. Sunyoto selaku guru kelas VII D dan VII F yang telah membantu demi kelancaran penelitian
10. Bapak dan ibu dosen P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah
11. Bapak Tumiran dan Ibu Siti Ngaisah yang telah memberikan motivasi untuk selalu belajar
12. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Malang, Juli 2018

Penulis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulis 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 =	th	و =	w
خ =	kh	ظ =	zh	ه =	h
د =	d	ع =	‘	ء =	,
ذ =	dz	غ =	gh	ي =	y
ر =	r	ف =	f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u)panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ =	**aw**
أَي =	**ay**
أُو =	**û**
إِيْ =	**î**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

1.1. Perbedaan, Persamaan, dan Originalitas Penelitian 14
2.1. Tool Box Macromedia Flash..... 35
3.1. Desain uji coba produk..... 54
3.2. Kriteria Kelayakan Produk..... 60
4.1. Kompetensi Dasar Sub Tema I 68
4.2. Kompetensi Dasar Sub Tema II 69
4.3. Kompetensi Dasar Sub Tema III 69
4.4. Hasil Validasi Ahli Materi..... 81
4.5. Kritik dan Saran Ahli Materi 82
4.6. Hasil Validasi Ahli Desain Media 85
4.7. Kritik dan Saran Ahli Desain Media 86
4.8. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran..... 88
4.9. Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran 89
4.10. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi 93
4.11. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Siswa 93
4.12. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Desain..... 94
4.13. Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil..... 96
4.14. Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar 100
4.15. Nilai Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 103
4.16. Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... 103
4.17. Gain Score..... 105

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR GAMBAR

2.1. Tampilan Halaman Utama Macromedia Flash 32
2.2. Tampilan Isi Macromedia Flash..... 33
2.3. Tampilan Menu Bar Macromedia Flash..... 33
2.4. Tampilan Timeline Macromedia Flash..... 36
2.5. Tampilan Navigation Pane..... 37
4.1. Diagram Alur Perancangan Media Ajar..... 70
4.2. Halaman Depan Cover Media..... 71
4.3. Tampilan Menu Utama 72
4.4. KI/KD..... 73
4.5. Indikator 73
4.6. Tujuan Pembelajaran..... 74
4.7. Petunjuk Penggunaan..... 75
4.8. Tampilan Awal Materi 75
4.9. Tampilan Subtema I 76
4.10. Tampilan Subtema II..... 76
4.11. Tampilan Subtema III 77
4.12. Tampilan Awal Quiz..... 78
4.13 Tampilan Isi Quiz..... 78
4.14 Tampilan Author..... 79

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian

Lampiran 3 : Surat Bukti Konsultasi

Lampiran 4 : Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi

Lampiran 5 : Lembar Angket Validasi Ahli Desain

Lampiran 6 : Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran 7 : Lembar Angket Respon Siswa

Lampiran 8 : RPP

Lampiran 9 : Hasil *Pre-Test*

Lampiran 10 : Hasil *Post-Test*

Lampiran 11 : Data Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran

Lampiran 12 : Instrumen Wawancara

Lampiran 13 : Dokumentasi

Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
HALAMAN MOTTO v
NOTA DINAS PEMBIMBING vi
SURAT PERNYATAAN vii
KATA PENGANTAR viii
PEDOMAN TRANSLITERASI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
DAFTAR ISI xiv
ABSTRAK xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Pengembangan 7
D. Manfaat Pengembangan 7
E. Asumsi Pengembangan 9
F. Ruang Lingkup Pengembangan 9
G. Spesifikasi Produk 10
H. Originalitas Penelitian 11
I. Definisi Operasional 16
J. Sistematika Pembahasan 17
BAB II KAJIAN PUSTAKA 21
A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 21
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial 21
2. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 22
3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial 24

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Media Pembelajaran 25
1. Pengertian Media Pembelajaran 25
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran 27
3. Macam-macam Media Pembelajaran 28
4. Media Pembelajaran Interaktif 28
5. Pandangan Islam Terhadap Pentingnya Media dalam Pembelajaran 30
C. Macromedia Flash 31
1. Pengenalan Macromedia Flash 31
2. Pengenalan Komponen Macromedia Flash 33
3. Keunggulan dan Kekurangan Macromedia Flash 38
D. Hasil Belajar 39
1. Pengertian Hasil Belajar 39
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 42
E. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia 44
F. Kerangka Berfikir 47
BAB III METODE PENELITIAN 48
A. Jenis Penelitian 48
B. Model Pengembangan 49
C. Prosedur Pengembangan 50
D. Uji Coba Produk 54
1. Desain Uji Coba 54
2. Subyek Uji Coba 55
3. Jenis Data 57
4. Intrumen Pengumpulan Data 57
5. Teknik Analisis Data 58
E. Prosedur Penelitian 62
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN 64
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 64

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 95
C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang 103
BAB V PENUTUP 107
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi 107
B. Kesimpulan 110
C. Saran 111
DAFTAR RUJUKAN 113

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

Nadiroh, Tatin Na'in. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Tarbiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Dr. H. Wahidmurni. M.Pd. Ak.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* merupakan media untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga materi mudah dipahami oleh siswa dan tertarik dalam proses pembelajaran. Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* didasarkan pada kenyataan bahwa belum adanya penggunaan media interaktif pada mata pelajaran IPS, jadi perlu adanya media yang mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak.

Tujuan penelitian ini antara lain adalah : (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada tema kehidupan masyarakat Indonesia; (2) Mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada tema kehidupan masyarakat Indonesia di SMPN 01 Dau Malang; (3) Menjelaskan perbedan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada tema kehidupan masyarakat indonesia

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dari pengembangan Borg dan Gall dalam 10 tahap, yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan Format Produk Awal; (4) Uji Coba Awal; (5) Revisi Produk; (6) Uji Coba Lapangan; (7) Revisi Produk; (8) Uji Lapangan; (9) Revisi Produk Akhir; (10) Desiminasi dan Implementasi

Hasil penelitian menunjukkan: (1) proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* melalui sepuluh tahapan dengan 3 uji validitas yaitu: ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran (2) Hasil kelayakan produk, peneliti memberikan angket kelayakan kepada 28 siswa dengan pencapaian presentase sebesar 88,42%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif *macromedia flash* telah mencapai kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran. (3) Perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan uji t secara manual dapat diputuskan bahwa H_1 diterima. t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash lebih baik dengan kelas yang tidak menggunakan produk media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash.*

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Macromedia flash, Hasil Belajar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

Nadiroh, Tatin Na'in. 2018. *Development of Interactive Media Based Learning Macromedia Flash On Theme Of Indonesian People's Life To Improve Student Results Class VII SMPN 01 Dau Malang.* Essay. Department of Social Sciences Education. Faculty of Tarbiyah. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. H. Wahidmurni. M.Pd. Ak.

Development of interactive learning media based on macromedia flash is a medium to help teachers in explaining learning materials, so that the material easily understood by students and interested in the learning process. The need for interactive learning media based on macromedia flash is based on the fact that there is no use of interactive media on IPS subjects, so the need for media that concretize material that is abstract.

The purpose of this research were (1) Describe the process of developing interactive media-based macromedia flash on the theme of life of Indonesian society (2) Describe the level of feasibility of interactive learning media based on macromedia flash on the theme of life of Indonesian people in SMPN 01 Dau Malang (3) Explain perbedan learning outcomes between classes that use media with classes that do not use interactive learning media based on macromedia flash on the theme of life of Indonesian society

The research method used is research and development method (R&D). The development model in this study adapts from the development of Borg and Gall in ten stages, (1) Research and information gathering, (2) Planning, (3) Initial product format development, (4) Initial test, (5) Product Revision, (6) Field Trial, (7) Product Revision, (8) Field Test, (9) revision of final product, (10) Dissemination and Implementation.

The results showed that (1) the process of developing interactive media macromedia flash through ten stages with three validity test that is material expert, media design expert and learning expert (2) Results of product feasibility, the researcher gave a questionnaire to 28 students with achievement percentage of 88.42%. This indicates that the interactive media macromedia flash has reached the eligible criteria for use in learning. (3) The difference in student learning outcomes based on t test manually can be decided that H1 is accepted. t_{count} bigger than t_{table} indicating that student learning outcomes between classes using interactive *macromedia flash* based learning media products better with classes that do not use interactive learning media products based on macromedia flash learning.

Keywords: Development of Learning Media, Macromedia flash, Learning Outcomes

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ملخص البحث

نضرة، نعيم. 2018. تطوير وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على ماكروميديا فلاش Macromedia Flash فى موضوع حياة الشعب الإندونيسي لتحسين نتائج التعلم الطلاب فى الصف السابع فى المدرسة المتوسطة الحكومية 01 دوو مالانج. البحث الجامعي. قسم تربية العلوم الاجتماعية كلية العلوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك الإسلامية الحكومية مالانج. الاشراف: الدكتور واحد مورنى، الحج الماجستير

تطوير وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على Macromedia Flash ماكروميديا فلاش هو واحد من وسيلات لمساعدة المعلم فى شرح المواد التعليمية لان تجعل سهلة فى فهمها للطلاب وتهتم في عملية التعلم. تستند الحاجة إلى وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على ماكروميديا فلاش إلى حقيقة أنه لا يوجد استخدام لوسيلة التعليمية التفاعلية في الموضوع الدراسات الاجتماعية ، لذلك الوسيلة تحتاج لان تشرح الموضوع المجردة.

الاهداف البحث فهي: (1) وصف عملية تطوير وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على ماكروميديا فلاش Macromedia Flash فى موضوع حياة الشعب الإندونيسي (2) وصف مستوى الجدوى وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على ماكروميديا فلاش Macromedia Flash فى موضوع حياة الشعب الإندونيسي فى المدرسة المتوسطة الحكومية 01 دوو مالانج (3) شرح الفروق عن مخرجات التعلم بين الطبقات التى تستخدمها ولا تستخدمها وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على ماكروميديا فلاش Macromedia Flash فى موضوع حياة الشعب الإندونيسي

الطريقة البحث هي طريقة البحث والتطوير (Research and Development). النموذج يقوم على تطوير بورج وغال في 10 مراحل، فهي (1) البحث وجمع المعلومة الاولى، (2) التخطيط، (3) تطوير شكل المنتجات الاولى، (4) محاكمة الاولى، (5) مراجعة المنتج (6) التجربة الميدانية ، (7) مراجعة المنتج ، (8) الاختبار الميداني ، (9) مراجعة المنتج النهائي ، (10) النشر والتنفيذ

دلت النتائج البحث أن، (1) عملية تطوير وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على ماكروميديا فلاش خلال عشر مراحل مع 3 اختبارات الصحة فهي الخبراء التصميم والخبراء الموضوع، الخبراء الوسيلة والخبراء التعلم (2) نتائج جدوى المنتج، أخذت الباحثة استبيانات الأهلية

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

إلى 28 طلاب مع نسبة 88.42٪. دلت إلى أن وسيلة التعليمية التفاعلية ماكروميديا فلاش قد وصلت إلى المعايير المؤهلة للاستخدام في التعلم. (3) الفروق في مخرجات تعلم الطلاب القائم على اختبار ت يدوياً أن H_1 مقبولة. ت حساب هو أكبر من ت جدول الذى دل على أن مخرجات التعلم الطلاب بين الطبقات التى تستخدمها ولا تستخدمها وسيلة التعلميمية التفاعلية القائمة على ماكروميديا فلاش Macromedia Flash

الكلمات الرئيسية: تطوير وسيلة التعليمية، ماكروميديا فلاش (Macromedia Flash)، مخرجات التعلم

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri,kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. melalui pendidikan yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadikan bangsa menjadi negara yang maju dan berkualitas, oleh karena itu seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatan prestasi belajar peserta didik. Untuk mencetak sumber daya yang berkualitas maka diperlukannya pendidikan yang berkualitas. Diantara tercapainya sebuah pendidikan diperlukannya integrasi seluruh kompunen pendidikan, dimana komponen yang satu dengan komponen yang lain saling berkaitan. Abudin Nata, Mengemukakan tentang komponen-komponen yang terdapat

[1]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* . (Jakarta: Prenade Media Grup, 2006), hlm. 2.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dalam pendidikan antara lain komponen kurikulum, guru, siswa, metode, media, materi pelajaran, sarana prasarana dan evaluasi.[2]

Salah satunya adalah materi mata pelajaran IPS di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs sebagaimana yang diungkapkan oleh supriya (2009:12) bahwa IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS merupakan ilmu yang dirumuskan atas dasar-dasar realitas dan fenomena sosial. Sebagai seorang guru khususnya mata pelajaran IPS dalam kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor dalam pembelajarannya diantaranya adalah yang ada dalam pembelajaran sehingga akan berjalan secara efektif. Diantara faktor pembelajaran tersebut adalah metode, media dan suasana pembelajaran di kelas. Sehingga materi IPS dominasi dengan materi yang ketika tidak diimbangi kreativitas dan inovasi dari guru itu sendiri maka akan menyebabkan kebosanan. Hal itu terbukti dengan peneliti mengamati pembelajaran pada siswa kelas VII di SMPN 01 Dau dimana siswa fokus dan

[2] Abuddin Nata, Paradigma Pendidikan Islam: *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Jakarta:Grasindo, 2001)hlm,2.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

memiliki semangat ketika pada proses pembelajaran 15 menit pertama saja, dan setelah itu mereka sudah berkurang konsentrasi dalam menerima materi dari guru seperti berbicara sendiri dengan teman sebangkunya.

Praktik pembelajaran pada mata pelajaran IPS didominasi dengan model konvensional yang dianggap praktis dan tidak memerlukan banyak media bantu. Menyebabkan peserta didik menjadi pasif, mudah jenuh bahkan malas dalam mengikuti pembelajaran, apalagi ketika pembelajaran IPS terletak di Jam terakhir membutuhkan tenaga yang ekstra dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Salah satu faktor yang terlihat jelas yang meyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran adalah kurangnya penggunaan Media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media pembelajaran sendiri merupakan faktor yang menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi fokus terhadap materi dan mudah berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan sebagai penyalur pesan mengenai materi atau bahan pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya di sesuaikan dengan konteks pembelajaran yang akan dihadirkan.[3] Tanpa adanya media dalam proses belajar-mengajar, maka komunikasi dalam proses tersebut akan gagal dan materi yang diberikan

[3] Ibrahim, dkk. *Media Pembelajaran* (Malang : FIP Universitas Negeri Malang,2004), hlm 4.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

guru kepada peserta didik tidak akan tersampaikan dengan baik. Selain sabagai penyalur, media juga dapat memperjelas pesan atau materi yang diberikan. Pemanfaatan media dapat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan kepada siswa.[4]

Dijaman globalisasi yang semakin maju, disertai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sudah banyak bermunculan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan bersifat pemakaian yang tidak sekali. hal ini yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media interaktif. Penggabungan antara media dan teknologi ini yang disebut media interaktif. Dimana media ini merupakan macam kombinasi grafik, teks, suara, vidio, dan animasi. penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi pesan atau isi pelajaran. Disamping itu media merupakan satu unit pembelajaran lengkap yang terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.[5] Serta peneliti ingin mengembangkan media interaktif berbasis *macromedia flash*. karena peneliti melakukan pengamatan dengan bertanya kepada guru IPS kelas VII serta melakukan pengamatan ketika pembelajaran IPS berlangsung.

[4] Suwiwa dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat. JURNAL. Progam studi Teknologi Pembelajaran* , No. 1 April 2015
[5] Saputro, Suprihadi. *Strategi Pembelajaran.* (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006),hlm 21.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dalam pengamatan tersebut, ketika pembelajaran IPS siswa hanya menggunakan pedoman pada buku cetak, gambar pada media buku tersebut kurang menarik dan penjelasan materinya masih terbatas menyebabkan siswa kurang memahami sepenuhnya penjelasan dari buku dan gurunya. Dari pihak guru sendiri kurang dapat menumbuhkan motivasi agar siswa antusias dan fokus terhadap pelajaran IPS. Hasil wawancara dengan Pak sunyoto mengatakan :

> Bahwa siswa kurang fokus dan tertarik dengan pembelajaran IPS apalagi ketika mata pelajaran IPS terletak di akhir jam pelajaran. Maka butuh tenaga ekstra dalam menyampaikan materi, terlebih lagi kendala ketika akan membuat media yang manual masih belum ada waktu dan ketika menerapkan media pembelajaran seperti gambar – gambar dan kerja kelompok di kelas. Mereka masih sering ramai dengan teman sebangkunya. Mengenai media pembelajaran interaktif seperti video dll, masih jarang di gunakan hanya ppt yang sudah di terapkan, dan ketika peneliti menawarkan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash dirasa menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.[6]

Macromedia Flash merupakan suatu progam aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan saran interaksi dengan penggunaanya. Aplikasi ini mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara animasi, teks, grafis, suara, video, efek dan interaktivitas user.[7] Adapun desain dari media ini dibuat dan disusun yang disesuaikan dengan buku acuan yang dipakai oleh guru dan siswa di sekolah

[6] Hasil wawancara peneliti terhadap guru mata pelajaran IPS.
[7] Amstrong , *Macromedia Flash 8 : Getting Started with Flash*, (San Fransisco: Macromedia, 2005), hlm 234.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tersebut. Serta peneliti ingin memberikan materi dilengkapi dengan video, kuis dan game yang ringkas serta bahasa yang mudah dipahami.

Melihat keadaan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, serta memberikan referensi tambahan kepada guru-guru dalam pembelajaran yang bersifat inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang maju. Berdasarkan paparan diatas peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesi. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada Tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia" di kelas VII SMPN 01 Dau Malang ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dalam meningktkan hasil belajar siswa kelas VII pada Tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia" di SMPN 01 Dau Malang ?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada Tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia" di SMPN 01 Dau Malang ?

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada Tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia" di kelas VII SMPN 01 Dau Malang.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia di SMPN 01 Dau Malang.
3. Menjelaskan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada Tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia" di kelas VII SMPN 01 Dau Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

   Secara teoritis untuk pengembangan ilmu IPS SLTP secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah praktis yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sistematik untuk pengembangan produk berupa media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga (sekolah)

Pengembangan media interaktif ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam melakukan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, dan sebagai sarana siswa untuk membantu mereka dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan sosial sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Lembaga (sekolah) bisa menggunakan media ini dalam jangka panjang dan juga dapat dipergunakan dalam menambah referensi media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Pengemban Ilmu Pengetahuan

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta dapat meningkatkan ketertarikan siswa khususnya dalam lingkup ilmu sosial.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam menambah pengetahuan baik secara teoritis dan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* serta sebagai pengembangan kemampuan peneliti dalam memberikan inovasi terhadap media pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash:*

1. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif peserta didik lebih fokus dan mudah dalam memahami pembelajaran karena *macro media flash* ini didesain semenarik mungkin.
2. Pengembangan media pembelajaran yang berupa *macromedia flash* dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran Tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia".
3. Adapun keterbatasan dalam pengembangan ini adalah produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada Tema" Kehidupan Masyarakat Indonesia". yang ada dikelas VII SMPN yang terdiri dari pokok bahasan sebagai berikut :
   a. Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara
   b. Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindhu-Budha
   c. Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. media pembelajaran interaktif ini berupa *macromedia flash* dan hanya memuat satu tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia".
2. Bahan ajar berupa CD agar memudahkan guru ketika menggunakan pembelajaran di dalam kelas.
3. Lokasi dan subyek penelitian peneliti di SMPN 01 DAU khususnya pada siswa kelas VII semester 2.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

G. Spesifikasi Produk

1. Komponen Produk
   a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif
   b. Materi yang dikembangkan yaitu tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia"
   c. Media pembelajaran ini berupa Compact Disk (CD).
2. Pengorganisasian Isi
   a. Tombol menu digunakan untuk kembali ke menu utama yang di dalamnya terdapat tombol-tombol konten yang ada di *macromedia flash.*
   b. Tombol author digunakan untuk membuka biodata singkat peneliti
   c. Tombol KI/KD di gunakan untuk melihat KI/KD dari materi yang akan peneliti sampaikan dalam media interaktif ini.
   d. Tombol materi pada tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia" digunakan untuk membuka isi materi yang akan dibahas dalam media interaktif.
   e. Tombol vidio digunakan untuk menampilkan vidio yang relevan dengan materi.
   f. Tombol quiz digunakan untuk membuka kumpulan soal latihan, yang telah disiapkan oleh peneliti untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh peneliti.
   g. Tombol sound digunakan untuk memutar atau menghentikan lagu yang mengiringi setiap materi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

h. Tombol cara penggunaan digunakan untuk mempermudah pengguna media dalam mengoprasikan pembelajaran interaktif dengan macromedia flash.

3. Pemprogaman dan Pengoprasian

Pemprogaman media pembelajaran interaktif ini menggunakan *Macromedia flash 8* sebagai software utama dalam pembuatan. Sedangkan dalam mengisi konten yang ada di dalam media flash peneliti menggunakan *microsoft office* untuk mengetik materi yang akan ditampilkan.

H. Originalitas Penelitian

Sebagai bukti penelitian, akan disajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti yang lain sebelumya. Hal demikian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, selain itu dipaparkan secara singkat mengenai masing-masing hasil penelitian terdahulu.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ulfa.Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Dalam skripsi Ulfa menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk pengembangan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfa menunjukkan bahwa perbedaan hasil motivasi belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar berbasis macromedia flash 8 dapat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IX semester 2 di MAN Bangil kabupaten Pasuruan.[8]

Penelitian kedua oleh Alfan. Tujuan penelitian ini untuk mengenal huruf dan kata pada mata pelajaran bahasa indonesia. Dalam skripsi Alfan menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk pengembangan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfan menunjukkan bahwa dengan menggunakan macromedia flash untuk mata pelajaran bahasa indonesia memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, ahli media 94%, dan siswa mencapai kevalidan 95,39%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.[9]

Peneliti Ketiga oleh Utami. Tujuan peneliti ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih. Dalam skripsi Utami menggunakan R & D (Research and Development) yang menghasilkan produk pengembangan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia berbasis macromedia flash terbukti signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dengan melihat rerata diketahui X2 > X1 (83,12>68,45), Menunjukkan bahwa post tes lebih

[8] Skripsi Ni'matul Ulfa, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash 8 Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat Di Man Bangil Kabupaten Pasuruan* (2016)

[9] Skripsi Nur Salim Alfan,*Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Mengenal Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di Mi Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang (2015)*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tinggi dari pada pre test pada kelas yang mendapat bahan ajar multimedia berbasis macromedia flash.[10]

Penelitian ke 4 yang dilakukan Mahfudah, Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS terpadu. Dalam skripsi mahfudah menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang merupakan penelitian untuk menghasilkan produk dan menguji produk tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh mahfudah bahwasannya penggunaan media macromedia flash 8 dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS terpadu di MTs Hidayatullah Mubtadiin Malang.[11]

Penelitian ke 5 yang dilakukan oleh Sariatulisma, Tujuan penelitian ini untuk peningkatkan minat belajar pada siswa kelas VII di sekolah menengah pertama negeri 12 Malang. Dalam skripsi Sariatulisma menggunakan metode *Research and Development* yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, Hasil penelitian yang dilakukan oleh sariatulisma adalah berdasarkan uji T membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Macromedia flash 8 ketika

[10] Skripsi Asri Afi Utami, *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank Dan Asuransi Di Man Kota Batu*(2016)

[11] Skripsi Ika Amri Hardhiana Mahfudah, *Pengembangan Media Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang(2016)*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diimplementasikan berpotensi dapat meningkatkan minat belajar IPS kelas VII SMPN 12 Malang.[12]

Tabel 1.1
Perbedaan, Persamaan, dan Originalitas Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Ni'matul Ulfa, 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash 8 Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat Di Man Bangil Kabupaten Pasuruan*	a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash. b. Jenis penelitian dan pengembangan (R & D).	- Tujuan penelitian dan pengembangan media berbasis adobe flash untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang di dalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti : materi, vidio quis dan tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia"
2	Nur Salim Alfan, 2015. *Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Mengenal Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*	a. Menggunakan media berbasis macromedia flash b. Jenis penelitian dan pengembangan (R & D).	- Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan huruh dan kata pada mata pelajaran bahasa indonesia	Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang di dalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti : materi, vidio quis dan tema " Kehidupan

[12] Skripsi Sariatulisma, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang(2016)*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Kelas I Di Mi Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang			Masyarakat Indonesia"
3	*Asri Afi Utami, 2016. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank Dan Asuransi Di Man Kota Batu*	a. Jenis penelitian dan pengembangan (R & D). b. Tujuan penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan Hasil belajar siswa.	- Fokus peneli Tian Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank Dan Asuransi	Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang di dalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti : materi, vidio quis dan tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia"
4	*Mahfudah ,2016. Pengembangan Media Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang.*	a. Menggunakan media berbasis macromedia flash b. Jenis penelitian dan pengembangan (R & D).	- Menggunakan model pengembangan ADDIE	Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang di dalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti : materi, vidio quis dan tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia"
5	Sariatulisma, 2016. *Pengembangan Media*	a. Menggunakan media berbasis macromedia flash	a. Menggunakan model pengembangan ADDIE	Media pembelajaran interaktif berbasis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang.	b. Jenis penelitian dan pengembangan (R & D).	(Analisis b. Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa.	macromedia flash yang di dalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti : materi, vidio quis dan tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia"

I. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah-istilah yang ada, peneliti memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi :

1. Pengembangan Media adalah suatu proses dimana peneliti menghasilkan suatu produk yaitu berupa media dimana dalam hal ini adalah media pendidikan. Dalam proses pembuatan media ini peneliti menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media yang dibuat harus divalidasi terlebih dahulu kepada tim ahli. Hal ini bertujuan agar media lebih valid dan dapat meningkatkan daya guna serta memudahkan penggunaannya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Media pembelajaran interaktif berbasis adalah sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang melibatkan hubungan timbal balik dan komunikasi dua arah yang mempunyai arti berdasarkan pada produk yang dikembangkan sebagai media interaktif yaitu macromedia flash.
3. *Macromedia Flash* adalah *software* yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan ini karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan media gabungan yang bersifat interaktif seperti grafis, teks, animasi, audio dan vidio.
4. Hasil Belajar adalah suatu data yang diperoleh dari peserta didik setelah diberikan pembelajaran dan perubahan perilaku positif dari peserta didik berupa kognitif, afektif dan psikomotorik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash.

J. Sistematika Pembahasan

Bab pertama berisi tentang pendahuluan yang di dalamnya memuat latar belakang alasan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash pada tema kehidupan masyarakat indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam. Rumusan masalah memuat tentang bentuk spesifik dan konkret melalui pemecahan masalah yang disusun beberapa poin pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan pokok. Tujuan pengembangan memuat tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Manfaat pengembangan memuat tentang kegunaan hasil pengembangan atau masalah yang diteliti.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Asumsi pengembangan memuat tentang landasan pijak untuk menentukkan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran pemilihan model serta produser pengembangannya. Spesifikasi produk memberikan gambaran lengkap tentang karakterisik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Originalitas penelitian memuat tentang perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal demikian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Definisi Operasional memuat tentang istilah-istilah yang ada dalam judul, yang memerlukan sebuah penegasan selanjutnya adalah sistematika pembahasan dimana untuk mengetahui tata urutan yang ada pada penelitian.

Bab kedua berisi tentang kajian teori. Perumusan butir kajian teori diambil dari masing-masing kata yang terdapat dalam judul, yang berguna untuk memperjelas maksud judul. jadi seluruh teori yang mendukung pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.

Bab ketiga berisi metode penelitian yang memuat tentang serangkaian metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitiannya. Adapun metode peneltiannya diantaranya adalah jenis penelitian dimana peneliti perlu mengemukakan jenis penelitian yang digunakan sekaligus mengungkapkan alasannya, model pengembangan pada bagian didapaparkan tentang pemilihan model pengembangan yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

digunakan dlam penelitian ini, seperti model pengembangan konstektual, prosedur pengembangan bagian ini memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembangan dalam membuat produk, Uji coba produk diantaranya adalah Desain Uji Coba. dimana pengembangam biasanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan, Subyek Uji Coba memuat Karakteristik uji coba perlu diidentifikasi secara jelas dan lengkap, termasuk cara pemilihan subyek uji coba itu, Jenis Data memuat uji coba produk memang dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar, Instrumen Pengumpulan Data bagian ini mengumpulkan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti yang sudah dikemukakan dalam butir sebelumnya, Teknik Analisis Data dimana teknik dan prosedur analisis yang digunakan untuk menganalisis data uji coba dikemukakan dalam bagian ini dan disertai alasannya, Prosedur Penelitian bagian ini menguraikan proses pelaksanaan penelitian, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain,penelitian sebenarnya, sampai pada penulisan laporan.

Bab keempat berisi tentang penyajian data uji coba dimana Semua data yang di kumpulkan dari kegiatan uji coba produk disajikan dalam bagian ini, Analisis Data bagian ini menjelaskan secara rinci hasil analisis data uji coba, Revisi Produk, kesimpulan yang ditarik dari hasil analisa data dari data hasil uji coba produk menjadi dasar untuk menetapkan apakah sudah perlu direvisi atau tidak.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Bab lima adalah bab terakhir terdiri dari kajian produk yang telah direvisi memuat hasil akhir penelitian dan pengembangan yang berupa produk setelah direvisi perlu dikaji secara teoritis berdasarkan pada landasan teoritis yang telah dibahas pada bab II kajian pustaka selain itu juga kajian diarahkan kepada peluang dimanfaatkannya produk untuk pemecahan masalah yang ada, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut memuat saran pemanfaatan pada bagian ini diarahkan pada pemanfaatan produk, saran untuk diseminasi produk ke sasaran yang lebih luas, serta saran untuk pengembangan lanjut.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial merujuk pada kajian yang merumuskan perhatiannya pada akifitas kehidupan manusia, Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan faktor kajian dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dalam aspek keruangan dan geografis. Aktivitas manusia dalam mempengaruhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu di kaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan.[13]

Dalam sejarah kurikulum di Indonesia, nama Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran secara jelas terungkap sejak kurikulum 1975. Dalam kurikulum dasar materi *broadfield* Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi disiplin Geogafi, sejarah, dan Ekonomi sebagai disiplin utama. Untuk satuan pendidikan MTs/SMP menggunakan pendekatan terpisah. Kurikulum pada

[13] Supriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm .11

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

jenjang pendidikan menengah, materi Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi Geografi, dan Kependudukan, Sejarah, Antropologi Budaya, ekonomi Koperasi, serta Tata Buku dan Hitung Dagang (Gunawan,2013: 31). Pusat Kurikulum (2017:1) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. [14]

Ilmu Pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai MTs/SMP mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan beranggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.[15]

2. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kurikulum pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial tahun 1994 sebagaimana yang dikatakan oleh Hamid Hasan (1990), merupakan fusi dan berbagai disiplin ilmu, Martoella (1987), mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial lebih menekankan pada aspek "pendidikan" daripada transfer konsep", karena dalam pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

[14] Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 17.
[15] Ibid..

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dengan demikian, pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial harus diformulasikannya pada aspek kependidikannya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs/SMP mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :

a. Ilmu pengetahuan sosial di tingkat MTs/SMP mengandung unsur-unsur ilmu geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.
b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar ilmu pengetahuan sosial dikemas menjadi beberapa bahasan dengan dibentuk tema tertentu sesuai dengan bahasan
c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS membahas tentang masalah-masalah sosial yang ada sesuai dengan realita dengan menggunakan interdisipliner dan multidisipliner.
d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS banyak menyangkut fenomena-fenomena dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat dan cara pemenuhan kebutuhan hidup manusia.[16]

Konsep IPS yaitu : Interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman/kesamaan/perbedaan , konflik dan konsensus, pola (patron), tempat, kekuasaan (power), nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan.

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berkembang sebagai bagian dari masyarakat, diharapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya.[17]

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan siswa upaya pembekalan kemampuan dan ketrampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.[18]

Tujuan utama dari mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik atau umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung. Tujuan belajar ilmu pengetahuan sosial adalah mendukung kompetensi warga negara dalam hal pengetahuan, proses intelektual, dan karakter yang demokratis, yang diperlukan siswa untuk terlibat aktif dalam kehidupan publik. Dengan membentuk kompetensi warga negara sebagai suatu tujuan utama, NCSS Menekankan pentingnya mendidik siswa yang berkomitmen pada ide-ide dan nilai-nilai demokrasi. Kompetensi

[17] Ibid,Hlm: 173.
[18] Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara), hlm.15.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kewarganegaraan terletak pada komitmen untuk nilai-nilai demokrasi dan mengharuskan warga negara memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan mereka mengenai komunitas mereka, bangsa, dan dunia; untuk menerapkan proses penyelidikan; dan menggunakan ketrampilan pengumpulan data dan analisis, kolaborasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Orang-orang muda yang memiliki pengetahuan, terampil, dan berkomitmen untuk demokrasi diperlukan untuk mempertahankan dan meningkatkan cara hidup demokratis dan berpartisipasi sebagai anggota dari komunitas global.[19]

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasila) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[20]

[19] Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 19.
[20] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaraan* (Jakarta: PT Raja Grafindo persada,1997), hlm 3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Menurut Yusufhadi Miarso mengartikan media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.[21]

AECT (1997) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Robert Hanick, dkk (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, siswa, dan bahan ajar. Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efesien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterim dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.[22]

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi sebagai perantara yang digunakan guru dalam merancang pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan memperoleh pengalaman belajar yang berkualitas.

[21] HM.Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya. 2012). Halaman 27.
[22] Ibid, Hlm: 27-28

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran, yairu :

a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu :

a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik
c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar.
d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar.
e. Merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis
f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
g. Peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran.[23]

[23] Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: safria Insania Press, 2009), hlm 15

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

a. Media Audio

Media Audio adalah segala macam bentuk media yang berkaitan dengan indera pendengaran, termasuk dalam kelompok media audio. Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke pendengar.

b. Media Visual

Media visual juga disebut juga disebut media pandang, karena seorang dapat menghayati media tersebut.

c. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat diproyeksikan gambar bergerak dan bersuara membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video – vcd, sound slide, dan film.[24]

4. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Penggabungan antara media dan teknologi ini yang disebut multimedia interaktif, media interaktif ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, vidio, dan animasi penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau siswa pelajaran.

[24] Ibid, Hlm 102-103.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkap dengan alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh media interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.[25]

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

1) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa mengunakan tanpa bimbingan orang lain.

c. Kelebihan Media pembelajaran Interaktif

Kelebihan dari media interaktif secara umum diperoleh proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdongkrak dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja,serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.

[25] Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D.Russel, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar interpratama Offset , 2012, hlm.169

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kekurangan Media Pembelajaran interaktif adalah sebagai bererikut :

1) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus pembelajaran.

2) Pengadaan, pemeliharaan, dan pewaratan komputer, yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya tinggi. Penggunaan sebuah progam komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer sering kali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sesuai Memproduksinya progam komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.[26]

5. Pandangan Islam terhadap pentingnya media dalam pembelajaran

Di dalam agama islam sangat menaruh perhatian terhadap pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran. Dimana media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang bersifat memudahkan dalam proses petransferan ilmu hal itu terbukti dalam wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW.[27]

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢)
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)
عَلَّمَ الإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥

[26] Rusma. Belajar dan Pembelajaran berbasis komputer (Bandung: Alfabeta,2012), hlm 190.
[27] M.Quraish Shihab, *wawasan Al-qur'an : Tafsir Tematik atas Berbagai Persoalan Umat,* (Bandung: PT Mizan Pustaka,2007),hlm 569.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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

Dari wahyu tersebut diperoleh isyarat terdapat dua cara untuk memperoleh dan mengembangkan ilmu yaitu, Allah mengajar dengan pena yang telah diketahui manusia lain sebelumnya.

Penggunaan media pembelajaran ditujukan agar peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam pembelajaran dikelas. Disini siswa tidak hanya menggunakan satu indera saja akan tetapi harus ada keterikatan antara penglihatan dan pendengaran, akal serta hati ketika keempat tersebut sudah menyatu maka pembelajaran akan mudah. Hal itu telah tertulis dalam ayat Al-quran An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ۝

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

.

C. Macromedia Flash

1. Pengenalan *Macrommedia Flash*

Macromedia flash adalah sebuah progam yang ditujukan kepada para desainer maupun progammer yang bermaksud merancang animasi untuk pembutan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lainnya yang lebih spesifik.[28]

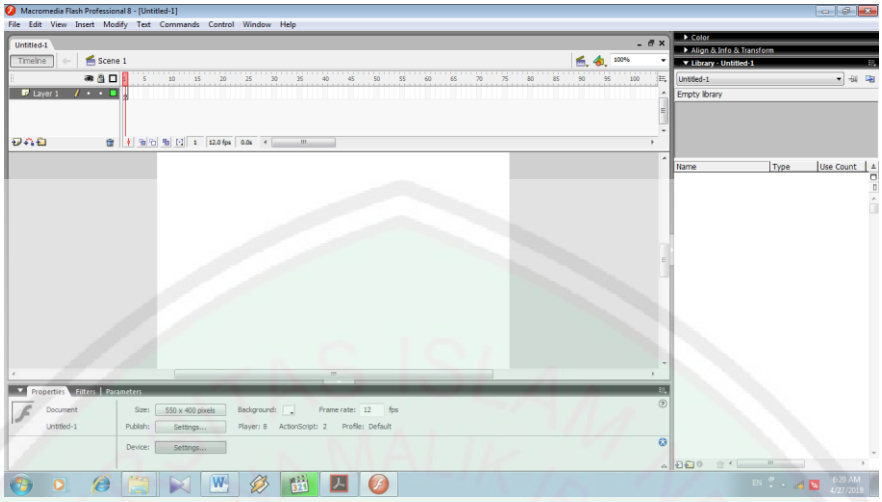
Macromedia flash 8 adalah versi terbaru dari flash , sejak diakusisi oleh adobe, kemampuan fitur-fiturnya menjadi sangat dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi, selain itu flash 8 juga kompatibel dengan software-software desain dan animasi lainnya.[29]

Gambar 2.1 Tampilan halaman utama *macromedia flash* 8

[28] Dhani Yudhiantoro, *Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Proffesional 8*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), hlm 1

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

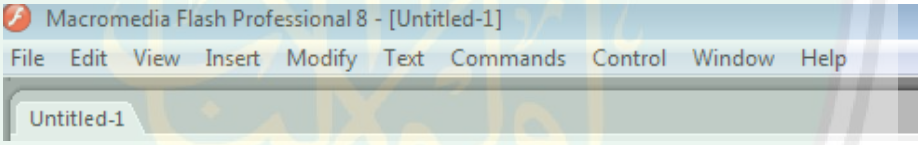


Gambar 2.2 Tampilan Isi Macromedia Flash

2. Pengenalan komponen *Macromedia Flash*

Beberapa elemen – elemen dari macromedia flash :

a. Menu bar



Gambar 2.3 Tampilan Menu bar *Macromedia Flash*

Komponen menu yang sering digunakan untuk pembuatan media pembelajaran antara lain:

1) File-new : untuk membuka lembar kerja yang baru.
2) File-open : untuk membuka lembar kerja yang pernah dibuat.
3) File-save : untuk menyimpan file, secara otomatis akan ber-ekstensi *.fla dan *.swf
4) File-publish setting: untuk mengatur jenis file ketika menyimpan, terdiri dari *.swf, *.gif, *.jpeg, *.exe, *.html dan lain-lain.
5) Edit-paste in place : digunakn untuk menempatkan duplikat sesuai pada posisi awal objek yang di copy.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6) Insert-scene : untuk membuat scene yang baru. Scene bisa diartikan seperti sebuah drama, maka scene adalah episode yang berisi cerita yang lain.
7) Window-library : untuk memunculkan daftar objek yang kita buat.
8) Window-common library : untuk memunculkan daftar objek yang sudah ada pada flash. Kita tidak perlu membuatnya, tinggal menggunakan saja, misalnya tombol-tombol dan lain-lain. Untuk menu-menu yang lain, bisa diakses dengan perintah yang lebih sederhana dan lebih cepat.

b. *Work Space*

Work space atau *Paste Board* adalah bidang berwarna abu-abu di layar kerja Flash. Bidang ini dapat dimanfaatkan untuk proses pembuatan gambar maupun teks yang akan dipergunakan untuk bahan animasi. Objek yang terletak pada bidang ini pada saat animasi di jalankan tidak akan ikut ditampilkan dalam animasi karena hanya di gunakan untuk persiapan.

c. *Stage*

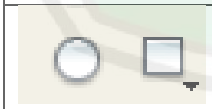
Stage dapat diibaratkan layar pada gedung bioskop, yaitu bidang dimana animasi akan ditampilkan saat movie dimainkan. Stage berupa bidang berwarna putih dilayar Flash, disekeliling bidang berwarna abu-abu yang telah dikenalkan di depan, yaitu *work space.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

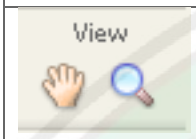
a. *Tool Box*

Tabel 2.1

Tool Box *Macromedia Flash*

Tool	Keterangan
	1. Selection tool, digunakan untuk menyeleksi bidang objek yang dapat berupa fill atau stroke atau keduanya. Objek bisa berupa gambar atau teks. Juga digunakan utnk memindah, memutar dan lain-lain. 2. Subselection tool, digunakan untuk memilih/ menyeleksi sub tertentu dari objek, dapat digunakan untuk modifikasi misalnya bentuk objek.
	3. Free transform tool, digunakan utnuk merubah ukuran, dan memutar objek. 4. Gradient tool digunakan untuk mengatur gradient/perbedaan warna jika objek telah diberi warna gradient.
	5. Line tool : untuk membuat garis lurus atau garis lengkung. 6. Laso tool : untuk menyeleksi objek pada area seleksi bebas.
	7. Pen tool : untuk membuat objek gambar sesuai kehendak kita (bentuk bebas). 8. Text tool: untuk membuat teks statis maupun dinamis.
	9. Oval tool: untuk membuat gambar lingkaran maupun bentuk elips. 10. Rectangle tool: untuk membuat kotak persegi, persegi panjang baik dengan sudut lancip maupun sudut tumpul.
	11. Pencil tool : untuk membuat gambar bentuk sembarang/tidak teratur. 12. Brush tool: fungsinya sama seperti pencil tool, tetapi tool berbentuk kuas.
	13. Ink bottle tool : untuk memberi warna stroke (warna garis tepi dari suatu objek). 14. Paint bucket tool : untuk memberi warna fill (warna isi suatu objek).

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	15. Eye dropper tool : untuk memilih warna fill pada suatu objek, biasanya dipasangkan dengan paint bucket tool. 16. Erser tool : untuk menghapus objek seperti penghapus pensil dsb. (bukan menghapus seluruh objek).
	17. Hand tool : untuk memilih bagian layar yang ingin ditampilkan. 18. Zoom tool : untuk memperbesar/kecil tampilan objek yang dipilih.

b. *Panel*

Panel pada flash adalah sarana untuk mengatur, menampilkan dan mengubah elemen-elemen yang ada dalam dokumen. Opsi-opsi yang ada dalam panel berfungsi untuk mengendalikan warna, library, simbol dan instance, frame serta elemen-elemen lainnya.

c. *Timeline*

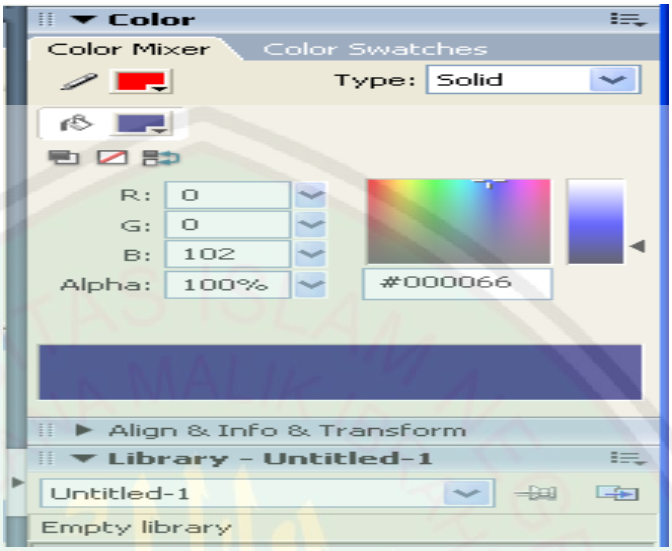
Gambar 2.4 Tampilan Timeline Macromedia Flash

Timeline adalah bagian penting dalam membuat animasi, disinilah pengaturan waktu suatu objek dimainkan di stage. [30]

[30] Ibid, Hlm: 4-8

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. *Navigation pane / task pane*



Gambar 2.5 Tampilan Navigation Pane *Macromedia Flash*

Navigation pane adalah jendela panel yang umumnya berada di sebelah kanan layar. Task pane digunakan untuk mempermudah dalam mengedit atau mengkostumisasi objek dengan bantuan tool-tool yang ada pada task pane. Task pane ini bisa dimunculkan atau disembunyikan dari menu bar, yaitu melalui menu window.

e. Flash

Flash adalah salah satu progam-progam pembuatan animasi yang sangat andal. Kendala Flash, dibandingkan dengan progam yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu, animasi yang dihasilkan oleh progam flash banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.[31] Macromedia flash merupakan sebuah progam animasi

[31] Deni Darmawan, Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm 232.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

interaktif berbasis vector yang memiliki fasilitas action script. *Action script* adalah bahasa pemrogaman sederhana (serupa *Javascript*).

3. Keunggulan dan Kekurangan Macromedia flash

Keunggulan *Macromedia flash*

a. Ukuran filenya kecil, karena khusus dirancang untuk digunakan pada web. Ukurannya yang lebih kecil membuat waktu loading situs lebih pendek.
b. Memiliki sisi interaktif. Flash bisa menerima masukan dari pengguna.
c. Tidak perlu memiliki kemampuan sebagai progammer untuk membuat film flash. Walaupun jika anda bisa membuat progam, hal itu menjadi nilai tambah, karena flash menediakan action script.[32]

Kekurangan *Macromedia flash*

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

a. Menunya tidak user friendly
b. Lambat login
c. Perlu banyak referensi tutorial
d. Waktu belajar lama bagi pemula yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya.

[32] Nurdin Ardiansya, Macromedia flash Profesional 8, (Sekadau; 2013), hlm 07.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Hasil Belajar

1. 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 aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.[33] Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.[34] Sedangkan menurut Dimyati dan mujiono, hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan 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.[35]

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh sesorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu "hasil" dan belajar". Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang

[33] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2008), hlm. 44
[34] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar(Cet XV)*, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya. 2010)hlm.22
[35] Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

melibatkan proses kognitif.[36] Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mengarah positif yang meliputi Ranah Kognitif, afektif dan psikomotorik yang melalui proses pembelajaran yang melibatkan interaksi belajar antara guru dan peserta didik.

a. Ranah Kognitif

1) Tipe hasil belajar : Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata knowledge dalam taksonomi Bloom.

2) Tipe hasil belajar : pemahaman

Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori : tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu .

3) Tipe hasil belajar : Aplikasi

Pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun rumusan dalam indikator seperti : melakukan percobaan, menghitung kebutuhan, dan membuat peta.

4) Tipe hasil belajar: Analisis

Penyelesaian atau gagasan dan menunjukkan hubungan antar bagian-bagian tersebut. Adapun rumusan dalam indikator seperti : merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi.

[36] Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2007). Hlm 64

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5) Tipe hasil belajar : Sintesis

Kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi menjadi kesimpulan atau konsep. Adapun rumusan dalam indikator seperti: menentukan solusi masalah, menciptakan produk baru dan merancang model mainan.

6) Tipe hasil belajar : Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusantentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi,dll. Hasil belajar sebagai objek evaluasi tidak hanya bidang kognitif, tetapi juga hasil belajar bidang afektif dan psikomotoris. Berikut ini dijelaskan tipe hasil belajar afektif dan psikomotoris.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar diantaranya adalah :

1) Reciving / attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan

2) Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasinya yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Valuing (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalam nya kesediaan menerima nilai, latar belakang,atau pengalaman.

4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai/ dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimiliki.

5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, organisasi sistem nilai, dll.

c. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk ketramplan (skill) dan kemampuan bertidak individu. Ada enam tingkatan ketrampilan, yakni :

1) Gerakan refleks (ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar)

2) Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar

3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain

4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya Gerakan-gerakan skill, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks

5) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Faktor eksternal

Faktor eksternal atau faktor dari luar terdiri dari dua bagian penting yaitu :

1) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/alam termasuk didalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan, dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

2) Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat berwujud dari faktor keras seperti gudang, perlengkapan sekolahan alat-alat praktikum, laboratorium komputer, perpustakaan. Sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar, pedoman belajar.

b. Faktor internal

Faktor internal adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu :

1) Faktor fisikologis

Secara umum faktor fisikologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan sangat membantu dalam hasil belajar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Faktor psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat,motivasi dan kemampuan kognitif.[37]

E. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia

Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.[38] Adapun *Macromedia flash* adalah sebuah progam yang ditujukan kepada para desainer maupun progammer yang bermaksud merancang animasi untuk pembutan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lainnya yang lebih spesifik.[39]

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan 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.[40]

---

[37] Abu Ahamadi dan Joko Try Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hlm. 105
[38] Andi Prastowo. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Halaman 223.
[39] Dhani Yudhiantoro, *Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Proffesional 8*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), hlm. 1.
[40] Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.3.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kehidupan masyarakat Indonesia pada sub tema masa praaksara memiliki tingkat kebudayaan yang tinggi. Masyarakat telah teratur dalam kehidupan kelompok yang telah mengenal kepandaian teknik perundagian seperti mengecor dan mencetak logam (perunggu), memahat dan sebagainya. Selain itu, mereka termasuk bangsa maritim yang ulung. Kehidupan masyarakat pada masa hindu-budha yaitu masuknya unsur-unsur budaya india di kepulauan Indonesia. Kepulauan Indonesia menjadi daerah transit bagi pedagang-pedagang china dan pedagang-pedagang india. Sehingga menyebabkan pengaruh hindu-budha yang berasal dari india berkembang di Indonesia.Kehidupan Masyarakat pada masa islam dimana indonesia terlibat dalam perdagangan internasional karena letaknya yang strategis, yaitu dipersimpangan jalan perdagangan antara timur dan barat.cara penyebaran agama islam sebagian besar dilakukan melalui perdagangan dan perkawinan.[41]

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Nana Sudjana dalam bukunya Djamarah, "Dengan Media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar semakin meningkat."[42] dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada Tema "Kehidupan Masyarakat

[41] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Ilmu Pengetahuan Sosial*,(Jakarta:Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang,Kemdikbud,2016) hlm 191.
[42] Syaiful Bahri Djamarah dan Asman Zein, *Strategi Belajar Mengajar*,(Jakarta:PT.Rineka Cipta, 2006), Cet. 3,hlm 137.

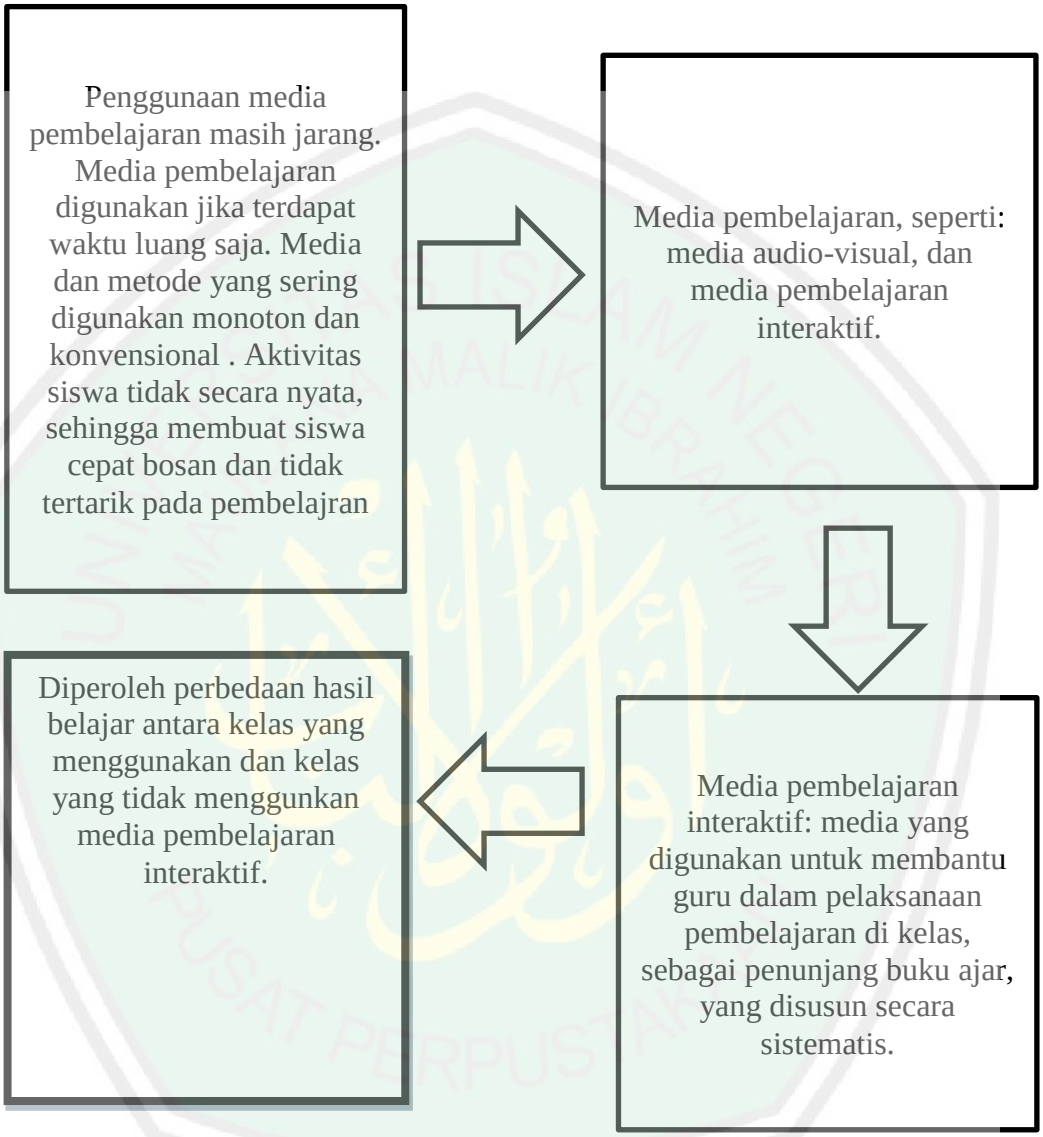
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Indonesia" untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa sebuah progam komputer yang memiliki bagian menu-menu pembelajaran yang menarik, mulai dari tampilan *icon* menu yang menarik dilengkapi dengan animasi yang bergerak dan gambar yang relevan dengan materi serta dilengkapi dengan evaluasi berupa quis yang menarik.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash, siswa diharapkan mampu memahami konsep, situasi, dan fakta yang diketahui, serta dapat dijelaskan dengan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahun yang dimilikinya, dengan tidak mengubah artinya pada tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia".

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

F. Kerangka Berfikir



Gambar 2.6 Kerangka BerfikirPenelitian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development.* Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[43]

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang penelitian yang merupakan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam memperbaiki praktik.[44] Peneliti menggunakan metode dan jenis penelitian tersebut karena relevan dengan jenis penelitian yang dilakukan, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Peneliti memilih untuk menggunakan produk media pembelajaran interaktif *berupa macromedia flash* yang didalamnya terdapat materi Tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia" yang ditujukkan kepada siswa kelas VII di SMPN 01 Dau Malang dalam bentuk Compact Disk (CD).

[43] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hlm 297
[44] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT:Remaja Rosdakarya, 2007), hlm 164

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan penelitian ini adalah metode pengembangan prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir.[45] Penelitian ini akan menggunakan langkah – langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall yang harus diikuti untuk menghasilkan produk sebagai berikut :[46]

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan Format Produk Awal
4. Uji Coba Awal
5. Revisi Produk
6. Uji Coba Lapangan
7. Revisi Produk
8. Uji Lapangan
9. Revisi Produk Akhir
10. Desiminasi dan Distribusi

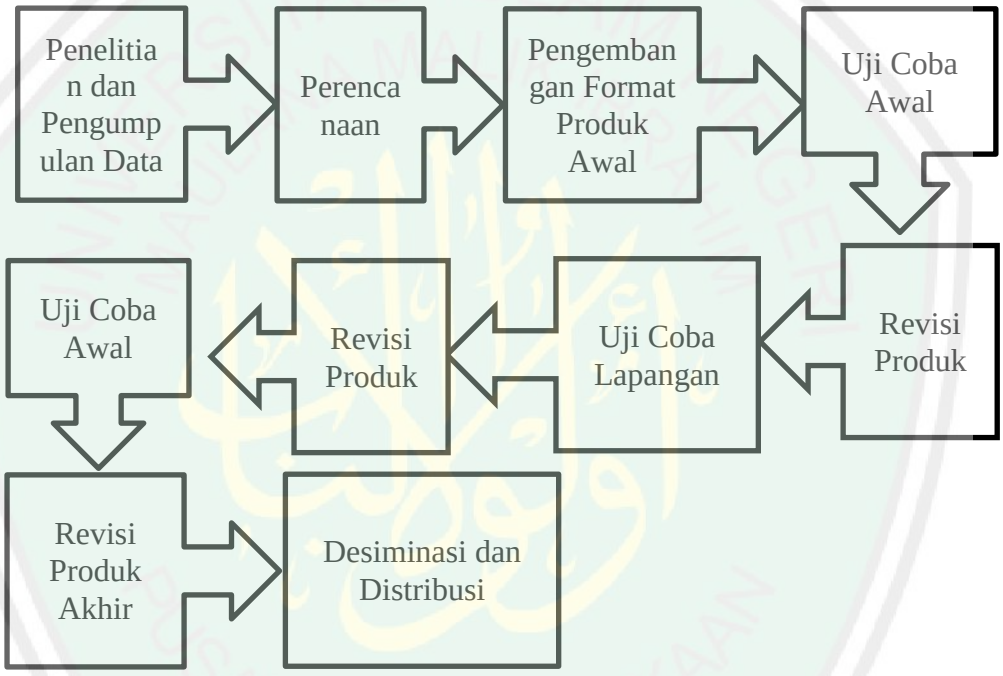
[45] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm 200
[46] Ibid, hlm. 228-230

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan dalam model desain yang dapat digambarkan sebagaimana gambar di bawah ini :

Model Pengembanga Borg & Gall



Gambar 3.1 Alur Pengembangan Borg & Gall

Keterangan :

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap pertama peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru kelas VII untuk menganalisis kebutuhan. Wawancara ini ditujukan kepada guru kelas VII yaitu (Bapak Sunyoto). Selanjutnya dilakukan observasi pada proses pembelajarannya untuk mendapatkan data secara nyata. Setelah memperoleh

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

data maka menganalisisnya dan menentukan solusi untuk berdasarkan kebutuhan lapangan.

b. Perencanaan

Berdasarkan informasi awal, yang didapat dari tahap pengumpulan data awal, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* pada Tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia" Kemudian peneliti merumuskan tujuan dalam penelitian ini.

c. Pengembangan Format Produk Awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai membuat produk media pembelajaran menggunakan software *macromedia flash* . Akhir dari media pembelajaran ini adalah melakukan publish. Dalam format pengembangan mengacu pada srandard kompetisi lulusan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, jadi isi dari pada media pembelajaran ini mengadopsi materi sesuai dengan standard kompetensi. Sehingga rancangan pembelajaran akan terkonsep baik dan sistematis.

d. Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan kepada 3 orang pakar, yaitu tentang keefektifan media pembelajaran tersebut, kepada pakar pengembangan desain media dan pakar ahli materi untuk memperoleh validasi sebuah produk dan pakar ahli pembelajaran IPS. Uji coba awal dilakukan untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan tujuan. Hasil analisis uji coba awal ini adalah sebagian bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

e. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba awal peneliti melakukan perbaikan produk pengembangan dari hasil masukan dari 3 pakar tersebut, yaitu tentang keefektifan media pembelajaran tersebut, kepada pakar pengembangan desain media dan pakar ahli materi untuk memperoleh validitas sebuah produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh saat uji coba. Setelah dilakukan perbaikan kemudian produk tersebut di uji cobakan kembali.

f. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan revisi awal, produk pengembangan perlu untuk direvisi di lapangan agar produk menjadi tepat sasaran . Produk ini diujikan kepada siswa. Uji coba awal dilakukan kepada 10 siswa kemudian mempersiapkan angket untuk mengukur sejauh mana kelayakan media pembelajaran. Lalu data yang didapat berupa data kuantitatif dan dianalisis apakah sudah sesuai atau belum, sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk selanjutnya.

g. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan berdasarkan uji coba di lapangan, dengan diujikan pada subjek yang lebih banyak dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya serta memperoleh informasi yang dapat meningkatkan kualitas produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

h. Uji Lapangan

Setelah produk direvisi, apabila peneliti ingin produk pengembangan lebih layak dan berkualitas maka perlu dilakukan uji lapangan. Uji lapangan dilakukan terhadap subjek kelas VII D SMPN 01 Dau Malang

i. Revisi Produk Akhir

Setelah diujikan selama 2 kali, maka peneliti masih perlu melakukan revisi pada hasil dari uji coba lapangan untuk memperoleh hasil maksimal. Revisi produk akhir merupakan revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas (field testing). Dari uji lapangan dengan skala menyeluruh ini, akan diperoleh data yang sangat berharga untuk revisi produk. Revisi akhir inilah menjadi tolak ukur bahwa produk tersebut benar-benar valid dikarenakan telah melewati sejumlah uji coba secara bertahap.

j. Desiminasi dan Distribusi

Pada tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah desiminasi yaitu menyampaikan informasi hasil pengembangan (proses, prosedur, progam atau produk) kepada para pengguna agar pengguna mendapatkan informasi dan bisa menggunakan atau memanfaatkan produk tersebut. Distribusi adalah proses pemasaran, peneliti menyerahkan kepada kebijakan sekolah, karena pengembangan ini berlatar belakang siswa SMPN 01 Dau Malang , jika akan didistribusikan lebih banyak harus disesuaikandengan latar belakangnya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan kefektifan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini, secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang layak digunakan atau tidak . sesuai langkah-langkah apakah produk yang layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria yaitu pembelajaran dan penampilan. Sesuai langkah-langkah, maka produk uji coba dilakukan dua kali yaitu:

a. Uji coba produk terbatas

Uji coba ini dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk. Uji coba terbatas dilakukan terhadap siswa dengan skala kecil

b. Uji pemakaian

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan efektifitas pembelajaran kelas yang menggunakan produk dengan kelas yang tidak menggunakan produk berupa pengembangan media pembelajaran interaktif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 3.1

Desain uji coba produk[47]

Kelompok	Test Before Treatmen	Treatmen	Test After Treatmen
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

X_1 = pembelajaran menggunakan produk berupa media pembelajaran

O_1 = test before treatmen atau tes sebelum siswa diberi perlakuan dengan menggunakan produk berupa media pembelajaran

O_2 = test after treatmen atau test sesudah siswa diberi perlakuan dengan menggunakan produk berupa media pembelajaran

O_3 = test before treatmen atau tes sebelum siswa diberi perlakuan tanpa menggunakan produk berupa media pembelajaran

O_4 = tes after treatmen atau test sesudah siswa diberi perlakuan tanpa menggunakan produk berupa media pembelajaran.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba produk dalam penelitian ini diantaranya adalah ahli materi IPS pada tema kehidupan masyarakat Indonesia, ahli desain pembelajaran, guru mata pelajaran terkait di sekolah yang dituju, dan siswa-siswi bersangkutan.

[47] Sugiyono, metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan RnD, Bandung: CV. Allfabeta, 2008,hlm416

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalan menguasai materi IPS pada tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia". Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang setidaknya:

1) Menguasai karakteristik menguasai materi IPS pada tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia"
2) Memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan teradap produk yang dikembangkan
3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash pada tema "Kehidupan Mayarakat Indonesia"

b. Ahli Desain

Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media pembelajaran interaktif pada tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia". Pemilihan ahli desain didasarkan pada pertimbangan yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang desain media pembelajaran. Ahli desain memberikan komentar dan saran terhadap kemenarikan bahan ajar.

c. Ahli pembelajaran atau Guru Mata pelajaran.

Ahli pembelajaran memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema kehidupan masyarakat indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam. Adapun kriteria guru yang dipilih sebagai ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Guru tersebut sedang mengajar di tingkat SMP/MTS
2) Guru tersebut memiliki pengalaman dalam mengajar materi IPS
3) Ketersediaan guru sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan dan hasil pengembangan.

3. Jenis Data

Jenis data dikumpulkan sesuai informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data yang digunakan sebagai dasar untuk kelayakan keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan, jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penelitian ahli, angket penelitian guru, dan siswa
b. Data kualitatif, berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru, siswa, masukan serta tanggapan para ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat pembelajaran guru.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data antara lain angket, tes, dan wawancara, Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut adalah :

a. Angket

Angket atau kusioner ini ditujukan kepada validator isi, validator desain produk, ahli pembelajaran (guru), dan pengguna (kelas eksperimen)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

untuk mengetahui respon terhadap kualitas media pembelajaran dilihat dari fungsinya sebagai media penunjang pembelajaran.

b. Tes

Terdapat dua jenis tes yaitu pre test dan post test. Pre test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan post test mempunyai dua fungsi, yaitu: 1) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar di masing-masing kelas eksperimen maupun kontrol; dan 2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara ini sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mengetahui langsung apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Wawancara berisi pernyataan yang bisa mencakup fakta, data, konsep, pendapat, atau persepsi yang berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji oleh peneliti.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisi ini dilakukan dengan maksud untuk merumuskan tujuan pembelajaran IPS apakah sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasarnya. Hasil analisi ini digunakan sebagai pedoman atau dasar untuk mengembangkan bahan ajar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Analisis Kelayakan dan Efektifitas produk

Data hasil penyebaran angket kepada ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan siswa digunakan untuk menguji kelayakan produk akan digambarkan secara terperinci tentang karakteristik dari masing-masing variabel. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Peneliti memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa *macromedia flash* tema " Kehidupan Masyarakat Indonesia" untuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran serta mengetahui kelayakan *macromedia flash* dengan cara dibagikan angket kepada sejumlah pihak, maka akan dihitung dengan rumus per kelompok poin dan keseluruh poin:[48]

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

Dimana :

P = Persentase Tingkat Kevalidan

∑x = Jawaban Penilaian yang dipilih

∑xi = Skor Tertinggi Jawaban Penilaian

[48] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung:: Rosdakarya,1990).Hlm 118.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat Baik/layak	Tidak Revisi
75-89	Baik /layak	Tidak Revisi
65-74	Cukup Baik/layak	Perlu Revisi
55-64	Kurang Baik/layak	Revisi
<55	Sangat Kurang Baik/layak	Revisi

Sumber : ***Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung: Rosdakarya,1990).***

Untuk uji kelayakan produk pengembangan pada uji coba lapangan peserta didik kelas VII D SMPN 01 Dau Malang. Sebelum dan sesudah menggunakan Media pembelajaran interaktif macromedia flash pada tema kehidupan masyarakat indonesia. Diperlukan analisis Uji T dengan perhitungan manual menggunakan rumus. Adapun data yang dikumpulkan adalah hasil *pre-test* dan *postest*. Berikut adalah rumus Uji T :[49]

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{x}\,1 - x2)}{\sqrt{\frac{s^2_{gab}}{ni} + \frac{s^2_{gab}}{n2}}}$$

$\overline{X}_1$ **:** rata-rata nilai kelompok control

$\overline{X}$ 2 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

[49] Suprano, Statistik: Teori dan Aplikasi Jilid 2.(Jakarta: Erlangga, 2001). Hlm 339.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

n1 : Jumlah siswa kelompok control

n2 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum atau sesudah menggunakan produk media pembelajaran interaktif Macromedia Flash, maka hasil uji coba tersebut dibandingkan T_{tabel} dengan taraf signifikasi 0.05 atau hasil 5% adalah sebagai berikut:

H_0 = Hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash sama saja dengan kelas yang tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash.

H_1= Hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash lebih baik dengan kelas yang tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash.

Pengambilan keputusan:

a. Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak

b. Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

E. Prosedur Penelitian

Setelah melaksanankan perencanaan penelitian, selanjutnya adalah melaksanakan penelitian dengan melalui 3 tahapan , yaitu tahap persiapan, penelitian, serta pelaporan data.

1. Persiapan

   Peneliti melakukan pra penelitian di SMPN 01 Dau Malang dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas VII serta melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPS kelas VII. Kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan dan menentukan jenis penelitian yaitu *research and development.* Dari analisis kebutuhan tersebut peneliti mengembangkan produk media yaitu *macromedia flash* yang dalam pengembangan produk media pembelajaran menggunakan model Borg and Gall seperti (1)Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan Format Produk Awal, (4) Uji Coba Awal, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Lapangan, (7) Revisi Produk, (8) Uji Lapangan, (9) Revisi Produk Akhir, (10) Desiminasi dan Implementasi.

2. Penelitian

   Pada tahap penelitian , peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol yang menggunakan media sudah ada di sekolah serta kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis macromedia flash dan selanjutya membandingkan hasil belajar dari dua kelas tersebut dengan *melakukan pre-test* dan *post-test*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Pelaporan

Peneliti menyajikan data serta mendeskripsikan data yang diperoleh dari 3 uji validitas yaitu ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran dan angket respon siswa serta uji produk lapangan terhadap kelas kecil dan kelas besar pada kelas eksperimen VII D di SMPN 01 Dau Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash

Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash menggunakan model *Borg and Gall* dalam proses pengembangannya. Adapun pengembangan dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah diadaptasi dari *Borg and Gall* dipaparkan sebagai berikut :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data terdiri dari dua tahap yaitu, tahap observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 November 2017 yang dimulai sekitar pukul 08.30 WIB sehingga menghasilkan beberapa data terkait dengan pembelajaran IPS pada kelas VII D semester II dan dilanjutkan pada tanggal 18 November 2017 sekitar pukul 09.00 yang menghasilkan data terkait pembelajaran pada kelas VII F di SMPN 01 Dau Malang.

a. Kondisi Pembelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau Malang

Pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 01 Dau Malang dilaksanakan dalam satu minggu 2 kali pertemuan dengan pembelajaran 2 X 40 menit. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung masih menggunakan model konvensional yang praktis dan tidak memerlukan banyak media bantu. Ketika pembelajaran di menit 15 mereka masih berkonsentrasi dan setelah itu sebagian siswa menjadi pasif dan merasa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

jenuh dibuktikan mereka bergurau dengan teman sebangku. Ketika situasi proses pembelajaran seperti itu, guru hanya mengubah metode dengan berdiskusi yang mereka dibagi menjadi kelompok-kelompok. Setelah itu guru melanjutkan dengan memberikan penjelasan dengan menggunakan buku paket IPS tetapi dalam buku paket tersebut masih kurang terkait ilustrasi yang jelas sehingga siswa sulit memahami materi karena siswa berperan pasif dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan siswa mudah dalam menerima penjelasan dari materi.

b. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMPN 01 Dau Malang, mengenai sarana dan prasarana seperti ketersediaan media pembelajaran cukup memadai, seperti buku paket, LKS dan LCD. Buku paket dan LKS dengan penerbit erlangga merupakan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau Malang.

Fasilitas dalam pembelajaran cukup memadai seperti adanya buku paket, LKS dan LCD. Praktik pembelajaran pada mata pelajaran IPS di dominasi dengan model konvensional yang terpusat pada guru dengan media yang digunakan berupa buku paket sebagai referensi utamanya. Adapun sekolah memiliki fasilitas seperti LCD sebagai media namun belum dimanfatkan secara maksimal pada pelajaran IPS

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

di SMPN 01 Dau Malang. Jumlah LCD 3 buah, dan dalam penggunaan LCD tersebut harus bergantian.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru IPS yaitu Bapak Drs. Sunyoto sebagai guru IPS di SMPN 01 Dau Malang. Beliau menyatakan Bahwa siswa kurang fokus dan tertarik dengan pembelajaran IPS apalagi ketika mata pelajaran IPS terletak di akhir jam pelajaran. Maka butuh tenaga ekstra dalam menyampaikan materi, terlebih lagi kendala ketika akan membuat media yang manual masih belum ada waktu dan ketika menerapkan media pembelajaran seperti gambar dan kerja kelompok di kelas. Mereka masih sering ramai dengan teman sebangkunya. Mengenai media pembelajaran interaktif seperti gambar *slide*, video dll, masih jarang di gunakan hanya ppt yang sudah di terapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada tema Kehidupan Masyarakat Indonesia yang terdiri dari 3 subtema yaitu kehidupan masyarakat indonesia pada masa pra-aksara, kehidupan masyarakat indonesia pada masa hindu-budha dan kehidupan masyarakat indonesia pada masa islam. Pemateri mengambil tema tersebut, yang merupakan rekomendasi dari guru kelas VII mata pelajaran IPS. Karena pada 3 subtema tersebut merupakan materi yang membutuhkan pemahaman dengan bantuan seperti gambar-gambar dan video yang relevan. Oleh karena itu Guru IPS menyatakan dengan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

adanya pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash sangat selaras dengan problema yang dihadapi pada saat pembelajaran karena media ini memberikan materi dengan tampilan yang menarik serta memiliki beberapa kelebihan yang seperti terdapatnya tombol menu yang didalamnya terdapat IPK, materi, video dan kuis yang menumbuhkan semangat dalam pembelajaran IPS dikelas serta dapat meningkat hasil belajar siswa.

2. Perencanaan

Perencanaan terdiri dari dua tahap yaitu merancang materi pembelajaran, dan merancang desain media interaktif.

a. Merancang Materi Pembelajaran

hasil identifikasi kurikulum di SMPN 01 Dau Malang yang berupa Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Siswa beserta Tujuan Pembelajaran. Berikut hasil identifikasi kurikulum yang didapat dari study lapangan :

Kompetensi Inti

1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan kejadian tampak mata.
4) Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membac, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Sub Tema 1

Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara

	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.1 Mendefinisikan pengertian masa pra aksara 3.3.2 Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesia
4.4	Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.	4.4.1 Mendeskripsikkan perkembangan masyarakat indonesia pada masa praaksara 4.4.2 Menjelaskan Nilai-nilai budaya masa pra aksara 4.4.3 Menjelaskan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.2 Sub Tema II

Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha

	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.1 Mendefinisikan pengertian masa pra aksara 3.3.2 Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesia
4.4	Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.	4.4.1 Mendeskripsikkan perkembangan masyarakat indonesia pada masa praaksara 4.4.2 Menjelaskan Nilai-nilai budaya masa pra aksara 4.4.3 Menjelaskan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia

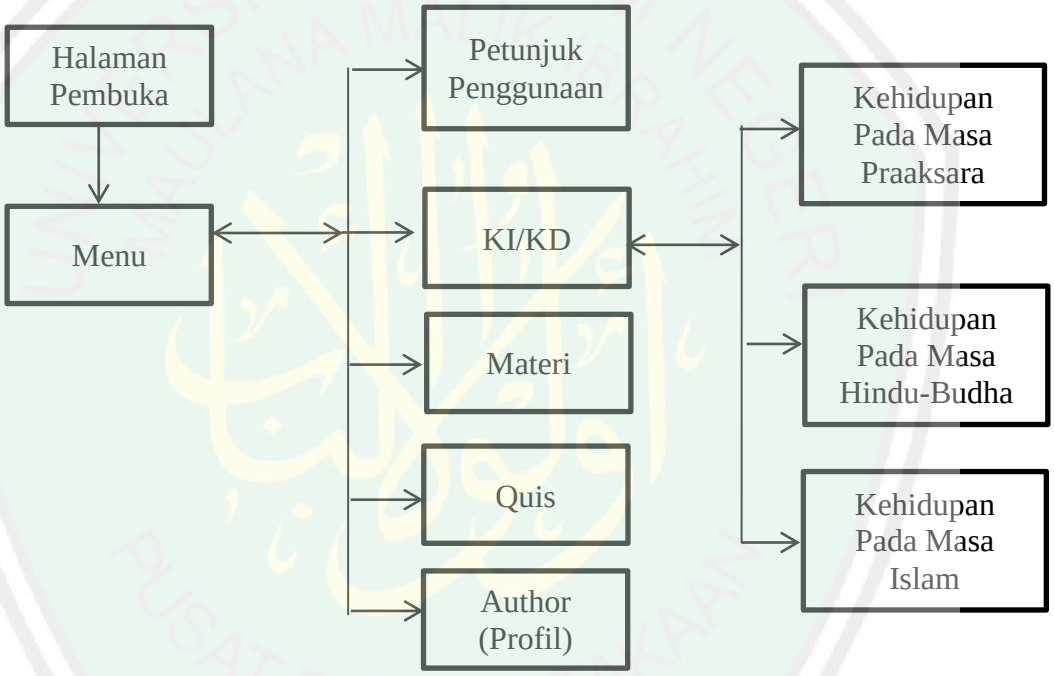
Tabel 4.3 Sub Tema III
Kehidupan Masyarakat Pada Masa Islam

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.5 Menjelaskan proses masuknya Islam ke Indonesia 3.3.6 Menjelaskan perkembangan Islam di Indonesia 3.3.7 Menyebutkanpeninggalan-peninggalan Islam di Indonesia
Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.	4.4.4 Mendeskripsikkan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam 4.4.5Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Membuat Rancangan Desain Media

Setelah dilakukannya pengumpulan data maka yang dilakukannya adalah membuat rancangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang akan digunakan dalam pembuatan rancangan produk media interaktif, maka ada komponen yang perlu dicantumkan dalam media pembelajaran agar tersusun rapi dan sistematis.



Gambar 4.1 Diagaram Alur Perancangan Media Ajar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Pengembangan Format Produk Awal

desain media interaktif berbasis macromedia flash dipaparkan sebagai berikut:

a. Tampilan Awal

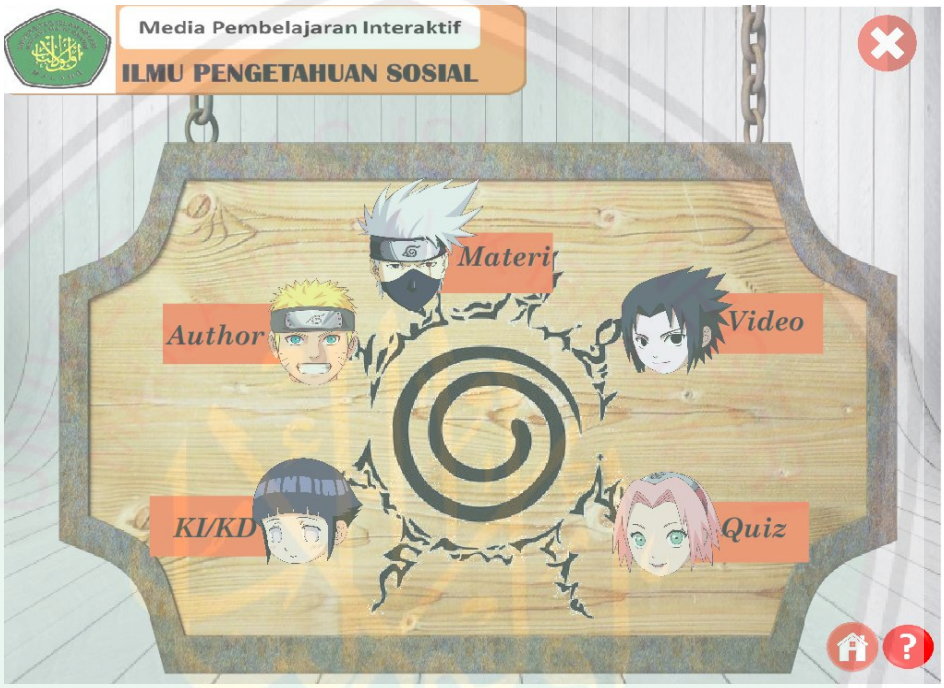
Tampilan awal yang bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VII SMP Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-budha, dan islam". Bagian slide pembuka dilengkapi tombol "*Go*" untuk masuk ke menu utama.

Gambar 4.2 Halaman Depan Cover Media

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu mencakup semua yang ada di media, yakni KI,KD Materi, Video, Quis dan Author atau profil penyusun.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

c. KI/KD

Kompetensi Inti yang dimaksud disini adalah kompetensi inti yang mencakup materi IPS tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam. Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai /dimiliki oleh seorang siswa tersebut telah mampu menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.4 KI/KD

d. Indikator

Indikator yang dicantmkan adalah indikator tema kehidupan masyarakat

Indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam.

Gambar 4.5 Indikator

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

e. Tujuan Pembelajaran

Terdiri dari tujuan setiap pembelajaran yang ada pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam.

Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran

f. Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif

Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan tujuan agar pengguna media pembelajaran interaktif ini dapat menggunakan media dengan mudah dan benar serta mengetahui dari maksud media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.7 Petunjuk Penggunaan

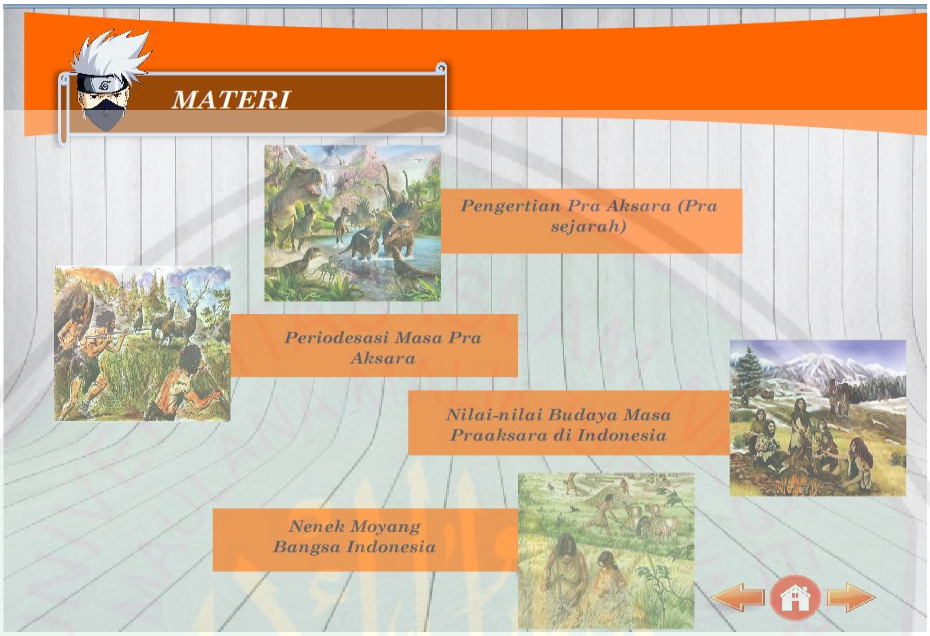
g. Isi Materi

Pada bagian materi mencakup tiga pembelajaran 3 subtema yakni kehidupan pada masa praaksara, kehidupan pada masa hindu-budha dan islam.

Gambar 4.8 Tampilan Awal Materi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Materi Subtema I



Gambar 4.9 Tampilan subtema 1

2) Materi Subtema 2

Gambar 4.10 Tampilan subtema 2

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Materi Subtema 3

Gambar 4.11 Tampilan subtema 3

h. Quis atau Evaluasi

Pada tampilan menu quis (evaluasi) berisi latihan-latihan soal-soal yang akan dikerjakan siswa. Kriteria soal yang terdapat pada soal harus berkaitan dengan temakehidupan pada masa praaksara, kehidupan pada masa hindu-budha dan islam. Quis dalam media ini berupa soal pilihan ganda dengan pilihan berjumlah empat opsi.Setelah pengguna menjawab semua soal, dalam tampilan terakhir akan ditampilkan skor atau nilai yang diperoleh.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Tampilan Awal Quis

Gambar 4.12 Tampilan Awal Quis

2) Tampilan Isi Quis

Gambar 4.13 Tampilan Isi Quis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

i. Author/Profil

Profil berisi biodata penyusun media berupa nama, alamat, jurusan, alamat email serta informasi nomer telfon dan riwayat pendidikan penyusun media yang bertujuan untuk mengetahui siapa yang membuat media dan hak milik media tersebut.

Gambar 4.14 Tampilan Author

4. Uji Coba Lapangan Tahap Awal

Uji coba lapangan tahap awal terhadap media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VII SMP dilaksanakan mulai tanggal 12 mei dan berakhir pada tanggal 21 Mei 2017, Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash dilakukan dalam 3 tahap sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang oleh satu dosen sebagai ahli materi IPS

Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian desain terhadap media pembelajaran interaktif berbasis maromedia flash untuk siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang oleh satu dosen sebagai ahli desain produk.

Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang oleh satu orang guru kelas VII SMPN 01 Dau Malang.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala likert. Adapun data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran validator. Untuk angket validsi ahli materi/isi , ahli desain, dan ahli pembelajaran IPS. Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli desain produk, dan guru mata pelajaran IPS.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli validasi materi oleh ibu Aniek Rahmawati Sos M.Si dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	P(100%)	Prediket
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100	Sangat Baik
2	Materi mudah dipahami	100	Sangat Baik
3	Keruntutan penyajian materi	75	Baik
4	Kejelasan dan kesesuaian materi dalam media pembelajaran	75	Baik
5	Kesesuaian gambar dengan materi	75	Baik
6	Kebenaran isi materi	100	Sangat Baik
7	Kesesuaian Video dengan materi	75	Baik
8	Kejelasan dan kesesuaian gaya bahasa untuk tingkat pemahaman siswa	75	Baik
9	Kesesuaian latihan soal dengan materi	100	Sangat Baik
10	Latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	75	Baik
Jumlah		85	Baik

2) Data Kualitatif

Data kualitatif dari ahli validasi materi oleh oleh ibu Aniek Rahmawati Sos M.Si dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Responden	Kritik dan Saran
Aniek Rahmawati Sos M.Si	1. Perbanyak Ilustrasi dan gambar,sesuai dengan materi yang disajikan 2. Berikan evaluasi berupa pertanyaan analisis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi isi atau materi media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang ahli dalam materi ilmu pengetahuan sosial yakni Ibu Aniek Rahmaniah yang saat ini sebagai dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil Validasi yang telah diberikan oleh ahli isi/materi menunjukkan hasil presentase 85 %. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash dinyatakan baik dan tidak perlu dilakukan revisi.

Adapun hasil validasi ahli isi/materi media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash adalah sebagai berikut :

1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh niliai presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media interaktif berbasis macromedia flash sudah sesuai untuk dilakukan pembelajaran di kelas
2) Materi mudah dipahami dalam media interaktif berbasis macromedia flash memperoleh nilai presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan materi pada media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII D SMPN
3) Keruntutan penyajian materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi pada pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash sudah runtut dan tidak membingungkan siswa dalam proses pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4) Kesesuaian materi yang disajikan sudah jelas dan memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa dapat membantu dan menambah pemahaman siswa.
5) Kesesuaian gambar dengan materi memperoleh nilai presentase sebesar 75% . Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMPN
6) Kebenaran isi materi untuk meningkatkan hasil belajar siswa memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media interkatif berbasis macromedia flash sudah tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN
7) Kesesuaian video dengan materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMPN
8) Kesesuain gaya bahasa untuk tingkat pemahaman siswa. Memperoleh nilai presentase sebesar 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash sudah tepat sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa
9) Kesesuaian latihan soal pada materi. Memperoleh nilai presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal sudah sesuai dengan materi pada media pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10) Latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa. Memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa.

c. Hasil Validasi Ahli Desain Media

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli validasi media oleh bapak Ahmad Makki Hasan dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6

Data Hasil Validasi Ahli Desain Media

No	Kriteria	P(100%)	Predikat
1	Kemenarikan desain atau tampilan	100	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	100	Sangat Baik
3	Ketepatan dan Kejelasan ukuran huruf dan jenis huruf	75	Baik
4	Komposisi warna pada media sesui	75	Baik
5	Kemenarikan tampilan materi pada media	75	Baik
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media	75	Baik
7	Kemudahan penggunanan tombol dan tulisan mudah dipahami	100	Sangat Baik
8	Kejelasan pengguna back sound	100	Sangat Baik
9	Kemudahan media untuk dioperasikan	75	Baik
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	100	Sangat Baik
Jumlah		87,5%	Baik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Data kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli validasi media oleh bapak Ahmad Makki Hasan dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.7

Kritik dan Saran Ahli Desain Materi

Nama Responden	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan	1. Icon menu diseragamkan dan Mengunakan jenis font yang bulat 2. Setiap Frame yang pembahasannya sama ,sebaiknya menggunakan background yang seragam

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Analisis desain media pembelajaran dilakukan oleh bapak Ahmad makki hasan selaku dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil Validasi yang telah diberikan oleh ahli isi/materi menunjukkan hasil presentase 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash dinyatakan baik dan tidak perlu dilakukan revisi. Adapun hasil validasi ahli desain dipaparkan secara rinci sebagai berikut :

1) Kemenarikan desain pada media interaktif macromedia flash memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa desain sudah menarik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Kejelasan petunjuk progam memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif macromedia flash ketika digunakan tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran
3) Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf pada media interaktif berbasis macromedia flash dapat terbaca dengan jelas.
4) Kesesuaian Komposisi warna pada media memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash menarik dan sesuai dengan siswa kelas VII SMP.
5) Kemenarikan tampilan isi materi memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan isi materi digunakan menarik bagi siswa
6) Kemenarikan ilustrasi gambar pada media memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi gambar digunakan menarik bagi siswa
7) Kemudahan tombol dan tulisan pada media memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tombol dan tulisan tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran
8) Kejelasan penggunaan backsound pada media memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa backsound tidak membingungkan dan mengganggu dalam proses pembelajaran.
9) Kemudahan media dalam pengoperasian memperoleh presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media sudah sesuai.

e. Hasil validasi ahli pembelajaran

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli validasi pembelajaran oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII bapak Drs.Sunyoto dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria	P(%)	Prediket
1	Kesesuaian materi dengan pengembangan media	100	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100	Sangat Baik
3	kemudahan media dalam penggunaanya	100	Sangat Baik
4	Kejelasan materi yang disajikan dan mudah dalam memahami	75	Baik
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	100	Sangat Baik
6	Keseuaian latihan soal dengan materi	75	Baik
7	kejelasan dan kemudahan bahasa dalam media	75	Baik
8	Efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa	100	Sangat Baik
9	media dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran	75	Baik
10	kesesuaian media dengan karakteristik siswa	100	Sangat Baik
Jumlah		90%	Sangat Baik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Data Kualitatif

Data kualitatif dari ahli validasi materi oleh Drs. Sunyoto, dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9

Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Nama Responden	Kritik dan saran
Drs. Sunyoto	Media ditambahkan ilustrasi dan gambar agar siswa lebih tertarik

f. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Analisis ahli pembelajaran dilakukan oleh bapak Drs. Sunyoto selaku guru mata pelajaran IPS dikelas VII SMPN 01 Dau Malang. Hasil validasi oleh guru matapelajaran IPS akan dipaparkan sebagai berikut :

1) Kesesuaian materi pada pengembangan media memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media sudah sesuai
2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran
3) Kemudahan dalam penggunaan macromedia flash memperoleh presentase hasil 100%. Hal ini menunjukkan bahwa macromedia flash mudah untuk digunakan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4) Kejelasan materi yang disajikan pada media memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis mavromedia flash dapat mudah dipahami oleh siswa
5) Kesesuaian materi dengan gambar dan video memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pegembangan media interaktif berbasis macromedia flash sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP
6) Kesesuaian latihan soal dengan isi materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal sudah sesuai dengan isi materi
7) Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasanya jelas dan mudah dipahami
8) Keefektivitasan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash memperoleh nilai presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa
9) Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran memperoleh presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut berperan dalam membuat siswa aktif dalam pembelajaran
10) Kesesuaian media pembelajaran memperoleh nilai presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk yang pertama serta melakukan revisi, maka produk yang telah terbentuk mengalami perubahan perbaikan sesuai dengan hasil revisi dari dosen ahli dan juga guru mata pelajaran. Adapun revisi yang didapatkan diantaranya adalah Perbanyak Ilustrasi dan gambar, sesuai dengan materi yang disajikan. Berikan evaluasi berupa pertanyaan analisis, Icon menu diseragamkan mengunakan jenis font yang bulat, setiap frame yang pembahasannya sama dan sebaiknya menggunakan background yang seragam.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, setelah mengalami perbaikan pada revisi tahap awal. Produk hasil pengembangan kembali diuji cobakan Peneliti dengan jumlah siswa 10 yang dipilih secara acak dan disertai dengan memberikan lembar penilaian dan meminta kritik serta saran untuk perbaikan selanjutnya.

7. Revisi Produk

Produk media pembelajaran interaktif ini telah diuji cobakan untuk kedua kalinya maka produk hasil pengembangan ini kembali direvisi diantaranya adalah penambahan ilustrasi gambar yang relevan serta tema pada materi dibuat menarik.

8. Uji Lapangan

Produk media pembelajaran interaktif ini mengalami dua kali tahap revisi. Maka tahap uji lapangan terakhir ini akan dilakukan terhadap siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kelas VII SMPN 01 Dau Malang yang berjumlah 28 orang proses uji lapangan pada tahap akhir ini dimulai dengan menentukan sampel. Peneliti mengambil sampel kelas VII D yang berjumlah 28 orang. Selanjutnya mempersiapkan sarana dan prasarana. Selanjutnya dilakukan pre-test yang belum menggunakan media interaktif berbasis macromedia flash. Kemudian setelah dilaksanakan pre-test maka digunakannya media interaktif berbasis macromedia flash ini dalam pembelajaran di kelas eksperimen, maka proses terakhir adalah dilakukannya *post test* setelah penggunaan produk hasil pengembangan yang berupa media interaktif berbasis macromedia flash kemudian setelah post test dilaksanakan maka diakhiri dengan pengumpulan data yang nanti akan di analisis mengenai hasil peningkatan belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

9. Revisi Produk Akhir

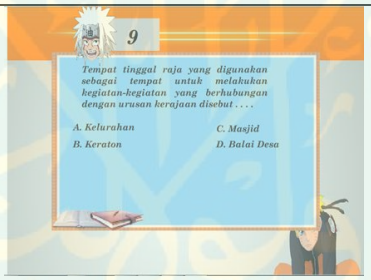
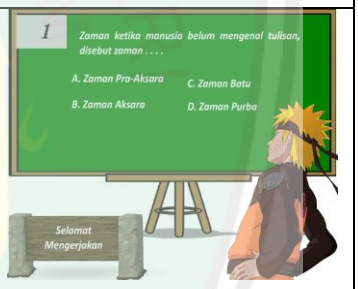
Revisi produk akhir adalah tahap dalam penyempurnaan produk hasil pengembangan setelah mendapatkan validasi dari 3 ahli dan siswa adapun tampilan produk hasil pengembangan setelah mengalami revisi produk akhir adalah sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Revisi Produk Ahli Materi

Tabel 4.10

Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Perbanyak Ilustrasi dan gambar,sesuai dengan materi yang disajikan		
2	Berikan evaluasi berupa pertanyaan analisis		

b. Revisi Produk Siswa VII D

Tabel 4.11

Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Siswa

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Cover media disesuaikan dengan tema		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Revisi Produk Ahli Desain

Tabel 4.12
Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Desain

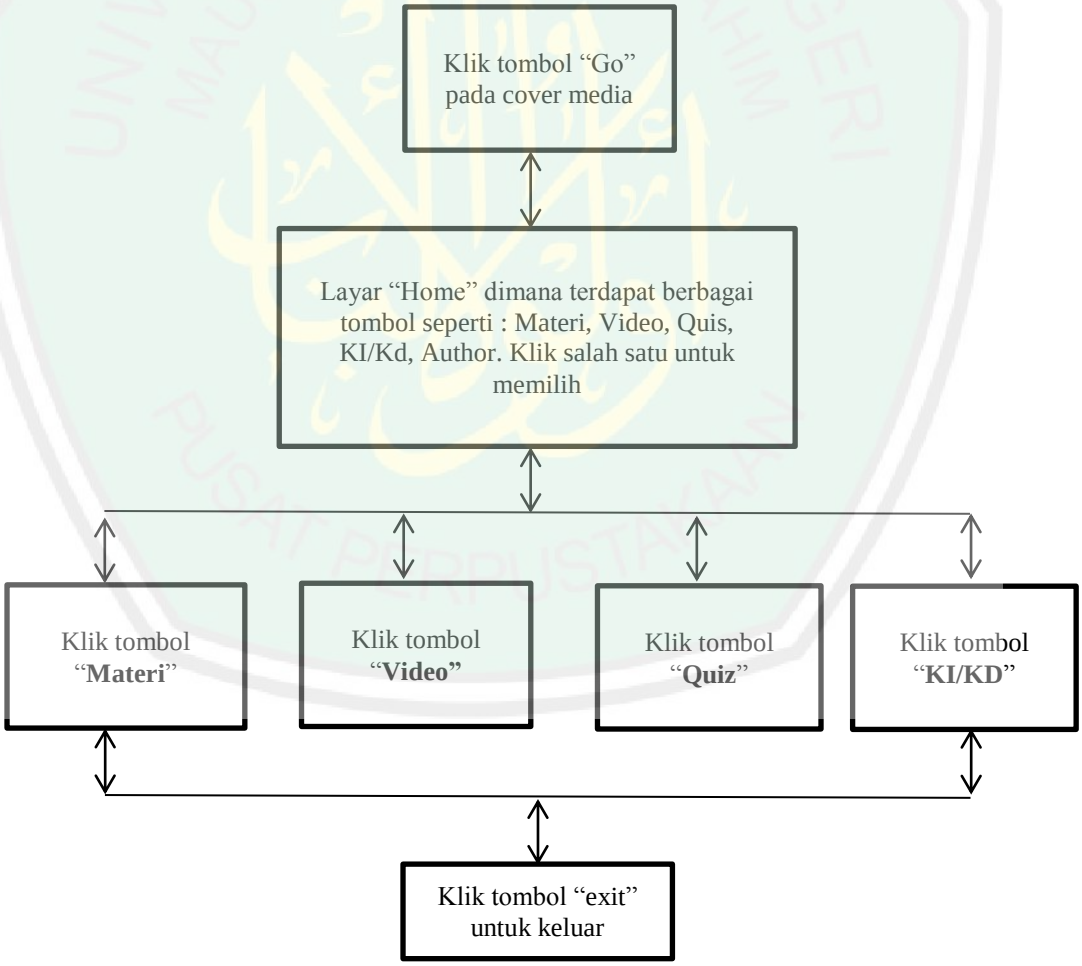
No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Icon menu diseragamkan		
2	Menggunakan jenis font yang bulat		
3	Setiap Frame yang pembahasannya sama ,sebaiknya menggunakan background yang seragam		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10. Desiminasi dan Distribusi

Produk hasil pengembangan akan diserahkan kepada kebijakan sekolah untuk diseminasi dan distribusi produk hasil pengembangan oleh peneliti.

a. Dalam desiminasi yang merupakan menyampaikan informasi hasil pengembanganmkepada para pengguna agar pengguna mendapatkan informasi dan bisa menggunakan atau memanfaatkan produk tersebut. Berikut alur penggunaan *macromedia flash:*



Gambar 4.15 Alur Penggunaan *Macromedia Flash*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia flash

Penentuan tingkat kelayakan pada media pembelajaran interaktif pada tema kehidupan masyarakat indonesia. Ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Berikut adalah penilaian siswa kelas VII D terhadap media interaktif tema kehidupan masyarakat indonesia.

1. Hasil Validasi Siswa

Paparan deskriptif hasil validasi siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif.

a. Siswa Kelas Kecil

1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi siswa kelompok kecil diperoleh dari hasil pengisian angket validasi siswa pada tahap uji coba kedua , dipaparkan sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.13

Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil

No	Kriteria	(%)	Kriteria	Keterangan
1	Media ini memudahkan dalam belajar	87,5	Baik	Tidak Revisi
2	Media ini dapat memberi semangat dalam belajar	85	Baik	Tidak Revisi
3	Materi mudah dipahami dengan menggunakan media	85	Baik	Tidak Revisi
4	Desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media menarik	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
5	Tampilan dan tema dalam media mudah dipahami	85	Baik	Tidak Revisi
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	85	Baik	Tidak Revisi
7	Bahasa dalam media mudah dipahami	95	Sangat Baik	Tidak Revisi
8	Kemudahan kata-kata dalam belajar media pembelajaran	87,5	Baik	Tidak Revisi
9	Tertarik pada tema masa Pra-aksara, Hindu-Budha, dan Islam	85	Baik	Tidak Revisi
10	Rasa senang setelah mempelajari materi pada tema yang dibahas	87,5	Baik	Tidak Revisi
∑x		**349**		
∑xi		**400**		
Rata-rata (%)		**87,25**	**(Layak)**	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Paparan Data Kualitatif

Berdasarkan hasil validasi siswa kelas kecil, maka dapat diambil data kualitatif sebagai berikut :

a) Pertanyaan bahwa siswa merasa mudah belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa mudah saat belajar dengan media tersebut

b) Pertanyaan bahwa siswa merasa semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria layak dan menarik

c) Pertanyaan bahwa siswa merasa mudah memahami materi dengan menggunakan macromedia flash memperoleh hasil presentase 85%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak

d) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan desain media pembelajaran memperoleh hasil presentase 90%. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik

e) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan tampilan tema media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase sebesar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik

f) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan petunjuk progam media pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif macromedia flash ketika digunakan tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran

g) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan bahasa yang digunakan dalam macromedia flash memperoleh hasil presentase 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa dalam media pembelajaran macromedia flash sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP

h) Pertanyaan bahwa siswa merasa tidak kesulitan dengan kata-kata pada media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP

i) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan macromedia flash memperoleh hasil presentase 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema kehidupan masyarakat praaksara, hindu-budha, dan islam.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

j) Pertanyaan bahwa siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema yang dibahas memperoleh hasil presentase 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema kehidupan masyarakat praaksara, hindu-budha, dan islam.

3) Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil

Analisis Data dilakukan dengan menghitung persentase , maka kita ketahui bahwa persentase hasil validasi siswa kelas kecil adalah 87,25% berada pada kualivikasi valid, hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh siswa kelas kecil dinyatakan valid atau mengalami perkembangan dan respon yang bagus setelah menggunakan macromedia flash pada uji coba tahap awal.

b. Siswa Kelas Besar

1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi siswa kelompok besar ini dipaparkan sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.14

Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar

No	Kriteria	(%)	Kriteria	Keterangan
1	Media ini memudahkan dalam belajar	89,81	Baik	Tidak Revisi
2	Media ini dapat memberi semangat dalam belajar	88,88	Baik	Tidak Revisi
3	Materi mudah dipahami dengan menggunakan media	84,25	Baik	Tidak Revisi
4	Desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media menarik	96,29	Sangat Baik	Tidak Revisi
5	Tampilan dan tema dalam media mudah dipahami	87,96	Baik	Tidak Revisi
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	91,66	Sangat Baik	Tidak Revisi
7	Bahasa dalam media mudah dipahami	88,88	Baik	Tidak Revisi
8	Kemudahan kata-kata dalam belajar media pembelajaran	82,40	Baik	Tidak Revisi
9	Tertarik pada tema masa Pra-aksara, Hindu-Budha, dan Islam	92,59	Sangat Baik	Tidak Revisi
10	Rasa senang setelah mempelajari materi pada tema yang dibahas	81,48	Baik	Tidak Revisi
∑x		**955**		
∑xi		**1080**		
Rata-rata (%)		**88,42**	**(Layak)**	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Paparan Data Kualitatif

Hasil penilaian kelayakan akan dipaparkan sebagai berikut :

a) Pertanyaan bahwa siswa merasa mudah belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase 89,81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa mudah saat belajar dengan media tersebut.

b) Pertanyaan bahwa siswa merasa semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase 88,88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria layak dan menarik

c) Pertanyaan bahwa siswa merasa mudah memahami materi dengan menggunakan macromedia flash memperoleh hasil presentase 84,25%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak

d) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan desain media pembelajaran memperoleh hasil presentase 96,29%. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik

e) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan tampilan tema media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase sebesar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

87,96%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik

f) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan petunjuk progam media pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 91,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif macromedia flash ketika digunakan tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran

g) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan bahasa yang digunakan dalam macromedia flash memperoleh hasil presentase 88,88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa dalam media pembelajaran macromedia flash sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP

h) Pertanyaan bahwa siswa merasa tidak kesulitan dengan kata-kata pada media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil 82,40%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP

i) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan macromedia flash memperoleh hasil presentase 92,59%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema kehidupan masyarakat praaksara, hindu-budha, dan islam.

j) Pertanyaan bahwa siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema yang dibahas memperoleh hasil presentase 81,48%. Sehingga dapat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema kehidupan masyarakat indonesia.

c. Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar

Kelayakan media interaktif berbasis macromedia flash dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 28 siswa dengan pencapaian presentase sebesar 87,30%. Sehingga dapat disimpulakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis macromedia flash pada tema kehidupan masyarakat indonesia di kelas VII SMPN 01 Dau Malang sudah mencapai kriteria kelayakan dan valid.

C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang

Berikut adalah hasil penilaian pre-test dan post test siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen, yakni kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. Sedangkan kelas VII F sebagai kelas kontrol yang menggunakan media yang telah ada.

1. Analisis Data

Tabel 4.15

Nilai Pre-Test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
Kontrol	28	50	85	64.10
Eksperimen	28	45	95	67.14

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.16

Nilai Post-Test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
Kontrol	28	55	95	71.96
Eksperimen	28	55	100	84.28

Berdasarkan tabel 4.15 diatas kelas kontrol memiliki nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 85 dengan rata-rata sebesar 64.10 sedangkan untuk kelas eksperimen nilai terendah adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 95 dengan nilai rata-rata 67.14. berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang dipilih telah memenuhi kriteria untuk dijadikan kelas kontrol (VII F) Dan kelas eksperimen (VII D) mempunyai pengetahuan awal hampir setara.

Data nilai post test pada tabel 4.16 menunjukkan perubahan kemampuan setelah diberikan perlakuan, perlakuan disini maksudnya adalah siswa kelas kontrol diajar dengan media yang telah ada yaitu buku ajar dan LKS. Sedangkan kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis macromedia flash. Pada tema yang sama-sama diajarkan baik dikelas kontrol maupun eksperimen. Langkah selanjutnya kedua kelas tersebut diberikan soal post test yang sama bertujuan untuk mengetahui pemahamaan siswa dalam peningkatan hasil belajar mereka dengan menggunakan media yang berbeda.

Berdasarkan hasil dari tabel 4.17 maka pada kelas kontrol nilai terendah adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 95. Dengan rata-rata 71.96.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

adapun kelas eksperimen mempunyai nilai terendah adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 100. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dilakukan uji coba gain score pada masing-masing kelas sample

Tabel 4.17

Tabel Gain Score

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Gain Score
Kontrol	28	55	95	40
Eksperimen	28	55	100	45

Berdasarkan tabel gain score menyatakan bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 40, sedangkan kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 45.

2. Uji T

a. Hasil post test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Uji-t dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih signifikan pada media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* tema kehidupan masyarakat Indonesia. Media interaktif berupa *macromedia flash* yang digunakan dalam proses pembelajaran terbukti terdapat peningkatan dan perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang.

Uji-t dilakukan dengan perhitungan manual dengan taraf signifikan 0,05 dan selanjutnya pembuatan H_0 dan H_1. Hasil perhitungan analisis data post-test bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel,}$ $\left| - 4.21 \right| \geq 2.051$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya Hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* lebih baik dengan kelas yang tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif *berbasis macromedia flash.* Dengan kata lain ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan media interaktif berbasis macromedia flash pada tema kehidupan masyarakat indonesia dengan hasil belajar kelas yang tidak menggunakan media pmbelajaran interaktif.

Dalam hal ini media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash efektif digunakan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan media yang konvensional. Serta memberikan kemudahan pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar akan lebih baik.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash.* hasil uji coba menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash sudah mencapai kriteria layak. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash dapat diketahui dari angket yang diberikan 28 siswa dengan pencapaian presentase sebesar 88,42% yang kriteria tersebut merupakan presentase dengan predikat layak.

Kelayakan sebuah produk pembelajaran dapat membantu dalam kemudahan proses pembelajaran hal itu sesuai dengan pendapat Kaum objektivis dalam Daryanto yang menilai desain multimedia sebagai sesuatu yang sangat riil yang dapat membantu pendidikan siswa menuju kepada tujuan yang diharapkan. Materi berwujud pengetahuan atau ketrampilan yang hendak dicapai oleh siswa harus dirancang secara jadi oleh pengembang instruksional dan dikemas dalam teknologi multimedia.[50]

Hasil uji coba terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar diantara dua kelas tersebut. Media interaktif berbasis *macromedia flash* pada

[50] Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.Gava Media : Yogyakarta.2010.Hlm 60

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tema kehidupan masyarakat indonesia ketika di implementasikan di kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh levie & lentz dalam Hujair AH Sanaky Diantara manfaat media pembelajaran adalah 1) media dalam pembelajarannya akan lebih menarik pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran lebih baik.[51] Karena definisi media yang merupakan sesuatu bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[52]

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. Didasarkan pada analisis kebutuhan dikelas VII SMPN 01 Dau Malang. dimana fasilitas dalam pembelajaran cukup memadai seperti LCD digunakan sebagai media, namun belum dimanfaatkan secara maksimal pada pelajaran IPS. Mengenai gambar *slide*, video dan PPT yang sudah dilakukan penerapannya dan untuk media interaktif dalam satu gabungan yang memuat materi, latihan soal dan video yang interaktif masih dilakukan penerapannya. Dengan adanya pengembangan media interaktif diharapkan dapat memberikan semangat dalam belajar dan hasil belajar siswa meningkat.

[51] Hujair AH. Sanaky. Media Pembelajaran.Safiria Insania Press:2009.hlm34
[52] Usman, Basyiruddin-Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),hlm 11

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang dikembangkan peneliti merupakan produk software yang berupa CD yang didalamnya terdapat tema ke IV pada mata pelajaran IPS kelas VII semester dua. Tema pada media ini adalah membahas tentang kehidupan masyarakat indonesia dan terdapat 3 subtema yaitu : kehidupan masyarakat indonesia pada masa pra-aksara, kehidupan masyarakat pada masa hindu-budha, kehidupan masyarakat indonesia pada masa islam. Media pembelajaran interaktif macromedia flash terdapat tampilan menu yang didalamnya ada *icon* seperti materi, video, gambar dan quis serta desain tema "kartun animasi naruto" yang disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk kelas VII yang bertujuan untuk dapat menarik siswa dalam belajar media interaktif berbasis *macromedia flash* di publish dengan format exe yang difungsikan untuk bisa di operasikan pada komputer atau laptop secara offline walaupun tidak mempunyai aplikasi macromedia flash di komputernya.

Dalam pengembangan ini masih terdapat beberapa kelemahan pada media pembelajaran interaktif macromedia flash. Adapun kelemahannya adalah macromedia flash hanya sebatas pengembangan pada satu sub tema yaitu kehidupan masyarakat indonesia, karena keterbatasan peneliti, Referensi yang di gunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash ini belum cukup banyak untuk hasil pengembangan yang lebih baik.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash pada tema kehidupan masyarakat indonesia di kelas VII SMPN 01 Dau Malang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash melalui 10 tahap yaitu : Penelitian dan pengumpulan data termasuk observasi kelas serta melakukan analisis kebutuhan pengembangan produk, Perencanaan yang meliputi merancang materi pembelajaran dan desain media, Pengembangan format produk awal termasuk mendesain produk, Uji coba lapangan tahap awal melibatkan 3 validator dan hasilnya dianalisis untuk dilakukan revisi, Revisi produk yang merupakan hasil dari masukan 3 validator, Uji coba lapangan dilakukan kepada kelas kecil dengan 10 siswa untuk mendapatkan kritik dan saran, Revisi produk berdasarkan hasil uji produk kelas kecil, Uji lapangan pada kelas besar yang berjumlah 28 siswa dengan menggunakan angket dan data dianalisis, revisi produk akhir berdasarkan hasil analisis data pada uji lapangan terakhir, Diseminasi dan melaporkan produk hasil penelitian pengembangan.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash dapat diketahu dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 28 siswa. bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash pada tema kehidupan masyarakat Indonesia sudah

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. mencapai kriteria layak yaitu 88,42% yang artinya produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran IPS.
4. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang. dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas setelah diberikan perlakuan, baik kelas yang menggunakan media pembelajaran ataupun kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. Peningkatan Berdasarkan Uji-t pada perhitungan manual dengan menggunakan rumus diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka H_0 ditolak dan H_1diterima, artinya Hasil belajar siswa yang diperoleh dari *post-test* antara kelas yang menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash lebih baik dengan kelas yang tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash, jadi kehadiran media ini sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran.

C. Saran

Saran yang diajukan merupakan saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan saran pengembangan lanjutan, secara rinci berikut penjelasan terkait dengan saran-saran :

1. Saran untuk keperluan pemanfaatan Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash pada tema kehidupan masyarakat indonesia bukan merupakan sumber utama belajar siswa, hendaknya guru menyarankan kepada siswa untuk membaca buku-buku atau sumber belajar lain yang relevan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Saran untuk desiminasi produk

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* ini tidak melakukan tahap diseminasi dan distribusi produk dengan alasan (1) pengembangan media ini berdasarkan analisis kebutuhan di kelas VII D SMPN 01 Dau Malang (2) Subjek yang di uji cobalkan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu karena keterbatasan waktu dari peneliti, namun bila diinginkan untuk proses desiminasi (penyebaran) produk perlu mempertimbangkan tentang kebutuhan guru dan siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang, maka apabila media ini hendak diperbanyak sebaiknya dilakukan tahap revisi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru pengguna lainnya.

3. Saran untuk Pengembangan Lanjutan

a. produk media ini sudah melalui tahap revisi-revisi kecil sesuai dengan saran dari validator dan siswa. Sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, untuk lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran hendaknya direvisi lebih lanjut.

b. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan nuansa baru yang relatif lebih segar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Daftar Rujukan

Ahamadi, Abu dan Joko Try Prasetyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Amstrong. Macromedia Flash 8 : *Getting Started with Flash*. San Fransisco: Macromedia

Ardiansya, Nurdin. 2013. *Macromedia flash Profesional 8*. Sekadau Punaji

Arsyad, Azhar. 1997. *media pembelajaraan*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada

Basyiruddin-Asnawir, Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers

Darmawan. Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media : Yogyakarta

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri dan Asman Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT.Rineka Cipta

Hasil wawancara peneliti terhadap guru mata pelajaran IPS.

Ibrahim, dkk. 2004. *Media Pembelajaran*. Malang : FIP Universitas Negeri Malang

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.2016. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta:Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang,Kemdikbud

Musfiqon, HM. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya

Nata, Abuddin . 2001. *Paradigma Pendidikan Islam: Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta:Grasindo

Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Quraish Shihab, M. 2007. *wawasan Al-qur'an : Tafsir Tematik atas Berbagai Persoalan Umat*. Bandung: PT Mizan Pustaka

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Rusma. 2012. *Belajar dan Pembelajaran berbasis computer*. Bandung: Alfabeta

Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: safria Insania Press

Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: safria Insania Press

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenade Media Grup

Saputra, Suprihadi. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan.

Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D.Russel. 2012. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar interpratama Offset

Solihatin, Etin dan Raharjo. 2011. *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara

ST, Andrisa. 2007. *Student Guide Series Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar(Cet XV)*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta

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

Supriya. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya

Suwiwa dkk. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat*. JURNAL. Progam studi Teknologi Pembelajaran , No. 1 April 2015

Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Syaodih, Nana Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT:Remaja Rosdakarya

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

Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 1

Surat Izin Penelitian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 924 /Un.03.1/TL.00.1/04/2018 03 April 2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SMPN 01 Dau Malang
di
Malang

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	:	Tatin Na'in Nadiroh
NIM	:	14130117
Jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2017/2018
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Subtema Permintaan, Penawaran, Pasar dan Harga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang**
Lama Penelitian	:	**April 2018** sampai dengan **Juni 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.

Dekan

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

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 2

Surat Bukti Penelitian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 DAU
STATE JUNIOR HIGH SCHOOL

Jl. Brawijaya Tegalweru 191 Kec. Dau Kab. Malang E-Mail : smpn1dau@yahoo.com

SURAT - KETERANGAN

Nomor :070 / 061 /35.07.101.333.01/ 2018

Yang bertanda di bawah ini :

N a m a	**: ANA PURWATI, S.Pd, M.Pd**
NIP.	**: 19660614 199412 2 001**
Pangkat/Gol. Ruang	: Pembina Tk.I - IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMP Negeri 1 Dau Malang

Menerangkan bahwa

N a m a	**: TATIN NA'IN NADIROH**
NPM	**: 14130117**
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester	: Genap - 2017/2018
Fakultas	: ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN MALANG

telah mengadakan Penelitian pada SMP Negeri 1 Dau Kabupaten Malang bulan APRIL 2018 sampai dengan MEI 2018 dengan judul Skripsi :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA TEMA KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PRAASARA, HINDU, BUDHA, DAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 DAU MALANG

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 14 MEI 2018
Kepala Sekolah

SMP NEGERI 1 DAU

ANA PURWATI, S.Pd, M.Pd
NIP. 19660614 199412 2 001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 3

Surat Bukti Konsultasi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 552398, Faksimile (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Tatin Na'in Nadiroh

NIM : 14130117

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dosen Pembimbing : Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smpn 01 Dau Malang

Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
31 Mei 2018	Revisi Bab I, II, III	
04 Mei 2018	Revisi Angket + Kisi-kisi Soal	
02 Juli 2018	Revisi Bab IV & V	
16 Juli 2018	Diperkaya Bab IV + V	
12 Juli 2018	Bab I, II, III, IV, V	
23 Juli 2018	Revisi & Lengkapi dengan Abstrak	
26 Juli 2018	Revisi Abstrak	
30 Juli 2018	ACC untuk Sidang	

Malang, 30 Juli 2018
Mengetahui,
Ketua Jurusan IPS,

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 4

Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*MACROMEDIA FLASH*)
UNTUK AHLI MATERI/ISI

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media permbelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau Malang. 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 materi/isi untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : ANIEK RAHMANIAH
NIP : 19720320200501 2004
Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Pendidikan : S2 - ILMU SOSIAL
Alamat : JL. BAJAYANA NO.50 MALANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

C. Kriteria Penilaian

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KD dan IPK				✓
2	Materi yang di sajikan dapat mudah dipahami				✓
3	Sistematika penyajian materi			✓	
4	Uraian materi yang disajikan dalam pmedia pembelajaran sudah jelas dan sesuai			✓	
5	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi			✓	
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan				✓
7	Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi			✓	
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa			✓	
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi				✓
10	Media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash dapat menarik minat belajar siswa kelas VII SMP			✓	
Jumlah					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

- layout
- ilustrasi & gambar

2. Saran

- Materi disesuaikan dg tujuan pembelajaran
- perbanyak ilustrasi & gambar, sesuai dg materi YS disajikan
- berikan evaluasi berupa pertanyaan analitis

Malang, ...2018

ANIEK RAHMANIAH

NIP. 197203202009012004

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 5

Lembar Angket Validasi Ahli Desain

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*MACROMEDIA FLASH*)
UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media permbelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau Malang. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

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

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli desain produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Ahmad Mattek Hasan
NIP : -
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S3
Alamat : Singosari - Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

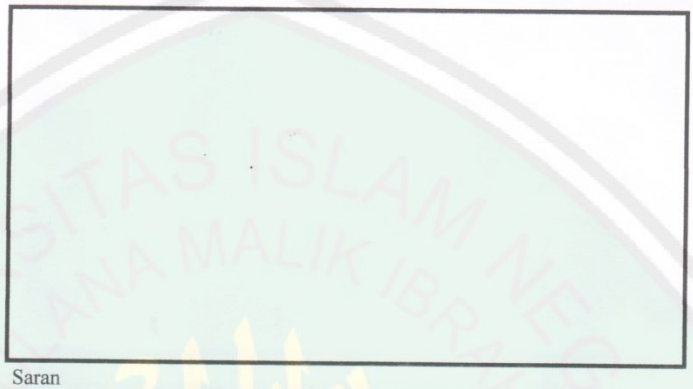
C. Kriteria Penilaian

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan desain/tampilan pada media *macromedia flash*				✓
2	Kejelasan petunjuk program				✓
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)			✓	
4	Komposisi warna pada media *macromedia flash*			✓	
5	Kemenarikan tampilan isi materi pada media *macromedia flash*			✓	
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media *macromedia flash*			✓	
7	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami				✓
8	Kejelasan penggunan *back sound*				✓
9	Kemudahan media *macromedia flash* untuk dioperasikan			✓	
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓
Jumlah					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik



2. Saran

Malang, 22 - Mei - 2018

Ahmad Makki H.

NIP. -

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MATERI/ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

Nama Lengkap : Ahmad Makki Hasan

NIP : -

Tempat/Tanggal Lahir : Makkah, 19 Maret 1984

Alamat Rumah : Singosari - Kab. Malang

Email : ahmadmakkih@pba.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1	MAK Zainul Hasan	Genggong	
2	S1 BSA	UIN Malang	
3	S2 PBA	"	
4	S3 -	"	

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	Tutor Bimbel	Primagama	
2	SMAN 1 Malang	Guru	
3	UIN Malang	Dosen	
4			

Karya Tulis

NO	JENIS	JUDUL
1	Buku (Tim)	99 Permainan dlm B. Arab
2	Ensiklopedia	Aplikasi Animasi B. Arab
3	Buku Bunga Rampai	Language Teaching Technique.
4		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 6

Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*MACROMEDIA FLASH*) UNTUK AHLI PEMBELAJARAN GURU BIDANG STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media permbelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau Malang. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

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

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli desain produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : DRS. SUNYOTO
NIP : 19650415 199303 1006
Instansi : SMPN 1 DAU
Pendidikan : S1 GEOGRAFI
Alamat : DADAPREJO RT03 RW04, JUNREJO, BATU

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

C. Kriteria Penilaian

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media *macromedia flash*				✓
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
3	Media *macromedia flash* mudah digunakan dalam mengajar IPS				✓
4	Materi yang disajikan jelas dan dapat mudah dipahami			✓	
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video				✓
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi			✓	
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *macromedia flash* jelas dan mudah dipahami			✓	
8	Efektivitas penggunaan media pembelajaran macromedia dalam meningkatkan minat belajar siswa				✓
9	Media pembelajaran *macromedia flash* membuat siswa aktif dalam pembelajaran			✓	
10	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII				✓
Jumlah					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Media ditambah ilustrasi gambar yang banyak, agar siswa lebih tertarik.

Malang, ...2018

DRS. SUNYOTO

NIP. 19650415 199903 1006

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

Nama Lengkap : Drs. SUNYOTO

NIP : 19650415 199903 1006

Tempat/Tanggal Lahir : BLITAR, 15 APRIL 1965

Alamat Rumah : DADAPREJO. RT03 RW04. JUNREJO. BATU

Email :

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1	S1 GEOGRAFI	IKIP MALANG	1989
2			
3			
4			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	SMPN 1 DAU	GURU IPS	2013 – 2018.
2			
3			
4			

Karya Tulis

NO	JENIS	JUDUL
1		
2		
3		
4		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 7

Lembar Angket Respon Siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*MACROMEDIA FLASH*) UNTUK SISWA KELAS VII

A. Pengantar

Adik, selain buku ajar yang sudah adik gunakan sebelumnya saat pembelajaran, masih banyak berbagai bentuk sumber belajar yang bisa adik gunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini nantinya akan membantu adik dalam belajar. Setelah ini adik akan diberi contoh medianya secara langsung.

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media permbelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas VII pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Pra-aksara, Hindu-Budha dan Islam maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Adik sebagai siswa kelas VII agar bersedia untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Adik sebagai ahli desain produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Agnes febiola

NIP : .....

Instansi : .....

Pendidikan : SMP Negeri 1 Dau

Alamat : Desa Tegal Weru.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Adik memainkan dan mempelajari media

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Berilah tanda cek (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang Adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan penilaian sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran *macromedia flash* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
   a. Sangat mudah
   b. Mudah
   c. Kurang Mudah
   d. Sulit
2. Apakah dengan menggunakan media *macromedia flash* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?
   a. Sangat memberi semangat
   b. Memberi Semangat
   c. Kurang Memberi Semangat
   d. Tidak Memberi Semangat
3. Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *macromedia flash*?
   a. Sangat Mudah
   b. Mudah
   c. Kurang Mudah
   d. Sulit
4. Apakah desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media *macromedia flash* sudah menarik?
   a. Sangat Menarik
   b. Menarik
   c. Kurang Menarik
   d. Tidak Menarik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *lectora inspire* ini menarik?
   a. Sangat Menarik
   b. Menarik
   c. Kurang Menarik
   d. Tidak Menarik
6. Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *macromedia flash* ini mudah?
   a. Sangat Mudah
   b. Mudah
   c. Kurang Mudah
   d. Tidak Mudah
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media *macromedia flash* ini jelas dan mudah dipahami?
   a. Sangat Jelas dan Sangat Mudah Dipahami
   b. Jelas dan Mudah Dipahami
   c. Kurang Jelas dan Kurang Mudah Dipahami
   d. Tidak Jelas dan Tidak Mudah Dipahami
8. Selama belajar menggunakan media *macromedia flash* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?
   a. Tidak Menemukan
   b. Cukup Banyak Menemukan
   c. Jarang Menemukan
   d. Sering Menemukan
9. Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada tema kehidupan masyarakat Indonedia pada masa Pra-aksara, Hindu-Budha, dan Islam dengan menggunakan media macromedia flash?
   a. Sangat Tertarik
   b. Tertarik
   c. Kurang Tertarik
   d. Tidak Tertarik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10. Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada tema kehidupan masyarakat Indonedia pada masa Pra-aksara, Hindu-Budha, dan Islam?

a. Sangat Senang
b. Senang
c. Kurang Senang
d. Tidak Senang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 8

RPP

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMPN 01 Dau Malang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : VII (Tujuh) / 2

Tema : Kehidupan Masa Praaksara Sampai Masuknya Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia

Subtema : Perkembangan Masa Pra Aksara di Indonesia

Alokasi Waktu : 2JP/1X Pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membac, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.1 Mendefinisikan pengertian masa pra aksara 3.3.2 Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesia
4.4	Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendikikan sejak	4.4.1 Mendeskripsikkan perkembangan masyarakat indonesia pada masa praaksara 4.4.2 Menjelaskan Nilai-nilai

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.	budaya masa pra aksara 4.4.3 Menjelaskan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui ceramah peserta didik dapat memahami penjelasan guru tentang manusia praaksara dan nenek moyang bangsa indonesia dengan benar.
2. Melalui metode video comment peserta didik dapat menemukan informasi terkait materi perkembangan masa pra aksara di Indonesia dengan benar.
3. Melalui pengamatan dengan sumber video peserta didik diminta menulis informasi terkait materi perkembangan masa pra aksara di Indonesia dengan benar.

D. Materi Pembelajaran (lampiran I)

- Perkembangan Masa Pra Aksara di Indonesia

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : Discovery learning.
3. Metode : Ceramah dan Video Comment

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. LKS Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII, buku tugas IPS, Gambar-gambar.
2. Media interaktif berbasis macromedia flash
3. LCD, Video yang relevan dengan materi.
4. Buku IPS kelas VII kurikulum 2013
5. http://www.idsejarah.net/2015/09/-masa-pra-aksara.html

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pertemuan I		2JP @ 40 Menit
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. 3. Bertanya jawab mengenai materi minggu sebelumnya. 4. Menginformasikan kompetensi dasar dan materi yang akan dipelajari yakni perkembangan masa pra aksara di Indonesia 5. Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh.	10 Menit
Inti	**1. Mengamati** a. Peserta didik diminta mengamati video terkait perkembangan Masa Pra Aksara di Indonesia b. Peserta didik menyebutkan informasi yang diperoleh dari video tersebut. **2. Menanya** - Peserta didik diminta merumuskan pertanyaan mengenai perkembangan Masa Pra Aksara di Indonesia contoh : 1) Bagaimanakah periodesasi masa praaksara di indonesia? 2) Bagaimana perkembangan masyarakat indonesia pada masa praaksara? **3. Mengumpulkan data/ Informasi** - Peserta didik mengumpulkan jawaban dari pertanyaan yang telah disusun. **4. Mengasosiasi** **a.** Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber **b.** Peserta didik diminta menulis penjelasan tentang manusia praaksara dan nenek moyang bangsa indonesia **5. Mengkomunikasikan** 6. Mengkomunikasikan jawaban dari seluruh peserta didik tentang jawaban	60 Menit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	mereka.	
Penutup	1. Bersama-sama guru, peserta didik membuat kesimpulan. 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Memberi pengarahan untuk belajar minggu depan dan meminta para peserta didik melanjutkan diskusinya dirumah. 4. Mengajak semua peserta didik berdoa.	10 Menit

H. Penilaian Hasil Pembelajaran (Lampiran II)

1. Penilaian : Observasi (pengamatan)
   Lembar observasi/pengamatan terlampir
2. Penilaian Unjuk Kerja
   Lembar penilaian unjuk kerja terlampir

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : Mts Islamiyah Sukopuro
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII (Tujuh) / 2
Tema : Kehidupan Masa Praaksara Sampai Masuknya Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia
Subtema : Perkembangan Agama Hindu dan Budha
Alokasi Waktu : 4JP/2X Pertemuan

A. Kompetensi Inti
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.6 Menjelaskan perkembangan agama hindu dan Budha 3.3.7 Mengidentifikasi munculnya agama Hindu – Budha 3.3.8 Menjelaskan masuknya Hindu- Budha di Indonesia
4.4	Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.	4.4.5 Mendeskripsikkan munculnya agama Hindhu-Budha 4.4.6 Mengklasifikasi teori- teori masuknya kebudayaan Hindhu-Budha di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran
1. Melalui ceramah peserta didik dapat memahami penjelasan guru tentang perkembangan agama Hindu dan Budha dengan benar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Melalui metode ceramah peserta didik dapat menemukan informasi terkait materi perkembangan agama Hindu dan Budha dengan benar manusia praaksara dan nenek moyang bangsa indonesia dengan benar.
3. Melalui penugasan dengan media puzzle peserta didik diminta mencari kata yang berhubungan dengan materi yang terkait yaitu perkembangan agama Hindu dan Budha dengan benar.

D. Materi Pembelajaran (lampiran I)
   - Perkembangan Agama Hindu dan Budha

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran
   1. Pendekatan : Saintifik
   2. Model pembelajaran : Discovery learning.
   3. Metode : Ceramah.

F. Sumber dan Media Pembelajaran
   1. LKS Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII, buku tugas IPS, Gambar-gambar.
   2. Media Puzzle
   3. Buku IPS kelas VII kurikulum 2013
   4. http://www. Perkembangan agama hindu-budha.com

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pertemuan I		2JP @ 40 Menit
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. 3. Bertanya jawab mengenai materi minggu sebelumnya. 4. Menginformasikan kompetensi dasar dan materi yang akan dipelajari yakni manusia praaksara dan nenek moyang bangsa indonesia 5. Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh.	10 Menit
Inti	**1. Mengamati** a. Guru memberikan sedikit waktu kepada peserta didik untuk membaca materi yang telah diberikan. b. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru sebagai pendahuluan seperti Ruang lingkup	60 Menit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	pengertian dan periodesasi pra aksara. **2. Menanya** a. Menugaskan kepada peserta didik untuk menjawab tugas individu berupa media puzzle yang isinya terkait materi Perkembangan Agama Hindu dan Budha b. Guru menanyakan tentang jawaban kepada sebagian peserta didik tentang alasan dalam menjawab. **3. Mengumpulkan data/ Informasi** - Peserta didik mengumpulkan jawaban untuk melingkari kata yang sesuai dengan materi di LKS yang telah di baca **4. Mengasosiasi** - Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari sumber LKS **5. Mengkomunikasikan** - Mengkomunikasikan jawaban dari seluruh peserta didik tentang jawaban mereka.	
Penutup	1. Bersama-sama guru, peserta didik membuat kesimpulan. 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Memberi pengarahan untuk belajar minggu depan dan meminta para peserta didik melanjutkan diskusinya dirumah. 4. Mengajak semua peserta didik berdoa.	10 Menit

H. Penilaian Hasil Pembelajaran (Lampiran II)
1. Penilaian : Observasi (pengamatan)
   Lembar observasi/pengamatan terlampir
2. Penilaian Unjuk Kerja
   Lembar penilaian unjuk kerja terlampir

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(RPP)

Nama Sekolah : SMPN 01 Dau Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII (Tujuh) / 2
Tema : Kehidupan Masa Praaksara Sampai Masuknya Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia
Subtema : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Islam
Alokasi Waktu : 2JP/1X Pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membac, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.5 Menjelaskan proses masuknya Islam ke Indonesia 3.3.6 Menjelaskan perkembangan Islam di Indonesia 3.3.7 Menyebutkanpeninggalan-peninggalan Islam di Indonesia

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4.4	Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendikikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.	4.4.4 Mendeskripsikkan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam 4.4.5Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui ceramah peserta didik dapat memahami penjelasan guru tentang kehidupan masyarakat pada masa islamdengan benar.
2. Melalui metode ceramah, diskusi dan tanya jawab peserta didik dapat mengurutkan informasi terkait materitentang kehidupan masyarakat pada masa islamdengan benar
3. Melalui penugasan dengan media kartu induk dan rincian peserta didik diminta mencari informasi yang berhubungan dengan materi yang terkait yaitu tentang kehidupan masyarakat pada masa islam

D. Materi Pembelajaran (lampiran I)

- kehidupan masyarakat pada masa islam

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : Discovery learning.
3. Metode : Ceramah, Diskusi dan Tanya Jawab

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. LKS Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII, buku tugas IPS, Gambar-gambar.
3. Media interaktif berbasis macromedia flash
4. Buku IPS kelas VII kurikulum 2013
5. http://www. Perkembangan dan Persebaran Islam di Indonesia.com

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pertemuan I		2JP @ 40 Menit
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Bertanya jawab mengenai materi minggu sebelumnya. 4. Menginformasikan kompetensi dasar dan materi yang akan dipelajari yakni perkembangan dan persebaran islam di Indonesia 5. Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh.	10 Menit
Inti	**1. Mengamati** a. Guru memberikan sedikit waktu kepada peserta didik untuk membaca materi yang telah diberikan. b. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru sebagai pendahuluan seperti kehidupan masyarakat pada masa islam **2. Menanya** - Menugaskan kepada peserta didik untuk menjawab tugas individu berupa kuis dalam media interaktif macromedia flash yang isinya terkait materi kehidupan masyarakat pada masa islam. **3. Mengumpulkan data/ Informasi** - Peserta didik mengumpulkan informasi data melalui sumber belajar seperti LKS dan buku cetak untuk menjawab kuis tentang materi yang dibahas. **4. Mengasosiasi** - Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari sumber LKS	60 Menit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	5. Mengkomunikasikan - Mengkomunikasikan jawaban dari seluruh peserta didik tentang jawaban mereka.	
Penutup	1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / siswa 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Memberi pengarahan untuk belajar minggu depan dan meminta para siswa melanjutkan diskusinya dirumah. 4. Mengajak semua siswa berdoa.	

H. Penilaian Hasil Pembelajaran (Lampiran II)

1. Penilaian : Observasi (pengamatan)

   Lembar observasi/pengamatan terlampir

2. Penilaian Unjuk Kerja

   Lembar penilaian unjuk kerja terlampir

Malang, 19 Mei 2018

Peneliti	Guru IPS Kelas VII
Tatin Na'in Nadiroh	Drs. Sunyoto 19650415 1999903 1 006

Mengetahui,

Kepala SMPN 01 Dau Malang

Ana Purwati, S.Pd., M.Pd

19650415 1999903 1 006

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KISI-KISI SOAL POST-TEST

Jenjang Sekolah : Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Muatan : Tema III
Kelas/Semester : VII/II

Acuan Kurikulum : Kurikulum 2013
Alokasi Waktu : 20 Menit
Jumlah Soal : 20 item

Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal Pretest

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No. Soal	Bentuk Soal	Tingkat Kognitif
1	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.2 Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesia	Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri manusia puba pada masanya	1	PG	C1
2			Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri dari kehidupan manusia purba zaman paleolitikum	2	PG	C4
3	Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial,	4.4.1 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat indonesia pada masa praaksara	Siswa dapat menjelaskan fungsi dolmen	3	PG	C2
4			Siswa dapat menjelaskan hasil kebudayaan pada masa purba	4	PG	C1
5			Siswa dapat menjelaskan	5	PG	C2

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN

	budaya geografis, dan pendikikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.		fungsi sarkofagus			
6	3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.	3.3.3 Menjelaskan perkembangan agama hindu dan Budha	Siswa dapat menyebutkan tingkatan kasta budaya Hindu-Budha	6	PG	C1
7		3.3.4 Menjelaskan masuknya Hindu- Budha di Indonesia	Siswa dapat menjelaskan pengaruh budaya Hindu-Budha	7	PG	C1
8		3.3.3 Menjelaskan perkembangan agama hindu dan Budha	Siswa dapat menjelaskan pengertian dari kasta tertinggi hindu	8	PG	C1
9	4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan	4.4.3 Mendeskripsikkan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu – Budha.	Siswa dapat menjelaskan bangunan bercorak budha	9	PG	C4
10			Siswa dapat membedakan candi bercorak Hindu-Budha	10	PG	C4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN

11	dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendikikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	4.4.4 Mendeskripsikkan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam	siswa dapat menjelaskan nama salah satu sunan dalam menyebarkan agama islam	11	PG	C1
12		4.4.5Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia	Siswa dapat menjelaskan salah satu nama dari wali songo	12	PG	C1
13			Siswa dapat menjelaskan istilah tokoh penyebar agama islam di Jawa	13	PG	C2
14			Siswa dapat menjelaskan nama tokoh pada masa pemerintahan kerajaan aceh	14	PG	C1
15	3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-	3.3.6 Menjelaskan perkembangan Islam di Indonesia	Siswa dapat menjelaskan proses perkembangan islam di Indonesia	15	PG	C2
16			Siswa dapat menyebutkan nama-nama walisongo	16	PG	C3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN

	Budha dan islam.					
17	4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendikikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.	4.4.5 Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia	Siswa dapat menyebutkan kerajaan-kerajaan islam di Indonesia	17	PG	C4
18			Siswa dapat menyebutkan urutan raja-raja Samudra Pasai	18	PG	C1
19	3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak	3.3.7 Menyebutkan peninggalan-peninggalan Islam di Indonesia	Siswa dapat menjelaskan definisi tempat ibadah umat islam	19	PG	C2
20			Siswa dapat menjelaskan proses islamisasi di Indonesia	20	PG	C4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN

	masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan islam.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Malang, 19 Mei 2018

Peneliti	Guru IPS Kelas VII
Tatin Na'in Nadiroh	Drs. Sunyoto
	19650415 1999903 1 006

Mengetahui,
Kepala SMPN 01 Dau Malang

Ana Purwati, S.Pd., M.Pd
19650415 1999903 1 006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN

LAMPIRAN 9

Hasil *Pre-test*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SOAL *PRE-TEST* ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII (GENAP)
SMPN 01 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2017/2018

Mata Pelajaran: IPS **Nama :** ENOS ADI S.

Hari/Tanggal : **Kelas :** VII D

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling tepat!

1. Tinggal menetap, hidup berkelompok dalam bentuk desa sederhana, dan menggunakan peralatan yang terbuat dari batu halus, adalah ciri-ciri hidup manusia purba dan masa . . . .
   a. Berburu dan berpindah-pindah
   b. Bermukim dan berladang
   c. Bercocok tanam di persawahan
   d. Perundagian
2. Zaman batu yang didalamnya terdapat binatang besar diantaranya adalah dinosaurus dan atlantosaurus yang tepatnya pada zaman
   a. Azoikum
   b. Palaezoikum
   c. Mesozoikum
   d. Neozoikum
3. Bangunan pemujaan para leluhur berupa bangunan bertingkat dengan bahan dari batu pada zaman Pra-aksara disebut . . . .
   a. Arca
   b. Dolmen
   c. Punden berundak
   d. Waruga
4. Perhatikan ciri-ciri dibawah ini !
   1) Hidup nomaden
   2) Tempat tinggalnya dalam goa
   3) Sudah menerapkan pembagian kerja

   Merupakan ciri-ciri pada zaman . . . .
   a. Masa berburu dan meramu tingkat awal
   b. Masa berburu dan meramu tingkat lanjut
   c. Masa bercocok tanam
   d. Masa Perundagian
5. Relief merupakan peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dalam hal . . . .
   a. Seni Rupa
   b. Seni Bangunan
   c. Seni Sastra
   d. Seni Tari
6. Perhatikan ciri-ciri candi dibawah ini !
   1) Kumadhatu (bagian dasar)
   2) Rupadhatu (bagian tengah)
   3) Aruphadatu (bagian atas)

   Dari ciri-ciri diatas peninggalan candi bercorak . . . .
   a. Hindhu
   b. Budha
   c. Islam
   d. Tionghoa
7. Bangunan yang berkaitan dengan dengan agama Budha yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berfungsi menyimpan peninggalan keramat Budha Gautama (Dhatugarbha), dan tempat untuk memperingati kejadian penting dalam kehidupan Budha Gautama (Caitya) disebut ....

a. Candi
b. Petirtaan
c. Stupa
d. Gapura

8. Para pedagang islam, selain melakukan kegiatan ekonomi juga menyebarkan agama. Hal ini dapat terjadi karena ....

a. Para pedagang terdiri atas ulama
b. Dalam Islam, tidak ada pemisahan antara profesi dan kewajiban menyebarkan agama.
c. Para pedagang muslim telah mampu membentuk masyarakat islam di sepanjang pesisir.
d. Para pedagang muslim diberi kebebasan oleh penguasa Nusantara untuk menyebarkan agamanya

9. Suatu masyarakat muslim dapat berbentuk dengan mudah melalui saluran islamisasi berupa perkawinan, alasannya adalah ....

a. Perkawinan antarpedagang muslim dapat mempererat persaudaraan
b. Perkawinan antarpedagang muslim dan penduduk pribumi sangat mudah dilakukan
c. Perkawinan akan menghasilkan sebuah keluarga muslim
d. Pedagang muslim banyak yang menikah dengan salah seorang keluarga bangsawan.

10. Siapakah nama lain dari Sunan Giri . . . .

a. Raden Paku
b. Raden Umar Said
c. Raden Qosin
d. Raden Rakhmat

11. Peranan apa saja yang membantu dalam proses penyebaran Islam di Indonesia ....

a. Peranan Ulama, Peranan Perdagangan dan Peranan Pemerintah
b. Peranan Ulama, Peranan Perkawinan dan Peranan Pendidikan
c. Peranan Santri, Peranan Ulama dan Peranan Raja
d. Peranan Ulama, Peranan Pemerintah dan Peranan Perkawinan

12. Orang yang sangat dekat dengan Allah atau Sahabat Allah dan berjumlah 9 merupakan istilah dari . . . .

a. Wali Songo
b. Mubaligh
c. Kyai
d. Ustad

13. Nisan makam maulana malik ibrahim (1491) terletak di ....

a. Di Gresik
b. Di Sulawesi Selatan
c. Di Aceh Utara
d. Di Cirebon

14. Siapakah sunan dalam penyebaran agama islam menggunakan sarana wayang ....

a. Sunan Kudus
b. Sunan Kalijaga
c. Sunan Muria

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Sunan Gunung Jati

15. Nama kerajaan yang merupakan kerajaan pertama di Indonesia adalah . . . .
    a. Kerajaan Cirebon
    b. Kerajaan Mataram
    c. Kerajaan Samudra Pasai
    d. Kerajaan Aceh
16. Salah satu cabang seni yang berkembang pada masa pengaruh Islam adalah yang disebut "kaligrafi" yang berarti . . . .
    a. Suatu seni menulis Arab
    b. Seni bangunan atap tumpang, atap yang bersusun makin keatas makin kecil
    c. Seni bangunan nisan yang diperkuat dengan bangunan batu
    d. Seni sastra tentang cerita seseorang yang mencari ilmu sejati untuk menuju kesempurnaan
17. Peninggalan kraton yang bercorak islam saat ini tinggal sedikit, hal ini antara lain disebabkan . . . .
    a. Menjadi sasaran pihak musuh dalam sebuah peperangan
    b. Kebanyakan keraton terbuat dari bahan yang murah
    c. Direhabilitasi menjadi gedung-gedung pemerintah
    d. Dahulu masyarakat tidak begitu menyenangi keraton
18. Peran Wali Sanga bagi perkembangan Islam adalah . . . .
    a. Mendirikan kerajaan Islam di Jawa
    b. Menyelenggarakan pesantren bagi masyarakat jawa
    c. Menyebarluaskan ajaran islam di pulau jawa
    d. Menjadi penghubung antara rakyat dan raja di Pulau Jawa
19. Kerajaan aceh mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan . . . .
    a. Sultan Salahudin
    b. Sultan Husain
    c. Sultan Iskandar Thani
    d. Sultan Iskandar Muda
20. Dari Pertanyaan-pertanyaan berikut ini yang paling tepat adalah . . . .
    a. Datangnya kebudayaan Islam mengubah kebudayaan asli Indonesia
    b. Datangnya kebudayaan islam tidak mengubah kebudayaan yang telah ada diindonesia
    c. Kebudayaan Islam sulit berbaur dengan kebudayaan Yang telah ada di Indonesia
    d. Kebudayaan Islam memperkaya khasanah kebudayaan yang telah ada di Indonesia

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 10

Hasil *Post-test*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

90

SOAL *POST-TEST* ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII (GENAP)
SMPN 01 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2017/2018

Mata Pelajaran: IPS **Nama :** Ananda ayu kusuma

Hari/Tanggal : **Kelas :** VII D

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling tepat!

1. Tinggal menetap dan menggunakan peralatan dari batu halus, merupakan ciri-ciri manusia purba pada masa . . .
   a. Berburu dan meramu
   b. Berladang
   c. Bercocok tanam
   d. Perundagian
2. Berikut ini adalah ciri-ciri kehidupan pada zaman paleolitikum, *kecuali*
   a. Hidup berburu
   b. Menangkap ikan
   c. Memakan kerang
   d. Mencari dan meramu makanan
3. Dolmen pada zaman megalitikum berfungsi sebagai . . .
   a. Kubur batu
   b. Tugu peringatan
   c. Penyimpanan abu jenazah
   d. Meja tempat sesajen
4. Peninggalan kebudayaan seperti menhir dan dolmen, merupakan hasil pada . . .
   a. Masa bercocok tanam
   b. Masa perundagian
   c. Masa bermukim
   d. Masa berburu
5. Kegunaan dari sarkofagus adalah . . .
   a. Kubur batu
   b. Tugu batu
   c. Genderang upacara
   d. Kapak dari perunggu
6. Pengaruh budaya Hindu-Budha diantaranya adalah terdapat tingkatan kasta, urutkan kasta dari yang tertinggi . . .
   a. Ksatria-waisya-sudra-brahmana
   b. Sudra-brahmana-waisya-ksatria
   c. Ksatria-waisya-brahmana-sudra
   d. Brahmana-ksatria-waisya-sudra
7. Pengaruh budaya hindu-budha di Indonesia meliputi bidang . . .
   a. Politik,sosial,budaya dan agama
   b. Politik,budaya dan agama
   c. Politik,ekonomi dan agama
   d. Agama saja
8. Kasta tertinggi dalam agama Hindu adalah . . .
   a. Brahmana
   b. Ksatria
   c. Waisya
   d. Sudra
9. Berikut ini yang merupakan bangunan candi bercorak Budha, *kecuali* . . .
   a. Borobudur
   b. Mendut
   c. Muaratakus
   d. Prambanan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10. Peninggalan kebudayaan hindu-budha sama-sama berupa candi yang membedakannya adalah . . .
    a. Bentuk puncak ratna dan stupa
    b. Bentuk sama stupa
    c. Arah pintu utama timur
    d. Mempunyai 3 bagian puncak
11. Siapa nama wali yang memanfaatkan sarana wayang dalam menyebarkan agama islam . . . .
    a. Sunan Kudus
    b. Sunan Kalijaga
    c. Sunan Gunung Jati
    d. Sunan Giri
12. Siapa sunan yang menciptakan gending dharma sebagai media dalam menyebarkan agama islam . . .
    .
    a. Sunan Kalijaga
    b. Sunan Kudus
    c. Sunan Bonang
    d. Sunan Giri
13. Orang yang sangat dekat dengan Allah atau Sahabat Allah dan berjumlah 9 merupakan istilah dari . . . .
    a. Wali Songo
    b. Mubaligh
    c. Kyai
    d. Ustad
14. Kerajaan aceh mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan . . . .
    a. Sultan Salahudin
    b. Sultan Husain
    c. Sultan Iskandar Thani
    d. Sultan Iskandar Muda
15. Proses perkembangan islam di Indonesia, diantaranya melalui . . .
    a. Perkawinan, dakwah dan pendidikan
    b. Perkawinan, pemberontakkan dan dakwah
    c. Kebudayaan, peperangan dan dakwah
    d. Pendidikan, perkawinan dan pembantaian
16. Di pulau jawa para penyiar agama islam disebut walisongo, berikut yang merupakan nama-nama walisongo . . .
    1) Maulana Malik Ibrahim
    2) Raden Paku
    3) Hamzah fansari
    4) Ja'far Shodiq
    5) Abdul Raup

    Pilihlah nama-nama yang benar . . .

    a. 1,2 dan 3
    b. 2,3 dan 5
    c. 1,2 dan 4
    d. 1,3 dan 5
17. Kerajaan-kerajaan islam di indonesia, kecuali . . .
    a. Kerajaan Samudera Pasai
    b. Kerajaan Demak
    c. Kerajaan Majapahit
    d. Kerajaan Mataram
18. Raja-raja samudera pasai adalah sebagai berikut
    1) Sultan Malik At Tahir
    2) Sultan Zainal Abidin
    3) Sultan Malik Al Saleh
    4) Sultan Ahmad At Tahir

    Urutkan nama-nama raja dari yang pertama sampai yang terakhir . . .

    a. 1,2,3 dan 4
    b. 3,1,4 dan 2

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. 2,3,4 dan 1
d. 4,3,2 dan 1

19. Tempat umat islam untuk melakukan ibadah sholat disebut . . .
a. Keraton
b. Pura
c. Gereja
d. Masjid

20. Berikut ini merupakan kemudahan proses Islamisasi di Indonesia penyebabnya adalah *kecuali* . . .
a. Syarat –Syarat masuk agama islam cukup mudah dan ringan
b. Agama islam tidak mengenail sistem kasta
c. Pelaksanaan ibadahnya sederhana dan biaya murah
d. Syarat masuk agama Islam cukup sulit dan berat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SOAL *POST-TEST* ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII (GENAP)
SMPN 01 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2017/2018

KUNCI JAWABAN

1. C	6. D	11. D	16. C
2. D	7. A	12. D	17. C
3. D	8. A	13. C	18. B
4. B	9. D	14. A	19. D
5. A	10. A	15. A	20. D

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 11

Data Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Data Hasil Penilaian Angket Quetioner Siswa Kelas Kecil Terhadap Media Pembelajaran

No	Kriteria	Responden	∑x	∑xi 28x4	(%)	Skala Konferensi	Keteran gan
1	Apakah media pembelajaran *macromedia flash* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?	4,4,4,4,2,3,4,3,3,4	35	40	87,5	Baik	Tidak Revisi
2	Apakah dengan menggunakan media *macromedia flash* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?	4,4,2,2,3,3,4,4,4,4	34	40	85	Sangat baik	Tidak Revisi
3	Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *macromedia flash*?	4,4,4,3,2,4,4,3,3,3	34	40	85	Baik	Tidak Revisi
4	Apakah desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media *macromedia flash* sudah menarik?	4,4,3,4,4,4,4,3,3,3	36	40	85	Sangat baik	Tidak Revisi
5	Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *macromedia flash* ini menarik?	4,4,4,2,3,4,3,3,3,4	34	40	85	Sangat baik	Tidak Revisi
6	Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *macromedia flash* ini mudah?	3,2,3,3,4,4,4,3,4,4	34	40	85	Baik	Tidak Revisi
7	Apakah bahasa yang digunakan dalam media *macromedia flash* ini jelas dan mudah dipahami?	4,4,4,3,4,4,4,3,4,4	38	40	95	Baik	Tidak Revisi
8	Selama belajar menggunakan media *macromedia flash* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?	3,4,3,3,3,4,4,4,4,3	35	40	87,5	Baik	Tidak Revisi
9	Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada tema Kehidupan Masyarakat Indonedia dengan menggunakan media *macromedia flash*?	4,4,4,3,3,3,4,3,3,3	34	40	85	Baik	Tidak Revisi
10	Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada tema Kehidupan Masyarakat Indonesia?	4,4,4,4,3,3,4,2,4,3	35	40	87,5	Baik	Tidak Revisi

Data Hasil Penilaian Angket Quetioner Siswa Kelas Besar Terhadap Media Pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN

No	Kriteria	Responden	∑x	∑xi 28x4	(%)	Skala Konferens	Keterangan
1	Apakah media pembelajaran *macromedia flash* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?	4,4,4,4,2,3,4,3,3,3,4,4,3,4,2,3,3,3,4,4,3,4,3,4,4,4,4,3	97	108	89,81	Baik	Tidak Revisi
2	Apakah dengan menggunakan media *macromedia flash* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?	4,4,4,3,3,4,4,4,4,4,3,3,2,4,3,4,4,4,3,3,3,4,3,2,4,4,3,2	96	108	88,88	Sangat baik	Tidak Revisi
3	Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *macromedia flash*?	3,4,4,4,4,3,3,2,3,3,3,3,4,4,3,4,4,3,3,2,4,3,3,2,4,3,4,2	91	108	84,25	Baik	Tidak Revisi
4	Apakah desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media *macromedia flash* sudah menarik?	3,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,3,3,4,3,4,4,3,4,4,4,4,4,4,3	104	108	96,29	Sangat baik	Tidak Revisi
5	Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *macromedia flash* ini menarik?	4,4,4,4,3,3,3,3,4,3,4,3,4,4,3,4,4,3,4,3,4,3,3,3,3,3,3,2	95	108	87,96	Sangat baik	Tidak Revisi
6	Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *macromedia flash* ini mudah?	4,4,4,2,3,3,4,3,4,4,4,4,4,4,3,3,4,3,3,4,3,4,4,3,4,3,3,4	99	108	91,66	Baik	Tidak Revisi
7	Apakah bahasa yang digunakan dalam media *macromedia flash* ini jelas dan mudah dipahami?	4,3,4,3,3,4,4,3,4,2,4,3,3,4,4,2,4,2,4,2,4,3,4,3,4,4,4,4	96	108	88,88	Baik	Tidak Revisi
8	Selama belajar menggunakan media *macromedia flash* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?	4,4,2,4,2,3,4,3,4,4,4,3,3,3,4,3,2,3,4,2,4,4,2,2,3,4,3,2	89	108	82,40	Baik	Tidak Revisi
9	Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia dengan menggunakan media macromedia flash?	4,3,3,4,3,4,2,4,4,4,3,4,4,4,3,3,4,4,4,3,4,3,4,4,3,4,4,3	100	108	92,59	Baik	Tidak Revisi
10	Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada tema Kehidupan Masyarakat Indonedia?	2,3,3,3,4,3,2,4,3,2,4,3,2,4,3,4,3,3,4,2,4,3,4,4,3,4,3,2	88	108	81,48	Baik	Tidak Revisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelas kontrol

NO	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Afidin Hamsa Rahmadan	65	75
2	Amelia Bella Andini	50	55
3	Aril Putra Ramadani	60	95
4	Ariska Dwi Agustina	70	75
5	Dhea Putri Cahyaningtyas	65	75
6	Ernawati	50	60
7	Friska Nabila Dwi Agustin	55	60
8	Iqbal Fahrul Aditya	70	75
9	Jihan Naura A.	60	65
10	Khalimatus Sa'diyah	75	80
11	Linggar Ilham Pradipta	60	75
12	Mira Nur Jazila	75	75
13	Mochammad Nizar Zulmi A.	65	70
14	Muchammad Roy	50	65
15	Muhammad Fakhri Azizi	50	60
16	Nadia Neva Saputri	65	70
17	Nanda Tri Ferdianto	50	55
18	Puput Wulandari	65	70
19	Rohmatul Dwi Nur'ani	70	75
20	Sakti Prasetyo	75	85
21	Sonia Oktaviana	70	75
22	Sudi Zaki Abdurrahman	75	75
23	Tatia Renata Syahrani	85	95
24	Tria Bella Puspita	70	75
25	Usnul Anggun Kumalawati	75	80
26	Zaidan Fergi Fachrizal	65	75
27	Feby Silvia Dwi Fernanda	55	60
28	Ayu Agnes Sakira	60	65
Jumlah		1800	2015
Rata-rata		64.28571	71.9642857

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Data Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

NO	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Ade Chandra Irawan	50	55
2	Adelia Elsa Nur Enjel	60	80
3	Agnes Febiola	70	95
4	Ananda Ayu Kusuma Wardani	55	75
5	Arjun Hadi Saputra	80	95
6	Bella Anggraeni Shelvikasari	50	75
7	Bila Ayu Ningtiyas	50	95
8	Daniel Valentino	70	80
9	Diah Ayu Natasya	90	95
10	Eka Yudha Pratama	55	70
11	Enos Aldi Susianto	80	85
12	Erlangga Dimas S	75	80
13	Galih Dwi Prayogo	85	90
14	Ica Nuraini	45	80
15	Kristina Dewi Sukesi	80	95
16	Mohammad Frendi Darmawan	60	80
17	Nada Rosita Rahmawati	75	95
18	Nadia Refi Rohadatul	85	95
19	Nova Suryaningati	50	80
20	Rahma Agustin	60	80
21	Rendy Ari Ramadani	80	85
22	Ria Susanty	70	90
23	Riko Aditya Irgiananta	95	100
24	Sari Fitriningsih	50	75
25	Selya Agnes Pramitha	50	70
26	Sindi Ayu Seftya Putri	55	80
27	Trio Feri Kristiyono	80	90
28	Ummul Khoir Azzahra	75	95
Jumlah		1880	2360
Rata-rata		67.14286	84.28571

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Analisis data post test kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rumus Uji t adalah sebagai berikut :

Langkah 1: Mencari Rata-Rata ($\overline{X}$), Standar Deviasi (S), Varians (S^2)

a. Rata-rata kelompok kontrol **($\overline{X}_1$)** dan Kelompok eksperimen **($\overline{X}_2$)**

$\overline{X}_1 = \frac{\sum}{n1}$

$= \frac{2015}{28} = 71{,}96$

$\overline{X}_2 = \frac{\sum}{n2}$

$= \frac{2360}{28} = 84{,}28$

Keterangan:

$\overline{X}_1$ **:** rata-rata nilai kelompok kontrol

$\overline{X}$ 2 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

n1 : Jumlah siswa kelompok kontrol

n2 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

$\sum_1$: Jumlah rata-rata kelompok kontrol

$\sum_2$: Jumlah rata-rata kelompok eksperimenStandar

b. deviasi kelompok kontrol (S_1) dan kelompok eksperimen (S_2)

$S_1 = \sqrt{\frac{\sum(X - \overline{X})^2}{n1-1}}$

$= \sqrt{\frac{2930.485}{27}}$

$= \sqrt{108.536}$

$S_1 = 10.41$

$S_2 = \sqrt{\frac{\sum(X - \overline{X})^2}{n1-1}}$

$= \sqrt{\frac{3522.075}{27}}$

$= \sqrt{130.447}$

Keterangan :

S_1 : Standar deviasi kelompok kontrol

S_2 : Standar deviasi kelompok eksperimen

$\overline{X}_1$ **:** rata-rata nilai kelompok kontrol

$\overline{X}$ 2 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

n1 : Jumlah siswa kelompok kontrol

n2 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

= 11,42

c. Varians kelompok kontrol (S_1^2) dan kelompok eksperimen (S_2^2)

$S_1^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n1-1}$

$= \frac{2930.485}{27}$

= 108.536

$S_2^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n2-1}$

$= \frac{3522.075}{27}$

= 130.447

Keterangan:

S_1^2 : Varians kelompok kontrol

S_2^2 : Varians kelompok eksperimen

x : Nilai responden

$\bar{X}_1$: rata-rata nilai kelompok kontrol

$\bar{X}_2$: rata-rata nilai kelompok eksperimen

n1 : Jumlah siswa kelompok kontrol

n2 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

Nilai rata-rata, standar deviasi, variansi

Nilai	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Rata-rata	71,96	84,28
Varians	108.536	130.447
Standar Deviasi	10.41	11.42
Jumlah Siswa	28	28
Nilai tertinggi yang mungkin dicapai = 100	95	100
Nilai terendah yang mungkin dicapai = 0	55	55

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil nilai siswa kelas kontrol nilai rata-rata 71,96; varians 108.536. Sedangkan hasil nilai siswa untuk kelas eksperimen nilai rata-rata 84,28; varians 130.447.

Langkah 4 : Mencari T_{hitung} dengan rumus

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Uji t dilakukan setelah mengetahui keragaman kedua data. Setelah dilakukan penghitung data sebagai berikut:

diket : $\overline{X}_1$ = **71.96** n1 = 28 S_1^2 = **108.536**

$\overline{X}$ 2 = **84.28** n2 = 28 S_2^2 = **130.447**

$$S^2gab = \frac{(n_1-)S_12+(n_2-1)S_2^2}{n1+n_{2-2}}$$

$$S^2gab = \frac{(27)108.536+(27)130.447}{54}$$

$$= \frac{2930.485+3522.075}{54}$$

$$= 119,49$$

$$t_{hitung} = \frac{(\overline{X}1-X2)}{\sqrt{\frac{s^2_{gab}}{ni}+\frac{s^2_{gab}}{n2}}}$$

$$= \frac{|(71.96-84.28)|}{\sqrt{\frac{199.49}{28}+\frac{119,49}{28}}}$$

$$= \frac{|(-12.32)|}{\sqrt{8.535}}$$

$$= \frac{|(-12.32)|}{2.92}$$

$$= |-4.21|$$

Langkah 5 : Menentukan t_{tabel} dan tt_{abel}

Taraf signifikan ($\alpha = 0.05$)

dk = n1-1 = 28-1 = 27, sehingga diperoleh data tabel ke -27 denfan demikian maka Ttabel = 2.051

Langkah 6 : Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

Hasil t_{hitung} dan t_{tabel} $|-4.21| \geq 2.051$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa "ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas VII D yang menggunakan media pembelajaran interaktif pada tema "Kehidupan Masyarakat Indonesia " dengan kelas VII F yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 12

Instrumen Wawancara

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN WAWANCARA

1. Bagaiamana proses pembelajaran IPS didalam kelas selama ini ?

   Jawab : Dalam pembelajaran IPS saya menggunakan metode manual seperti diskusi, kerja kelompok dan ceramah

2. Apa saja metode yang digunakan bapak dalam mengajar mata pelajaran IPS dan apakah metode yang diterapkan sudah efektif ?

   Jawab : saya menggunakan metode diskusi, ceramah dan kerja kelompok. Sebenarnya dalam penerapan metode tersebut kurang efektif karena melihat karakter dari siswa kelas VII yang merupakan peralihan perilaku dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama. Ketika saya menerangkan pelajaran anak-anak masih kesulitan memahami materi yang ada di dalam buku cetak. Mereka masih malas kalau disuruh membaca mungkin karena terlalu banyak tulisan dan ilustrasi gambar yang tidak menarik. Ketika saya menjelaskan materi biasanya setelah 15 menit berakhir anak-anak kurang memperhatikan seperti ramai dengan teman sebangkunya atau tidur. Apabila saya alihkan ke metode kerja kelompok mereka enggan menyelesaikan alasannya belum memahami materi

3. Apakah bapak dalam mengajar mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran ?

   Jawab : ya saya menggunakan media cetak seperti Buku paket K13 edisi revisi II serta LKS penerbit eirlangga

4. Bagaimana pendapat bapak mengenai penelitian yang saya lakukan ?

   Jawab : ya bagus mbak, karena sesuai dengan kondisi lapangan di kelas

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Apakah bapak pernah membuat media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran ?

   Jawab : saya pernah membuat media seperti power point dengan menyampaikannya menggunakan LCD. Untuk membuat media yang lainnya saya masih terkendala dengan waktu

6. Apakah di sekolah sudah ada fasilitas yang mendukung untuk menerapkan media pembelajaran interaktif ?

   Jawab : Sudah ada mbak, di SMPN 01 Dau ini mempunyai 3 LCD. Jadi ketika penggunaannya harus bergantian dengan guru mata pelajaran yang lainnya. Biasanya LCD lebih sering dipakai untuk pelajaran IPA.

7. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash sesuai digunakan dalam pembelajaran IPS ?

   Jawab : ya sesuai mbak karena ini merupakan media interaktif dimana siswa juga berpartisipasi disini , disamping mereka belajar materi yang dilengkapi dengan gambar dan video yang relevan mereka juga akan antusias dan semangat dalam proses pembelajaran

8. Apakah media ini menyenangkan bila disampaikan pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia ?

   Jawab : iya mbak, karena materi ini merupakan tema dengan sejarah dan teori yang banyak. Sehingga media ini relevan dengan tema yang akan disampaikan seperti adanya video dan ilustrasi gambar yang tujuannya akan memudahkan siswa dalam memahami materi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 13

Dokumentasi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Suasana pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash (kelas eksperimen)

Siswa-siswi sedang mengerjakan soal Post Test (kelas eksperimen)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Suasana pembelajaran IPS tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash (kelas kontrol)

Siswa-siswi sedang mengerjakan soal Post Test (kelas kontrol)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 14

Biodata Mahasiswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BIODATA MAHASISWA

Nama	**: Tatin Na'in Nadiroh**
NIM	**: 14130117**
Tempat Tanggal Lahir	**: Blitar, 30 November 1996**
Fakultas/Jurusan	**: FITK/PIPS**
Tahun Masuk	**: 2014**
Alamat	**: Panggung Duwet, Kademangan, Blitar**
No.Telepon	**: 085646395074**
Email	**: tatin.nain@gmail.com**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG