

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFFESIONAL CS 6 UNTUK MENGAKOMODIR GAYA BELAJAR
SISWA KELAS VIII MTSN 1 JOMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir

NIM. 15130050



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

SEPTEMBER, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFFESIONAL CS 6 UNTUK MENAKOMODIR GAYA BELAJAR
SISWA KELAS VIII MTSN 1 JOMBANG**

SKRIPSI

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

Oleh:

M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir

NIM. 15130050



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

SEPTEMBER, 2020

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFFESIONAL CS 6 UNTUK MENAKOMODIR GAYA BELAJAR SISWA

KELAS VIII MTSN 1 JOMBANG

SKRIPSI

Oleh:

M. Burhanuddin Ali Rausyanfikr

NIM. 15130050

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diujikan oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Muhammad Walid, MA

NIP. 19730823 200003 1 002

Mengetahui.

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA





NIP. 19710701 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH
PROFFESIONAL CS 6 UNTUK MENAKOMODIR GAYA BELAJAR
SISWA KELAS VIII MTSN 1 JOMBANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir (15130050)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Desember 2020 dan
dinyatakan LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang <u>Kusuma Dyah Dewi, M.AB</u> NIP. 197201022014112005	
Sekretaris Sidang <u>Dr.Muhammad</u> <u>Walid, MA</u> NIP. 197308232000031002	
Pembimbing <u>Dr.Muhammad</u> <u>Walid, MA</u> NIP. 197308232000031002	
Penguji Utama <u>Dr. Muh Padil, M.Pd.I</u> NIP. 196512051994031003	

Mengesahkan

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang**




Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmanirrahim

Skripsi ini, saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis Ayah Misbakhul Munir dan Ibu Ita Siti Fatimah (Alm), atas pemberian dukungan secara moril dan materil kepada penulis.
2. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Aniek Rahmaniah, M. SI selaku Dosen Wali yang telah memberi dorongan terkait akademik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.
6. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kebijaksanaan, ketelatenan, kesabaran, dan telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengetahuan dan motivasi demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada kami.
8. Umi Khoiriyah selaku Kepala MTsN 1 Jombang, dan segenap jajaran Guru dan Staff MTsN 1 Jombang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Faishol victory.,SH.,S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran IPS kelas VIII MTsN 1 Jombang yang telah bersedia memberikan waktu untuk membantu dan membimbing selama penelitian berlangsung.
10. Adik-adik kelas VIII B MTsN 1 Jombang yang telah bersedia membantu jalannya penelitian.

HALAMAN MOTTO

**Nilai Akhir Dari Proses Pendidikan, Sejatinya Terekapitulasi Dari
Keberhasilannya Menciptakan Perubahan Pada Dirinya Dan Lingkungan.
Itulah Fungsi Daripada Pendidikan Yang Sesungguhnya.**



Dr. Muhammad Walid MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir Malang, 8 September 2020
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

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

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama : M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir

NIM : 15130050

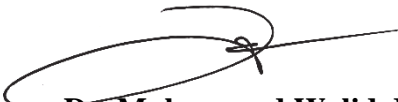
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Profesional CS 6* Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Jombang

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

Wassalamualaikum wr. wb.

Pembimbing


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN

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

Sidoarjo, 13 November 2020



M.Burhanuddin Ali Rausyanfikir

NIM. 15130050

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan para sahabatnya.

Penelitian skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya dilingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pada penelitian skripsi ini penulis menyajikan judul tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6 untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Jombang”**.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, baik berupa bimbingan, maupun dorongan semangat yang bersifat membangun. Ucapan terimakasih dikhususkan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Aniek Rahmaniah, M. SI selaku Dosen Wali yang telah memberi dorongan terkait akademik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.
5. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kebijaksanaan,

ketelatenan, kesabaran, dan telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengetahuan dan motivasi demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.

6. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada kami.
7. Umi Khoiriyah selaku Kepala MTsN 1 Jombang, dan segenap jajaran Guru dan Staff MTsN 1 Jombang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Faishol victory.,SH.,S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran IPS kelas VIII MTsN 1 Jombang yang telah bersedia memberikan waktu untuk membantu dan membimbing selama penelitian berlangsung.
9. Adik-adik kelas VIII B MTsN 1 Jombang yang telah bersedia membantu jalannya penelitian.
10. Keluarga besar PIPS angkatan 2015 UIN Malang terimakasih atas kebersamaannya selama empat tahun, atas doa, dukungan dan semangatnya selama ini.
11. Kedua orang tua penulis Ayah Misbakhul Munir dan Ibu Ita Siti Fatimah (Alm), atas pemberian dukungan secara moril dan materil kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini serta bagi penulis ke depannya. Penulis berharap semoga Allah SWT meridhoi setiap usaha kita semua menuju arah yang lebih baik dan menjadikan penelitian skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, Aamiin.

Sidoarjo, 08 September 2020

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang seara 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. Vok,al Diftong

أو = Aw

أئي = Ay

أو = Ū

إئي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	19
Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Menurut Azhar Arsyad	28
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Menurut LORI	29
Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	30
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Media pembelajaran	62
Tabel 3.2 Rekap Data Validasi	65
Tabel 3.3 Skala Pemberian Skor	66
Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	67
Tabel 4.1 Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	70
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media 1	72
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran IPS oleh Ahli Pengguna	73
Tabel 4.4 Data Skor Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran IPS	75
Tabel 4.5 Daftar Validator Ahli Media dan Ahli Pengguna Media Pembelajaran	84
Tabel 4.6 Analisis Data Validasi Media Pembelajaran IPS oleh Ahli Media 1	86
Tabel 4.7 Analisis Data Validasi Media Pembelajaran IPS oleh Ahli Pengguna	87
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Siswa	89

Tabel 4.9 Daftar Revisi Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	90
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kotak Dialog Dokumen Baru	40
Gambar 2.2 Kotak Panel Properti	40
Gambar 2.3 <i>Tools Panel</i>	41
Gambar 2.4 <i>Timeline Panel</i>	42
Gambar 2.5 <i>Library Panel</i>	43
Gambar 2.6 <i>Toolkit for Create JS Panel</i>	44
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berfikir	54
Gambar 3.1 Model Pengembangan Pomp	56
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran IPS	78
Gambar 4.2 Karakter Media Pembelajaran IPS	81
Gambar 4.3 Tampilan Awal Media Pembelajaran	82
Gambar 4.4 Tampilan Menu	82
Gambar 4.5 Tampilan Awal	91
Gambar 4.6 Menu Utama	92
Gambar 4.7 Pengantar Tes Gaya Belajar	93
Gambar 4.8 Tes Gaya Belajar	93
Gambar 4.9 Tampilan Gaya Belajar Visual	94

Gambar 4.10 Tampilan Gaya Belajar Auditori.....	94
Gambar 4.11 Tampilan Gaya Belajar Kinestetik.....	95
Gambar 4.12 Kotak Misteri.....	95
Gambar 4.13 Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS Visual.....	96
Gambar 4.14 Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS Auditori.....	97
Gambar 4.15 Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS Kinestetik.....	98
Gambar 4.16 Tes Misteri Pilihan Ganda.....	98
Gambar 4.17 Tes Misteri Isian Singkat.....	99
Gambar 4.18 Hasil Tes Siswa dengan Gaya Belajar Visual.....	99
Gambar 4.19 Hasil Tes Siswa dengan Gaya Belajar Auditori.....	100
Gambar 4.20 Hasil Tes Siswa dengan Gaya Belajar Kinestetik.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Format Lembar Validasi.....	113
Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Pengguna	119
Lampiran 4 Lembar Tes.....	122
Lampiran 5 Hasil Tes Belajar Siswa.....	124
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	129
Lampiran 8 Dokumentasi.....	130
Lampiran 9 Lembar Bukti Konsultasi Skripsi	131
Lampiran 10 Biodata Penulis.....	132

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
NOTA DINAS	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6

C.	Tujuan Pengembangan	6
D.	Manfaat Pengembangan	7
E.	Asumsi Pengembangan	8
F.	Ruang Lingkup Pengembangan	8
G.	Spesifikasi Produk	9
H.	Originalitas Penelitian	10
I.	Definisi Operasional	22
J.	Sistematika Pembahasan	22
BAB II KAJIAN TEORI.....		24
A.	Landasan Teori	24
1.	Media Pembelajaran IPS.....	24
2.	Gaya Belajar Siswa	32
3.	<i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	38
B.	Kerangka Berfikir	53
BAB III METODE PENELITIAN		55
A.	Jenis Penelitian	55
B.	Model Pengembangan	55
C.	Prosedur Pengembangan.....	57
1.	<i>Preliminary Research</i>	57
2.	<i>Prototyping Phase</i>	57

3. <i>Assessment Phase</i>	59
D. Uji Coba.....	60
1. Desain Uji Coba	60
2. Subjek Uji Coba	61
3. Jenis Data	61
4. Instrumen Pengumpulan Data	61
5. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	69
A. Penyajian Data Uji Coba	69
1. Data Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	69
2. Data Kevalidan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	72
3. Data Keefektifan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	74
B. Analisis Data	76
1. Analisis Data Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	76
2. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	86

3. Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	89
C. Revisi Produk	90
D. Kajian Produk Akhir	91
BAB V PENUTUP	105
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	105
B. Saran Pemanfaatan, Desinimasi dan Pengembangan Produk yang Lebih Lanjut	105
1. Saran Pemanfaatan	105
2. Saran Desiminasi	106
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN	112

ABSTRAK

Rausyanfikir, M. Burhanuddin Ali. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Profesional CS 6 Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Jombang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr.Muhammad Walid, MA

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Adobe Flash Profesional CS 6, Gaya Belajar*

Dewasa ini pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat kepada siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk menyesuaikan dengan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam belajarnya. Untuk menciptakan pembelajaran IPS yang memacu siswa untuk menjadi aktif, maka seorang guru harus lebih dari sekedar menyajikan informasi. Karena seharusnya guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing lebih banyak memberikan kesempatan siswa untuk mencari dan mengolah informasi sendiri. Selain itu, Pada hakikatnya juga, siswa memiliki cara bagaimana menerima informasi berupa ilmu pengetahuan yang berbeda-beda. Maka dibutuhkan kreatifitas guru untuk mengolah dan mengatur informasi yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* yang berfungsi untuk mengakomodir gaya belajar siswa. Penelitian ini merupakan jensi penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan T. Plomp yang meliputi tiga fase yaitu pendahuluan, pembuatan *prototype*, dan penilaian. Subjek penelitian yang digunakan adalah Kelas VIII B MTsN 1 Jombang.

Hasil penelitian menunjukkan jika pengembangan media ini valid setelah melalui penilaian dari ahli media dengan rata-rata nilai 3.91, serta dari ahli pengguna dengan rata-rata nilai 4.02. Media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe flash CS 6* yang dikembangkan memenuhi kategori efektif dengan kriteria ketuntasan minimal klasikal yang mencapai 90,33%. Dari 31 siswa yang ada, 29 diantaranya dinyatakan tuntas, sementara 2 siswa dinyatakan belum tuntas.

ABSTRACT

Rausyanfikr, M. Burhanuddin Ali. 2020. *Development of Learning Media Based on Adobe Flash professional CS 6 to accommodate learning style students grade VIII MTsN 1 Jombang*. Thesis. Departement of Social Science Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor : Dr.Muhammad Walid, MA

Keywords: Learning Media, Adobe Flash Professional CS 6, Learning Style

Nowadays social studies learning is still seen as a difficult and boring subject by some students. Therefore, teachers are expected to be able to organize student-centered learning. Student-centered learning provides opportunities for students to adjust to their abilities and behave directly in their learning. To create social studies learning that spurs students to be active, a teacher must be more than just presenting information. Because teachers as facilitators, motivators, and mentors should provide more opportunities for students to find and process information by themselves. Besides that, in essence, students have different ways of receiving information in the form of knowledge. So the teacher's creativity is needed to process and organize information in accordance with student learning styles.

This study aims to develop effective learning media using Adobe Flash Professional CS 6 which functions to accommodate student learning styles. This research is a Research and Development (R & D) type of research. The development model used is the T. Plomp development model which includes three phases, namely introduction, prototyping, and assessment. The research subjects used were Class VIII B MTsN 1 Jombang.

The results show that the development of this media is valid after going through the assessment of media experts with an average value of 3.91, as well as from expert users with an average value of 4.02. The social studies learning media using Adobe Flash CS 6 which was developed fulfills the effective category with the classical minimum completeness criteria reaching 90.33%. Of the 31 students, 29 of them were declared complete, while 2 students were declared incomplete.

المستخلص

روشاً فكر، م. برحان الدين علي، ٢٠٢٠، تطوير أدوات التدريس بأدوبي فلاش المهنية ج س ٦ لاستيعاب أسلوب الدراسة من طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جومبانج. أطروحة، صعبة التربية الاجتماعية، كلية التربية والتعليم بجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشار الأطروحة: الدكتور محمد وليد الماجستير.

الكلمات الرئيسية: أدوات التدريس، أدوبي فلاش المهنية ج س ٦، أسلوب الدراسة.

قد تعتبر دراسة الاجتماعي على أنها الدرس الصعبة والمملة لبعض الطلاب في الأحاديث. فلذلك، لا بدّ لمدرس أن تقدر على تنظيم التدريس الذي يركز على الطلاب. التدريس الذي يركز عليهم يستطيع أن يعطيهم الفرصة للتكيف مع قدراتهم ومعاملة في دراستهم مباشرة. لإقامة دراسة التي تحفز الطلاب على أن تصبح نشطة في دراسة الاجتماعي، فيجب للمدرس أن أكثر من مجرد تقديم المعلومات فقط. لأن المدرس هو كالميسر والمحفز والموجه أكثر بأن يمنح الطلاب الفرصة للبحث عن المعلومات والمعالج بأنفسهم. وبجانب ذلك، فإن حقيقة الطلاب لديهم الطريقة الخاصة لقبول المعلومات في شكل العلوم المختلفة. فإبداع المدرس وابع لمعالجة المعلومات وتنظيمها موافقة بأسلوب الدراسة لطالب.

الهدف من هذا البحث هو لتطوير أدوات التدريس الفعالة باستخدام أدوبي فلاش المهنية ج س ٦، أ التي تهدف بها على استيعاب أسلوب الدراسة لطلاب. أما منهج البحث هو البحث والتطوير البحثي (د&ر). ونموذج التنمية المستخدمة في هذا البحث هو نموذج تطوير ت. فالومفي الذي يتضمن من ثلاث مراحل، وهي المقدمة، وتصنيع الفكرية، والتقييم. وأما موضوع البحث المستخدمة هو طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جومبانج.

أظهرت النتائج من هذا البحث هي لو أن تطوير هذه أدوات ممتازة بعد تقييم بخلال من خبراء أدوات التدريس بمتوسط قيمة ٣،٩١ وبخلال من مستخدم الخبراء الذي بلغ متوسط قيمة هذه الوسائط ٤،٠٢ فأدوات التدريس في دراسة الاجتماعي باستخدام أدوبي فلاش المهنية ج س ٦ التي تتطور الباحث يفي بالفئات الفعالة مع معايير إكمال الحد الأدنى الكلاسيكي من ٣٣،٩٠٪ وهي من ٣١ طلبا الموجود، أعلن عن إكمال ٢٩ طالبا، بينما أعلن أن اثنين منهم غير مكتملين.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di tempuh oleh siswa, sebagaimana yang di ungkapkan oleh Sapria bahwa IPS pada kurikulum sekolah pada hakikatnya merupakan pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam UU No.20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial.¹ Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang wajib di tempuh oleh siswa, merupakan mata pelajaran yang di susun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006. Pelajaran IPS yang disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Selain itu, Muhammad Numan Somantri menjelaskan dan merumuskan tentang IPS di tingkat sekolah, bahwa IPS merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan di sajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan

¹ Sapria, *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009). Hlm.12

pendidikan.² Mata pelajaran IPS di Indonesia tingkat SMP dan MTs memiliki tujuan salah satunya yaitu mengembangkan kemampuan berfikir, inkuiri, pemecahan masalah dan keterampilan sosial.³

Namun, dewasa ini pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Ketika proses pembelajaran IPS sedang berlangsung masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu masih ada siswa yang bermain atau bercanda dengan teman sebangkunya, bahkan ada juga yang mengantuk.⁴ Oleh karena itu, guru diharapkan untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat kepada siswa, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyesuaikan dengan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam belajarnya⁵.

Untuk menciptakan pembelajaran IPS yang memacu siswa untuk menjadi aktif, maka seorang guru harus lebih dari sekedar menyajikan informasi. Karena seharusnya guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing lebih banyak memberikan kesempatan peserta didik untuk

² Muhammad Numan Somantri, *Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2001) Hlm. 44.

³ Arnie Fajar, *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2005). Hlm. 114

⁴ Adina Wisma Rahayu, *Penerapan Strategi Pembelajaran AKtif Tipe Pertanyaan Rekalaya (Plantet Question) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Tahun 2012. Hlm.3.

⁵ Zulvia, *Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning...*, Al-Ta'lim, No. 4 ,2013, Hlm. 327.

mencari dan mengolah informasi sendiri⁶. Pada hakikatnya, peserta didik memiliki cara bagaimana menerima informasi berupa ilmu pengetahuan yang berbeda-beda. Cara bagaimana seorang peserta didik mengolah dan mengatur informasi disebut dengan gaya belajar⁷.

Gaya belajar siswa dibagi dalam tiga kelompok, yaitu; *Visual Learning*, *Auditory Learning*, dan *Kinesthetic Learning*⁸. *Visual Learning* atau gaya belajar visual adalah gaya belajar siswa dengan memanfaatkan indra penglihatan atau belajar dengan melihat. Lalu *Auditory Learning* atau gaya belajar auditori adalah gaya belajar siswa yang memanfaatkan indra telinga untuk memperoleh informasi atau belajar dengan mendengarkan. Sedangkan *Kinesthetic Learning* atau gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar siswa dengan melakukan gerakan, sentuhan, praktik atau pengalaman belajar secara langsung⁹. Setiap siswa memiliki gaya belajarnya sendiri.

Selain pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan perlu diberikan media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu mampu untuk memberikan ruang

⁶ Shabir, *Kedudukan Guru Sebagai Pendidik*, (Makasar: Pendidikan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alaudin Makasar, 2015), Hm. 222.

⁷ Mansur, *Mengenal Gaya Peserta Didik*, Widyaiswara Lpmp Provinsi Sulawesi Selatan

⁸ Ibid

⁹ Nini, *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*, (Jogjakarta: Javalitera, 2011), Hlm. 17.

yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik¹⁰. Dengan menggunakan media, pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan interaktif.

Salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar¹¹. Dengan demikian, informasi dapat diterima dengan baik sesuai dengan kemampuan menerima informasi masing-masing siswa. Sehingga media pembelajaran mampu mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran. Disamping itu, media pembelajaran mampu mengemas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pengajar dan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai¹².

Media pembelajaran yang tidak membosankan tidak hanya menyajikan materi belajar berupa tulisan – tulisan saja, tetapi juga dapat menyajikan gambar maupun suara yang sesuai dengan materi belajar yang hendak disampaikan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rudi Bretz yang mengklasifikasikan media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Kemudian ia mengembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu media audio-visual-gerak, media audiovisual-diam, media audio-semi-gerak; menampilkan, media visual-gerak, media visual-diam, media audio, dan media cetak¹³.

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah

¹¹ Umar, *Media Pendidikan*, Jurnal Tarbawiyah, 10:2, Desember 2013, Hlm. 132.

¹² Ibid., Hlm. 130.

¹³ Nunu, *Media Pembelajaran*, (Riau: Pemikiran Islami, 2012), Hlm. 30.

Media pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang mendukung untuk penyajian informasi. Pada era modern saat ini, banyak sekali aplikasi-aplikasi yang tersedia seperti *Geogebra*, *Microsoft Powerpoint*, *Focusky*, *Macromedia*, *Adobe Flash*, dan lain-lain. Salah satu aplikasi yang membuat peneliti tertarik adalah *Adobe Flash*. Versi terbaru dari aplikasi *Adobe Flash* adalah *Adobe Flash Professional CS 6*¹⁴. *Adobe Flash Professional CS 6* adalah multimedia untuk membuat animasi digital, aplikasi web yang kaya, situs web, film serta konten untuk ponsel dan perangkat tertanam lainnya¹⁵.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS yang mengakomodir gaya belajar. Media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6* yang dilengkapi dengan audio dan visual yang disesuaikan dengan materi belajar yang hendak disampaikan, dan dapat melibatkan kinestetik siswa pula. Di samping itu, pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* yang dapat menstimulus dengan baik gaya belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS 6* untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa”.

¹⁴ Dedy, *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, (Kota: Penerbit, thn), Hlm. 2.

¹⁵ Modul *Adobe Flash Professional Cs6: A Tutorial Approach*, Hal. 2.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa ?
2. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa
2. Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa.
3. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa, peneliti mendapatkan ilmu terkait bagaimana menjadi guru yang baik dimana mampu memperhatikan jalannya proses pembelajaran dimana informasi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan juga mampu melibatkan peserta didik dalam *study students center*. Salah satunya yaitu dengan memperhatikan media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan gaya belajar.

2. Bagi guru

Guru dapat mengetahui media pembelajaran IPS yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Sehingga guru dapat memperhatikan setiap proses pembelajaran agar informasi dalam suatu pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh masing-masing peserta didik.

3. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran IPS dan tidak merasakan malas lagi karena kemonotonan pembelajaran IPS.

E. Asumsi Pengembangan

Dalam hal ini, dapat dipaparkan terkait beberapa asumsi pengembangan. Adapun asumsi pengembangannya adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih mudah di lakukan jika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Adanya sarana yang mendukung seperti LCD Proyektor yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.
3. Media atau aplikasi pembelajaran yang di gunakan dapat di akses secara offline sehingga tidak memerlukan jaringan koneksi internet dalam penyajiannya.

Di dalam media ini terdapat berbagai materi yang menarik dan sudah di sesuaikan dengan passion siswa dalam pembelajaran melalui tes kepribadian yang disediakan di awal media tersebut di gunakan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa, dibatasi oleh beberapa hal yakni :

1. Materi yang digunakan pada media pembelajaran IPS adalah materi Interaksi antar Negara-negara ASEAN untuk kelas VIII.

2. Aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash CS 6*.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6*.
2. Media pembelajaran dilengkapi dengan audio visual yang melibatkan keterlibatan auditory, visual, dan kinestetik siswa saat pembelajaran.
3. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan soal-soal latihan yang dapat dikerjakan secara bersama-sama maupun mandiri oleh siswa.
4. Media pembelajaran yang berisi materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN.
5. Jenis media pembelajaran adalah berupa aplikasi *adobe flash CS6* dalam format .exe yang di dalamnya memuat komponen sebagai berikut:
 - a. Teks
 - b. Image
 - c. Animasi
 - d. Audio
 - e. Video
6. Media yang dihasilkan telah di lengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga mudah di gunakan oleh guru maupun siswa

7. Media pembelajaran yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk animasi sehingga dalam pengoprasiaannya memerlukan komputer atau laptop dengan spesifikasi minimal:
- a. Menggunakan *operating system windows 2007* sampai dengan yang terbaru.
 - b. Menggunakan minimal *Processor Inter Dual Core* sampai yang terbaru.
 - c. Menggunakan RAM minimal 2GB.

H. Originalitas Penelitian

Untuk melihat tingkat keabsahan dalam penelitian ini, peneliti membandingkan dengan penelitian sebelumnya. Hal ini di maksudkan untuk mnghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan di ketahui sisi sisi apasaja yang akan membedakan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu.¹⁶ Dalam penelitian ini juga tercermin dari penelitian terdahulu akan tetapi tetap menjaga keorisinalitasan dalam penelitian. Di antara penelitian terdahulunya adalah sebagai berikut:

Pertama, Sri Wahyuni, Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan membaca Bahasa perancis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok” metode yang di gunakan

¹⁶ Wahidmurni. *Cara mudah menulis proposal dan laporan penelitian lapangan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, skripsi, tesis, dan disertasi.* (malang: UM Perss.2008) Hlm.23-24.

dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 7 tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi produk, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, dan tahap revisi produk. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Depok dengan subjek penelitian yaitu adalah kelas X MIA 1 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar penilaian berupa angket dengan skala likert. Data penilaian produk diolah dengan teknik analisis deskriptif.

Berdasarkan Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* yang berjudul “*viola c'est identite*” mempunyai kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa perancis untuk keterampilan membaca. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian ahli media pada saat validasi produk pembelajaran memperoleh prosentase skor rata-rata 90% (kategori sangat baik), penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 76% (kategori baik), penilaian 28 peserta didik memperoleh rata-rata 84% (kategori sangat baik), dan hasil penilaian guru Bahasa perancis dengan skor rata-rata 96% (kategori sangat baik).¹⁷

¹⁷ Sri Wahyuni, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan membaca Bahasa perancis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018

Persamaan dalam penelitian ini ialah media yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan media *adobe flash cs6*. Kemudian, metode penelitian yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D.

Perbedaan antara penelitian oleh Sri Wahyuni adalah lokasi dan tujuan. Lokasi penelitian yang di ambil oleh Sri Wahyuni adalah SMAN 1 Depok Kelas X sedangkan dalam penelitian ini lokasi yang di pilih oleh peneliti ialah yaitu MTsN 1 Jombang kelas VIII. Tujuan dari penelitian Sri Wahyuni ialah untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa perancis sedangkan untuk tujuan peneliti ialah mengakomodir gaya belajar siswa.

Kedua, Siti Widad, UIN Raden Intan tahun 2018 dengan judul skripsi “*pengembangan media mobile learning Adobe Flash CS6 terintegrasi Al-Qur’an pada mata pelajaran biologi untuk membangun sikap spiritual peserta didik kelas XI di tingkat SMA atau MA*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media mobile learning Adobe Flash CS6 berbasis android terintegrasi Al-Qur’an pada materi system reproduksi untuk membangun sikap spiritual peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau reseach dan development (R&D) dengan menggunakan prosedur Borg&Gall data yang di ambil dari penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, respon pendidik, respon peserta didik, dan hasil sikap spiritual peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI MIA MAN 2 Bandar Lampung yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah 153 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media mobile learning berbasis

android terintegrasi AL-Qur'an layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem reproduksi untuk membangun sikap spiritual peserta didik kelas XI. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan validasi ahli media sebesar 92,04%, ahli materi 86,31%, ahli Bahasa 87,86%, tanggapan peserta didik 90,55%, tanggapan pendidik sebesar 96,72%, dan hasil sikap spiritual peserta didik sebesar 76,75%.¹⁸

Persamaan dalam penelitian ini ialah media yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan media *adobe flash cs6*. Kemudian, metode penelitian yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D.

Perbedaan antara penelitian oleh Siti Widad adalah lokasi, berbasis android, materi yang disampaikan dan tujuan. Lokasi penelitian yang di ambil oleh Siti Widad adalah MAN 2 Bandar lampung kelas X1 MIA sedangkan dalam penelitian ini lokasi yang di pilih oleh peneliti ialah yaitu MTsN 1 Jombang kelas VIII. Untuk hasil akhir dari media yang di kerjakan oleh Siti Widad ialah berbasis android sedangkan yang di gunakan oleh peneliti ialah aplikasi berformat .EXE, Materi yang digunakan dalam penelitian Siti Widad ialah Mata Pelajaran Biologi Bab Sistem Reproduksi Kelas XI sedangkan dalam penelitian ini materi yang di gunakan ialah Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN, Tujuan dari penelitian Siti Widad ialah

¹⁸ Siti Widad, *pengembangan media mobile learning Adobe Flash CS6 terintegrasi Al-Qur'an pada mata pelajaran biologi untuk membangun sikap spiritual peserta didik kelas XI di tingkat SMA atau MA*. Skripsi, UIN Raden Intan tahun 2018

untuk membangun sikap spiritual peserta didik kelas XI sedangkan dalam penelitian ini tujuan peneliti ialah mengakomodir gaya belajar siswa.

Ketiga, Unisah, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2018, dengan judul skripsi "pengembang media pembelajaran berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari". Penelitian ini di tujukan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis adobe flash materi prinsip desain di SMK Negeri 1 Saptosari. Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut *Thiagarajan* yang dibatasi sampai tahap ke tiga yaitu tahap define, tahap design, dan tahap develop. populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X program keahlian tata busana yang terbagi menjadi dua kelas. Alat pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, studi pustaka dan angket. Validitas instrument menggunakan validitas isi menurut 2 ahli materi dan 2 ahli media, nilai koefisien berada pada nilai $>0,5-1$ sehingga instrument penelitian ini dinyatakan valid. Reliabilitas instrument dilakukan dengan analisis *Cohens' Kappa* dengan hasil sebesar 0,928 dengan kategori sangat reliabel. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil ini menunjukkan 1) pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash materi prinsip desain di SMK Negeri 1 Saptosari yaitu : a. tahap define meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan merumuskan tujuan; b. tahap design meliputi memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, pembuatan *flowchart*, *story board*, rancangan materi

dan penyusunan produk awal; c. tahap develop meliputi *Expert Appraisal* dan *development testing*. Berdasarkan penilaian ahli, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis adobe flash materi prinsip desain di nyatakan layak di gunakan.¹⁹

Persamaan dalam penelitian ini ialah media yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan media *adobe flash cs6*. Kemudian, metode penelitian yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D.

Perbedaan antara penelitian oleh Unaisa adalah lokasi dan tujuan. Lokasi penelitian yang di ambil oleh Unaisa adalah SMK Negeri 1 Saptosari sedangkan dalam penelitian ini lokasi yang di pilih oleh peneliti ialah yaitu MTsN 1 Jombang kelas VIII. Tujuan dari penelitian Unaisah ialah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis adobe flash materi prinsip desain sedangkan untuk tujuan peneliti ialah mengakomodir gaya belajar siswa.

Keempat, Nur Hady Wara Utam dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Peserta Didik Sd/Mi” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research & development*)

¹⁹ Unaisah, *pengembang media pembelajaran berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari*. Skripsi, Universitas Negeri Yog4yakarta, tahun 2018

penelitian ini di lakukan di SD N Perumnas Condongcatur. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket. Penilaian ahli materi diperoleh jumlah nilai rata-rata 48, dengan klasifikasi kualitas media Sangat Baik (SB). Penilaian ahli media diperoleh jumlah nilai rata-rata 46, dengan klasifikasi kualitas media Baik(B). Penilaian oleh peer reviewer diperoleh jumlah rata-rata nilai 112, dengan klasifikasi kualitas media Sangat Baik (SB). Penilaian oleh guru diperoleh jumlah rata-rata 113,5, denganklasifikasi kualitas media Sangat Baik (SB). Dengan demikian, media pembelajaran layak digunakan pada pembelajaran tematik SD/MI Hasil respon peserta didik diperoleh jumlah skor dengan rata-rata 10,4 dengan persentase 94,5% sehingga respon peserta didik dikatakan positif. Dengan demikian, media dapat digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tematik.²⁰

Persamaan dalam penelitian ini ialah media yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan media *adobe flash cs6*. Kemudian, metode penelitian yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D.

- Perbedaan antara penelitian oleh Nur Hady Wara Utam adalah lokasi, Subjek penelitian dan tujuan. Lokasi penelitian yang di ambil oleh Nur Hady Wara Utam adalah SD N Perumnas Condongcatur sedangkan dalam penelitian ini lokasi yang di pilih oleh peneliti ialah yaitu MTsN 1 Jombang kelas VIII. Model

²⁰ Nur Hady Wara Utam, *pengembangan media pembelajaran adobe flash cs6 berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik tema daerah tempat tinggalku untuk peserta didik sd/mi*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018

pengembangan yang di gunakan pada penelitian Nur Hady Wara Utam ialah Subjek penelitian ini untuk peserta didik kelas 4 SD N Perumnas Condongcatur. sedangkan dalam penelitian ini subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTsN 1 Jombang. Tujuan dari penelitian Nur Hady Wara Utam ialah untuk mengetahui Bagaimana kelayakan media pembelajaran Adobe Flash CS6 berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik tema “Daerah Tempat Tinggalku” untuk peserta didik SD/MI sedangkan untuk tujuan peneliti ialah mengakomodir gaya belajar siswa.

Kelima, Aris Purnami, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2017, dengan judul “pengembangan media animasi menggunakan adobeflash cs5 untuk materi pembelajaran masalah lingkungan hidup dan penanggulannya pada mata pelajaran ips kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kriteria, proses pengembangan dan efektifitas media pembelajaran animasi materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangnya. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). prosedur penelitian mengacu pada model pengembangan dick and carry. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 colomadu dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII G dan H.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria pembelajaran animasi harus berwarna atau full color, terdapat iringan musik, terdapat effect suara, terdapat teks atau penjelasan, terdapat motivasi, mencantumkan KI KD dan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian eksperimen di tunjukkan pada nilai rata-rata pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperiment. Hasil pre-test

diperoleh nilai rata-rata 35,36 untuk kelas kontrol dan 34,05 untuk kelas eksperimen. Nilai rata-rata post-test diperoleh 48,29 untuk kelas kontrol dan 66,48 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan mannwhiteneey menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas control dan kelas eksperimen, yaitu kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 32,43 sedangkan kelas control hanya mengalami peningkatan rata-rata sebesar 12,98 maka peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi pada materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya lebih efektif dari pada pembelajaran yang konvensional (metode ceramah).²¹

Persamaan dalam penelitian ini ialah media yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan media *adobe flash cs6*. Kemudian, metode penelitian yang di gunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D.

Perbedaan antara penelitian oleh Aris Purnami adalah lokasi dan tujuan. Lokasi penelitian yang di ambil oleh Aris Purnami adalah SMP Negeri 2 colomadu sedangkan dalam penelitian ini lokasi yang di pilih oleh peneliti ialah yaitu MTsN 1 Jombang kelas VIII. Tujuan dari penelitian Aris Purnami ialah untuk mengetahui kriteria, proses pengembangan dan efektifitas media pembelajaran animasi materi masalah lingkungan hidup dan

²¹ Aris Purnami, *pengembangan media animasi menggunakan adobeflash cs5 untuk materi pembelajaran masalah lingkungan hidup dan penanggulannya pada mata pelajaran ips kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2017

penanggungjawabnya sedangkan untuk tujuan peneliti ialah mengakomodir gaya belajar siswa. Berikut merupakan ulasan singkat persamaan dan perbedaan dari originalitas penelitian:

Tabel 1.1

Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judud, Bentuk, Penerbit dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Sri Wahyuni, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan membaca Bahasa perancis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok</i> ” Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D • Aplikasi media yang digunakan menggunakan adobe flash 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri Depok • Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIA 1 • Penelitian ini menggunakan media untuk pembelajaran Bahasa perancis 	Penelitian ini menggunakan media untuk pembelajaran Bahasa perancis sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran ini untuk pembelajaran mata pelajaran IPS. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIA 1 sedangkan subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTsN 1 Jombang.
2.	Siti Widad, “ <i>pengembangan media mobile learning Adobe Flash CS6 terintegrasi Al-Qur’an pada mata pelajaran biologi untuk membangun sikap spiritual peserta didik kelas XI di tingkat SMA</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D • Aplikasi media yang digunakan menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Output dari penelitian ini berupa aplikasi android • Penelitian ini di kembangkan untuk mata pelajaran biologi yang 	Subjek penelitian adalah siswa XI MIA sedangkan subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTsN 1 Jombang. Lokasi penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bandar Lampung sedangkan lokasi

	atau MA” UIN Raden Intan tahun 2018	akan adobe flash	berintegrasi dengan Al-Qur’an <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bandar Lampung • Subjek penelitian adalah siswa XI MIA 	penelitian ini adalah MTsN 1 Jombang.
3.	Unaisah, ” <i>pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari</i> ”. Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D • Aplikasi media yang di gunakan menggunakan adobe flash 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian ini di SMK Negeri 1 saptosari • Materi materi yang diangkat dalam penelitian ini adalah prinsip desain • Peserta didik kelas X program keahlian busana sebagai subjek penelitian 	Lokasi penelitian ini di SMK Negeri 1 saptosari sedangkan lokasi penelitian ini adalah MTsN 1 Jombang. Materi materi yang diangkat dalam penelitian ini adalah prinsip desain sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengambil materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN.
4.	Nur Hady Wara Utam “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Peserta Didik Sd/Mi” Universitas	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D • Aplikasi media yang di gunakan menggunakan akan 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian bertempat di SD N Perumnas Condongcatur • Subjek penelitian ini untuk peserta didik kelas 4 SD N Perumnas Condongcatur. 	Lokasi penelitian bertempat di SD N Perumnas Condongcatur sedangkan lokasi penelitian ini adalah MTsN 1 Jombang Subjek penelitian ini untuk siswa kelas 4 SD N Perumnas

	Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta	adobe flash		Condongcatur., sedangkan subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTsN 1 Jombang.
5.	Aris Purnami, <i>“pengembangan media animasi menggunakan adobe flash cs5 untuk materi pembelajaran masalah lingkungan hidup dan penanggulungannya pada mata pelajaran ips kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)”</i> . Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D • Aplikasi media yang digunakan akan menggunakan adobe flash 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian di SMP Negeri 2 Colomadu • Materi yang diangkat dalam penelitian ini masalah lingkungan hidup dan penanggulungannya pada mata pelajaran IPS terpadu 	Materi yang diangkat dalam penelitian ini masalah lingkungan hidup dan penanggulungannya pada mata pelajaran IPS terpadu, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengambil materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna.
2. Media pembelajaran IPS adalah suatu sarana penyalur informasi ilmu pengetahuan sosial yang dapat dikemas dalam bentuk teknologi maupun berupa lembaran-lembaran yang dibukukan.
3. Gaya belajar adalah gabungan dari beberapa cara seseorang menyerap, mengatur serta mengolah informasi.

4. Validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrument yang digunakan suatu penelitian.
5. Efektifitas adalah ukuran terhadap keunggulan produk dalam mencapai tujuan/kompetensi pembelajaran sesuai dengan kriteria/indikator atau standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya oleh sekolah, lembaga, atau pemerintah.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini selanjutnya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup dan batasan penelitian, asumsi pengembangan, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini, di antaranya yaitu media pembelajaran IPS, gaya belajar siswa, *Adobe flash CS6*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai jenis *penelitian*, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba penelitian.

BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN

Bab ini berisi mengenai data-data hasil penelitian terhadap pengembangan media yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kajian produk yang telah direvisi, saran, pemanfaatan, desiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Rahardjo dalam penelitian Wina mengemukakan bahwa media merupakan suatu sarana penyalur pesan yang disampaikan kepada seorang yang dituju atau penerima pesan tersebut. Lalu Robert Hanick dalam penelitian Wina mendefinisikan media sebagai sesuatu yang dapat memberikan informasi antara sumber informasi dan penerima informasi²². Sementara itu, *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai suatu bentuk atau alat yang dimanfaatkan untuk proses penyaluran informasi²³.

Lebih lanjut, Oemar Hamalik, Djamarah dan Sadiman mengelompokkan media berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis, yaitu (a) media auditif atau media yang hanya mampu menyajikan informasi melalui suara saja seperti tape recorder, (b) media visual atau media yang hanya mampu menyajikan informasi yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan dalam wujud visual, dan (c) media audiovisual atau media yang memiliki unsur suara serta gambar dalam penyajian informasi yang hendak diberikan. Jenis media ini memiliki suatu

²² Wina, *Media Komikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), Hlm. 34.

²³ Umar, *Op.Cit.*, Hlm. 127.

kemampuan yang lebih baik dan media ini dibagi ke dalam dua jenis, yaitu (1) audiovisual diam, yang menyajikan informasi dengan menampilkan suara dan visual diam seperti film *sound slide* dan (2) audiovisual gerak, yang menyajikan informasi dengan menampilkan unsur suara dan gambar yang dapat bergerak seperti film, video cassette dan VCD²⁴.

Media dapat menyajikan informasi yang dapat dikonsumsi oleh semua orang sesuai dengan kebutuhan masing-masing baik berupa informasi berkaitan dengan *life style* maupun kebutuhan akan ilmu pengetahuan. Wilbur Schram dalam penelitian Nunu menyatakan bahwa media merupakan suatu pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran²⁵. Lebih jauh, Danim dalam penelitian Umar menegaskan bahwa telah banyak penelitian membuktikan efektifitas media dalam proses pembelajaran di kelas dan peningkatan prestasi siswa²⁶. Sehingga penggunaan media dalam pembelajaran tidak dapat diabaikan. Hal tersebut ditegaskan oleh Brown dalam penelitian Wina yang mengatakan bahwa salah satu komponen yang harus diperhatikan guru dalam merancang sistem pembelajaran yaitu mengaitkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran²⁷.

Briggs dalam penelitian Umar berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana fisik yang berfungsi menyampaikan

²⁴ Ibid., Hlm. 130-131.

²⁵ Nunu, Op.Cit., Hlm. 28.

²⁶ Umar, Op.Cit., Hlm. 127

²⁷ Wina, Op.Cit., Hlm. 44.

materi pembelajaran yang berbentuk buku, film, video dan sebagainya. Sementara itu, Akhmad Sudrajat dalam penelitian Umar mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi yang mampu membawa pesan untuk dimanfaatkan sebagai keperluan dalam pembelajaran. Sedangkan, *National Education Association* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.²⁸ Sehingga, media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sarana penyalur pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan yang dapat dikemas dalam bentuk teknologi ataupun berupa lembaran-lembaran yang dibukukan.

Dalam pembelajaran IPS, media lebih cenderung disebut sebagai alat peraga yang dapat membantu mempermudah dalam pemahaman pembelajaran IPS. Namun di era globalisasi dan era teknologi dengan segala fasilitas yang telah tersedia, tidak menutup kemungkinan bila media yang digunakan dalam pembelajaran IPS dikemas secara modern mengikuti perkembangan teknologi. Banyak sekali aplikasi-aplikasi yang diluncurkan seperti *Geogebra*, *Microsoft Powerpoint*, *Focusky*, *Adobe Flash*, *Macromedia Flash*, dan lain-lain yang bisa dimanfaatkan baik guru maupun peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Beberapa peranan media dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

²⁸ Umar, Op.Cit., Hlm. 129.

- a. Media dalam pembelajaran dapat membuat pesan dan informasi yang disampaikan lebih jelas diterima oleh penerima pesan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan hasil belajar dapat meningkat.
- b. Media dalam pembelajaran dapat membuat perhatian siswa lebih meningkat dan terarahkan, sehingga dapat menciptakan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan meningkatnya belajar mandiri siswa sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimilikinya.
- c. Media dalam pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dalam hal indera, ruang, dan waktu yang tidak memungkinkan diberikan secara langsung. Hal yang dimaksud yaitu:
 - 1) Informasi yang disajikan berupa objek atau benda dengan ukuran yang terlalu besar untuk ditunjukkan secara langsung di ruang kelas. Hal tersebut dapat diatasi dengan menunjukkan objek atau benda yang dimaksud melalui pengambilan gambar, foto, atau film.
 - 2) Informasi berupa objek atau benda dengan ukuran yang terlalu kecil atau tidak tampak oleh indera. Objek atau benda dengan ukuran kecil tersebut dapat dilihat dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - 3) Informasi berupa kejadian langka yang telah terjadi di masa lalu atau terjadi hanya sekali dalam puluhan tahun. Informasi berupa

kejadian langkah tersebut dapat ditunjukkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.²⁹

Media pembelajaran digunakan sebagai suatu sarana dalam pembelajaran di sekolah dengan tujuan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, suatu media pembelajaran yang hendak disajikan harus diuji terlebih dahulu kelayakan penggunaannya. Kristin & Jacqueline dalam penelitian Nuryadi menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran interaktif dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain³⁰:

a) Validitas

Untuk mengetahui media pembelajaran yang valid yaitu dengan cara uji validitas kepada para ahli. Kriteria yang digunakan untuk menilai kevalidan media adalah kriteria penilaian yang dikembangkan oleh Azhar Arsyad. Adapun kriteria penilaiannya sebagai berikut³¹:

Tabel 2.1

Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Menurut Azhar Arsyad

No	Kriteria	Indikator
1.	Relevan dengan tujuan/sasaran belajar	Kesesuaian tujuan dengan silabus pembelajaran, kesesuaian tujuan dengan materi, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian judul bab dengan isi materi, sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

²⁹ Umar, Op. Cit., Hal. 132.

³⁰ Nuryadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 5 Pokok Bahasan Trigonometri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma", *Journal Of Mathematics Education*, 3:1, (Mai, 2017) 14-15.

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 175-176.

2.	Kesederhanaan	Rapi, teratur, tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, objek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu.
3.	Tidak ketinggalan zaman	Desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno.
4.	Skala	Ukuran relatif suatu objek harus tampak dari gambar. Objek yang biasa dapat memberikan perbandingan skala ukuran yang berbeda dengan benda objek yang asing.
5.	Kualitas teknis	Kontras yang bagus, tajam, terfokus dengan bidang fokus, detail yang bersih, warna alamiah dan realistik.
6.	Ukuran	Terlihat memadai, cocok untuk kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil.

Learning Object Review Instrument (LORI) merupakan salah satu alat evaluasi yang digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran multimedia³². Terdapat 9 item untuk mengevaluasi media menurut LORI, yaitu³³:

Tabel 2.2

Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Menurut LORI

Kriteria	Indikator
<i>Content Quality</i> (Kualitas Konten)	Ketelitian, keakuratan, tampilan yang seimbang, dan tingkat detail yang sesuai.
<i>Learning Goal Alignment</i> (Kesesuaian Tujuan Pembelajaran)	Kesesuaian antara tujuan, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan karakteristik siswa.
<i>Feedback and Adaptation</i> (Umpan Balik dan Adaptasi)	Konten adaptif atau umpan balik yang mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda.
<i>Motivation</i> (Motivasi)	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik minat siswa.
<i>Presentation Design</i> (Desain Tampilan)	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran dan proses berpikir yang efisien

³² Tracey, Leacock, John C. Nesbit, "A Framework For Evaluating The Quality Of Multimedia Learning Resources", *Educational Technology & Society*, (2007), 44.

³³ Ibid

<i>Interaction Usability</i> (Interaksi Pengguna)	Kemudahan navigasi, tampilan yang mudah dimengerti, dan kualitas tampilan yang mendukung fitur media.
<i>Accessibility</i> (Aksesibilitas)	Desain format kontrol dan tampilan ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan dan aktivitas siswa.

Maka dapat disimpulkan kriteria penilaian media pembelajaran untuk validitas media pembelajaran yakni :

Tabel 2.3

Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Kriteria	Indikator
Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan dengan silabus pembelajaran, kesesuaian tujuan dengan materi, kesesuaian gambar dengan materi, sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.
Desain Tampilan	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran, rapi, teratur, tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, tidak ada objek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu, desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno.
Kualitas Media	Ketelitian, keakuratan, tampilan yang seimbang, ukuran cocok untuk kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil, Kontras yang bagus, terfokus dengan bidang fokus, detail yang bersih.
Aksesibilitas	tampilan ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan dan aktivitas siswa, mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda, memotivasi dan menarik minat siswa.

b) Keefektifan

Menurut Pringgodigjo efektifitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan

dalam mencapai tujuan dan sasarannya³⁴. Sejalan dengan hal tersebut, Nieveen dalam Rochmad yang menyatakan bahwa sebuah perangkat atau media pembelajaran dinyatakan efektif salah satunya dilihat dari hasil belajar siswa³⁵. Lebih lanjut, Trianto mengemukakan jika media dikatakan efektif bila dalam pembelajaran menggunakan media siswa tuntas secara klasikal atau lebih besar sama dengan 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut³⁶.

Dalam mendapatkan media yang pantas untuk digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik, media pembelajaran harus dikembangkan lebih dahulu. Selain untuk mendapatkan media yang pantas untuk digunakan, pengembangan media bertujuan agar menghasilkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Ada banyak model dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya yaitu model pengembangan Plomp.

Plomp mengatakan bahwa karakteristik dari desain bidang pendidikan sebagai metode yang didalamnya orang bekerja secara sistematis menuju ke pemecahan dari masalah yang dibuat. Model pengembangan menurut Plomp, yang meliputi 3 fase, yaitu (1) *preliminary research*; (2) *prototyping stage*; dan (3) *assessment phase*³⁷. *Preliminary research* adalah suatu fase untuk mengumpulkan informasi yang dapat

³⁴ Pringgodigjo, *Ensiklopedia Umum*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1973), Hlm. 29.

³⁵ Rochmad Wahab, *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: CV Aswaja Pressindo, 2011), Hlm. 17.

³⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

³⁷ T.Plomp, *Op.Cit.*, Hlm. 15.

digunakan sebagai bahan atau acuan untuk membuat produk yaitu media pembelajaran. *Prototyping stage* adalah fase perancangan/desain dan pembuatan produk. Fase desain dilakukan untuk membuat rancangan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Assessment phase* adalah fase penilaian oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan kepada subjek atau pengguna. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil penilaian dari validator akan digunakan sebagai bahan untuk revisi produk.

2. Gaya Belajar Siswa

Rita dan Kenneth Dunn dalam penelitian Nini mengemukakan bahwa gaya belajar merupakan cara yang ditempuh siswa dalam suatu pembelajaran untuk dapat menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru didapatkan dan sulit³⁸. Sedangkan, Hernacki mengemukakan bahwa gaya belajar adalah cara siswa dalam bagaimana ia dapat menyerap, mengatur serta mengolah informasi yang didapatkan melalui proses pembelajaran³⁹. Sementara itu, Gunawan berargumen bahwa gaya belajar adalah cara yang dipilih dan lebih disukai seseorang dalam melakukan suatu kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi yang didapatkan⁴⁰.

³⁸ Nini, Op.Cit., Hlm. 12.

³⁹ Deporter Dan Hernacki, *Quantum Learning (Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan)*, (Bandung: Penerbit Khaifa, 1992)

⁴⁰ Gunawan, *Genius Learning Strategy*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2012)

Lebih lanjut, Bobby DePorter mengatakan bahwa terdapat dua benang merah yang telah disepakati berkaitan gaya belajar⁴¹. Pertama yaitu bagaimana cara seseorang dapat menyerap informasi yang didapatkan dengan mudah atau disebut sebagai modalitas. Kedua yaitu bagaimana cara seseorang dapat mengolah dan mengatur informasi yang didapatkan tersebut. Modalitas dalam suatu pembelajaran dibagi dalam tiga kelompok, yaitu belajar dengan melihat (*Visual Learning*), belajar dengan mendengarkan (*Auditory Learning*), dan belajar dengan melakukan (*Kinesthetic Learning*).

a. *Visual learning* (Gaya Belajar Visual)

Gaya belajar visual merupakan gaya belajar seseorang dengan dengan memanfaatkan indra penglihatan atau sering disebut belajar dengan melihat. Seseorang dengan gaya belajar visual memiliki kebutuhan yang tinggi untuk melihat dan menangkap informasi secara visual sebelum memahaminya⁴². Gaya belajar secara visual dilakukan untuk memperoleh informasi dengan melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik, data teks seperti tulisan, dan sebagainya.

Ciri-ciri yang dimiliki oleh siswa dengan gaya belajar visual antara lain; (a) lebih mampu mengingat apa yang dilihat dibanding dengan apa yang didengar, (b) memiliki kegemaran dalam mencoret-coret, (c) merupakan seorang pembaca yang cepat dan tekun, (d) lebih

⁴¹ Deporter Dan Hernacki, Op.Cit.,

⁴² Nini, Op.Cit., Hlm. 17.

memilih untuk membaca sendiri dari pada dibacakan oleh orang lain, (e) memiliki kepribadian yang rapi dan teratur, (f) sangat memperhatikan penampilan, (g) merupakan seseorang yang teliti terhadap sesuatu hingga detil, (h) memiliki kemampuan mengeja yang baik, (i) lebih mudah memahami suatu gambar dan bagan dibandingkan dengan instruksi yang tertulis, (j) merupakan seseorang yang mengerti apa yang harus diucapkan, namun tidak mampu memikirkan kata yang tepat, (k) biasanya tidak mudah terganggu oleh keributan yang ada disekitarnya, (l) mampu mengingat dengan asosiasi visual.

b. *Auditory learning* (Gaya Belajar Auditori)

Gaya belajar auditori adalah gaya belajar seseorang dengan memanfaatkan indra telinga atau sering disebut belajar dengan mendengarkan. Gaya belajar auditori sangat mengandalkan telinga untuk mencapai kesuksesan belajar. Seperti mendengarkan ceramah, radio, berdialog, berdiskusi dan sebagainya.

Adapun ciri-ciri yang dimiliki oleh seseorang dengan gaya belajar auditori antara lain; (a) memiliki kemampuan cepat menyerap dengan mendengarkan, (b) melakukan gerakan bibir dan mengucapkan tulisan dari apa yang sedang dibaca, (c) memiliki kesenangan membaca dengan mengeluarkan suara yang keras dan lebih senang mendengarkan, (d) mampu mengulang kembali serta mampu menirukan nada, irama, dan warna suara yang didengarkan, (e) pandai

dalam berbicara serta bercerita, (f) memiliki kemampuan berbicara dengan irama yang terpola, (g) mampu mengingat apa yang didiskusikan dibandingkan dengan apa yang dilihat, (h) menyukai aktivitas berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar, (i) lebih mampu melakukan pengejaan dengan suara yang keras dibandingkan menuliskannya, (j) menyukai bidang musik dan bernyanyi, (k) merupakan seseorang yang tidak bisa diam dalam rentang waktu lama, (l) lebih menyukai mengerjakan tugas secara berkelompok.

c. *Kinesthetic learning* (Gaya Belajar Kinestetik)

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar seseorang untuk dengan melakukan gerakan, sentuhan, praktik atau pengalaman belajar secara langsung⁴³. Ciri-ciri yang nampak pada pembelajar kinestetik antara lain; (a) selalu melakukan aktivitas fisik dan banyak bergerak, (b) seseorang yang berbicara dengan perlahan, (c) suka memanfaatkan berbagai peralatan dan media dalam aktivitas belajar, (d) merupakan seseorang yang menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka, (e) lebih suka berdiri di dekat lawan bicaranya ketika berbicara, (f) menyukai belajar melalui praktik langsung, (g) lebih mudah menghafal dengan cara berjalan dan melihat, (h) membaca dengan menggunakan jari sebagai penunjuk, (i) lebih sering

⁴³ Arylien, *Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Kependidikan, 44:2, November, 2014, Hlm. 73.

menggunakan isyarat tubuh, (j) tidak bisa duduk dengan tenang dalam waktu lama, (k) memiliki keinginan yang tinggi dalam melakukan segala sesuatu, (l) lebih menyukai permainan dan bidang olahraga⁴⁴.

Salah satu ranah kemampuan pedagogik yang harus dimiliki oleh guru yaitu mengenal karakteristik belajar yang dimiliki oleh siswa khususnya yaitu gaya belajar siswa. Wijaya Kusuma menjelaskan cara untuk mengetahui atau mengenal gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa yaitu ada tiga, diantaranya⁴⁵ :

- 1) Melakukan observasi kepada peserta didik secara detail dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh seluruh siswa. Untuk siswa dengan gaya belajar visual dapat diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode yang mengandalkan penglihatan, seperti memutar film, menunjukkan gambar, dan lainnya. Untuk siswa dengan gaya belajar auditori, pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah lebih cocok untuk diberikan daripada metode yang lainnya. Sedangkan untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat diberikan pembelajaran simulasi atau praktik⁴⁶.
- 2) Dengan memberikan tugas kepada siswa yang menuntut untuk melakukan pekerjaan dengan proses penyatuan bagian-bagian yang terpisah, misalnya menyatukan model rumah yang bagian-bagiannya

⁴⁴ Deporter Dan Hernacki, Op.Cit.,

⁴⁵ Mansur, Op.Cit., Hlm. 3.

⁴⁶ Ibid., Hlm.3.

terpisahkan. Siswa dengan gaya belajar visual akan lebih cepat menyerap melalui gambar-gambar tersebut sebelum menyatukan bagian-bagian rumah secara keseluruhan. Adapun siswa dengan gaya belajar auditori cenderung membaca petunjuk tertulis mengenai langkah-langkah yang diperlukan untuk membangun rumah, dan tidak terlalu mempedulikan gambar yang ada. Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik akan langsung mempraktekkan dengan mencoba-coba menyatukan satu bagian dengan bagian yang lain tanpa terlebih dahulu melihat gambar ataupun membaca petunjuk tulisan⁴⁷.

- 3) Dengan melakukan *survey* atau tes gaya belajar, yang dapat dilakukan dengan menggunakan jasa psikolog atau dengan menggunakan lembar tes gaya belajar berupa daftar pertanyaan berkaitan dengan ciri-ciri gaya belajar yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter. Adapun lembar tes tersebut terdiri dari dua belas pertanyaan pada masing-masing gaya belajar. Setiap pertanyaan dipilih oleh siswa dengan tiga pilihan, yaitu sering, kadang, dan jarang. Untuk pilihan sering akan dinilai dengan dikalikan dua. Sedangkan untuk pilihan terkadang dinilai dengan dikalikan satu. Dan untuk pilihan jarang dinilai dengan dikalikan nol. Hasil terbesar dari total akhir jawaban dari masing-masing gaya belajar, merupakan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut⁴⁸.

⁴⁷ Ibid., Hlm.4.

⁴⁸ Ibid., Hlm. 4-7.

3. *Adobe Flash Profesional CS 6*

Flash merupakan sebuah software dengan kemampuan menggambar sekaligus membuat dalam bentuk animasi yang mudah dipelajari⁴⁹. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada tahun 1996⁵⁰. *Flash* merupakan program grafis yang pertama kali diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web⁵¹. *Macromedia flash professional 8* adalah pengembangan dan penyempunaan dari versi sebelumnya (*Flash 5, Flash 6/MX, Flash MX professional 2004*) dan juga merupakan versi terakhir dari *macromedia flash*⁵².

Adobe Flash Profesional CS6 adalah multimedia untuk membuat animasi digital, aplikasi web yang kaya, situs web, film serta konten untuk ponsel dan perangkat tertanam lainnya⁵³. Ini sering digunakan untuk membuat iklan dan permainan. Beberapa game paling populer yang dibuat di *Flash* adalah *Minesweeper, Pac Man, Tetris, dan Bejeweled*. *Flash* juga telah digunakan untuk membuat banyak film dan serial populer seperti *Off-Mikes, Gotham Girls, CrimeTime, dan Homestar Runner*.

⁴⁹ Dedy, Op.Cit., Hlm. 1.

⁵⁰ Mustopa, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Bangun Ruang*, Artikel Penelitian, 2013

⁵¹ Dedy, Op.Cit., Hlm. 1.

⁵² Buku Ajar Modul 10 Perangkat Lunak Pengolah Animasi, Hal. 7

⁵³ Modul Adobe Flash Professional Cs6: A Tutorial Approach, Hal. 2.

Anggara dalam penelitian Erna mengemukakan bahwa *Adobe Flash Profesional CS6* memiliki keunggulan tersendiri dibanding program lain yang sejenis, yaitu⁵⁴: a) Memudahkan seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi untuk memahami program ini. b) Pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas . c) Dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. d) *Adobe Flash Profesional CS6* menghasilkan file bertipe (ekstensi) FLA yang bersifat fleksibel untuk berbagai keperluan yang kita inginkan. Secara umum, lingkungan kerja (*Workspace*) pada adobe flash cs6 terdiri dari ⁵⁵:

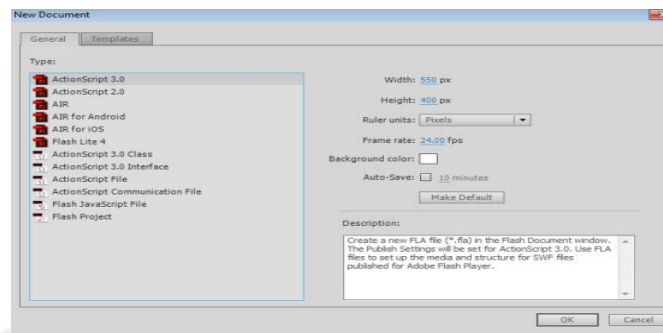
a. *Stage*

Stage adalah area dimana semua aktivitas pembuatan dilakukan pada *adobe flash cs 6*. Area abu-abu di sekitar Panggung disebut *Pasteboard*. *Stage* terdiri dari kotak dialog dokumen baru dan panel properti⁵⁶.

⁵⁴ Erna Susilawati. *Rencana Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar*, (Bandung: Jurnal Teknologi dan informasi Vol. 7 No. 2, 2017)

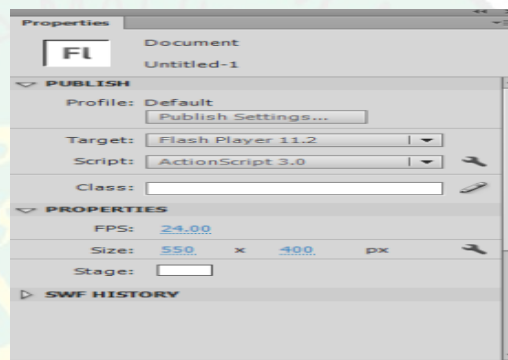
⁵⁵ *Ibid.*, Hlm. 4.

⁵⁶ *Ibid.*, Hlm. 5.



Gambar 2.1

Kotak Dialog Dokumen Baru



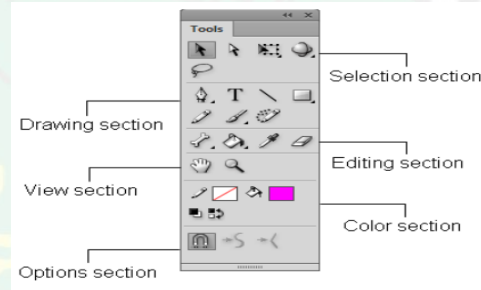
Gambar 2.2

Kotak Panel Properti

b. *Tools Panel*

Tools Panel dibagi menjadi enam bagian, yaitu: (1) *Selection*, digunakan untuk memilih objek atau bagian dari suatu objek. (2) *Drawing*, digunakan untuk membuat objek, teks, bentuk, dan pola dekoratif. (3) *Editing*, digunakan untuk mengedit objek yang ada. (4) *View*, digunakan untuk menggeser dan memperbesar / memperkecil di *stage*. (5) *Color*, digunakan untuk menentukan atau memodifikasi warna perbatasan dan mengisi suatu objek. (6) *Option*, digunakan untuk menampilkan opsi dan mode alat yang dipilih.

Dalam Flash, garis besar objek disebut *stroke* dan warna yang diisi di dalam objek disebut *fill*. Segitiga hitam di sebelah alat menunjukkan bahwa ada beberapa alat yang lebih tersembunyi dikategori alat masing-masing. Alat-alat ini disebut *hidden tools*. Untuk menampilkan *hidden tools*, tekan dan tahan tombol kiri mouse pada alat itu⁵⁷.



Gambar 2.3

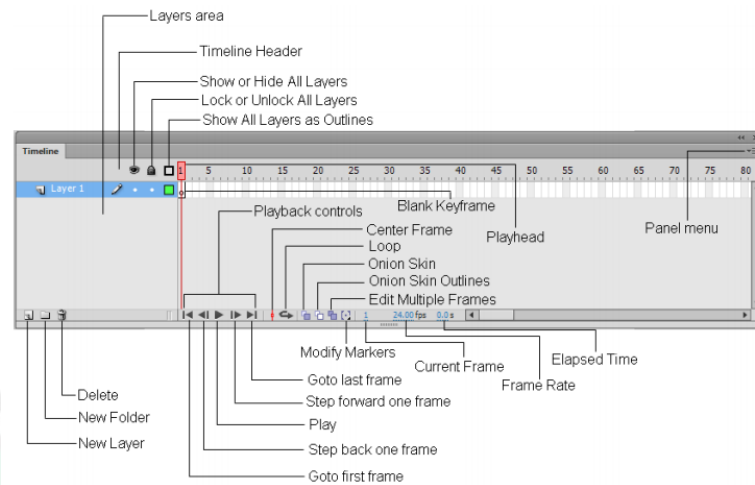
Tools Panel

c. *Timeline Panel*

Animasi dan gambar di *stage* atau *pasteboard* tercermin secara otomatis di *timeline*. *Timeline panel* terdiri dari layers, frames, Playhead, dan komponen lainnya⁵⁸.

⁵⁷ Ibid., Hlm. 6.

⁵⁸ Ibid., Hlm. 14.



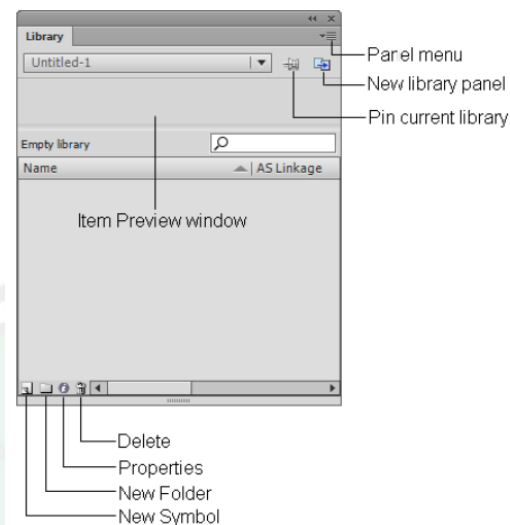
Gambar 2.4

Timeline Panel

d. *Library Panel*

Library Panel menyimpan semua file media seperti bitmap, grafik, file suara, dan video. Di *library panel clip* yang diimpor dan *symbol* yang dibuat dapat diatur dan diurutkan berdasarkan jenisnya. *Library panel* terletak di sebelah *Properties panel* di *Essentials workspace*⁵⁹.

⁵⁹ Ibid., Hlm. 18.



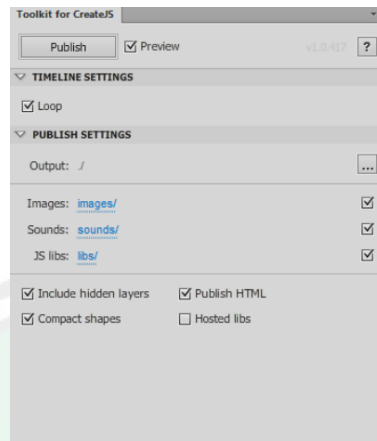
Gambar 2.5

Library Panel

e. Toolkit for CreateJS Panel

Adobe Flash Professional Toolkit for CreateJS adalah ekstensi untuk *Flash Professional CS6*. Ekstensi ini digunakan untuk membuat aset menggunakan proyek *HTML5 the open source CreateJS JavaScript libraries*. Ekstensi mendukung sebagian besar fitur *Flash Professional* seperti *vectors*, *bitmaps*, *classic tweens*, *sounds*, and *JavaScript timeline scripting*. *Toolkit for CreateJS Panel*, mengekspor konten di atas *stage* dan di *library* sebagai *JavaScript* yang dapat dipratinjau di browser⁶⁰.

⁶⁰ Ibid., Hlm. 19.



Gambar 2.6

Toolkit for CreateJS Panel

4. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al quran dan Hadist

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*)⁶¹.

a. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia.⁶² Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampaian pesan, dapat dimbil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media

⁶¹ Umi Rosyidah, dkk. *Active Learning dalam Bahasa Arab*. UIN Maliki Press. Malang. 2008. Hlm 96

⁶² Muhammad ramli. *Media dan teknologi Pembelajaran*, Cet. Ke-1. Banjarmasin: Antasari press. 2012. Hlm 17

pembelajaran audio didalam al-Quran, diantaranya terdapat dalam surah Al-Isra' ayat 14 dan surah Al-Baqarah ayat 76:

﴿اَفْرَأْ كِتَابَكَ ۖ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ۗ﴾ (الإسراء : ١٤)

“Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadap dirimu”.

﴿وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ آمَنُوا قَالُوا آمَنَّا وَإِذَا خَلَا بِغُضُوبِهِمْ إِلَىٰ بَعْضٍ قَالُوا أَنُحَدِّثُوكُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ

بِهِ عِنْدَ رَبِّكُمْ ۗ أَفَلَا تَعْقِلُونَ﴾ (البقرة : ٧٦)

“Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata: "Kamipun telah beriman," tetapi apabila mereka berada sesama mereka saja, lalu mereka berkata: "Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?”

Dari kata kerja “bacalah, jelaskan, dan ceritakan” diatas tentunya akan menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan, dan dapat mungkin juga terdapat guru yang menyampaikan bahan pelajaran dengan hanya membacakan buku yang dijadikan rujukan dalam suatu pembelajaran. Namun, yang lebih ditekankan dari kata baca, jelaskan dan ceritakan adalah timbulnya suara yang dapat menyampaikan bahan pembelajaran.

Hubungan media audio ini dengan tujuan pembelajaran IPS sangat erat. Dari sisi kognitif, media audio ini dapat dipergunakan

untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Dari segi afektif, media audio ini dapat menciptakan suasana pembelajaran. Dari segi psikomotorik, media audio dapat digunakan untuk mengajarkan media keterampilan verbal. Sebagai media yang bersifat auditif, maka media ini berhubungan erat dengan radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, serta laboratorium bahasa.⁶³

Beberapa kelebihan yang dapat diambil dengan menggunakan media ini diantaranya:

- 1) Dengan menggunakan alat perekam, program audio dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pemakai.
- 2) Media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- 3) Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar.
- 4) Program audio dapat menggugah rasa ingin tahu siswa tentang sesuatu sehingga dapat merangsang kreatifitas.
- 5) Media audio dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap para pendengar yang sulit dicapai dengan media lain.

Disamping beberapa kelebihan, media ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

⁶³ Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press. 2002. Hlm 101

- 1) Sifat komunikasi satu arah (*one way communication*). Dengan demikian sulit bagi pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami.
- 2) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara atau bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- 3) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
- 4) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- 5) Media audio yang menggunakan program siaran radio, biasanya dilaksanakan serempak dan terpusat, sehingga sulit untuk melakukan pengontrolan.⁶⁴

b. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan serangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam al-Quran surah Al-Baqarah ayat 31 dijelaskan:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

﴿البقرة : ٣١﴾

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para

⁶⁴ Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2011. Hlm 199

Malaikat lalu berfirman”Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar”.

Dari ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seeluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt.

Dalam hadits terdapat beberapa term yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti halnya dalam hadits riwayat imam Bukhori yang artinya:

“Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapakku dari mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A. beliau bersabda: Nabi Muhammad SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi ditengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam bukhori)”.

Dalam gambaran ini Nabi Muhammad SAW menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-

angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan didalam kehidupan yang fana ini. Dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya. Sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari stau musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya.⁶⁵

Dari uraian diatas, dijelaskan bahwa media visual telah digunakan pada pelaksanaan pembelajaran dalam Islam. Selanjutnya pada era modern sekarang media visual ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan
 - a) Bahan bacaan atau bahan cetakan seperti al-Quran, buku teks pelajaran dan buku bacaan pelengkap.
 - b) Media realita.
 - c) Media grafis.
 - d) Papan tulis.⁶⁶

⁶⁵ Abdul Fatah Abu Ghuddah. *40 Metode pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*. Bandung: Irsyad Baitus Salam. 2009. Hlm 131-132

⁶⁶ Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset. 2009. Hlm 102.

2) Media yang diproyeksikan

- a) Transparansi OHP (*Overhead Projektor*) sebagai alat bantu mengajar tatap muka.
- b) Film bingkai/slide.
- c) LCD (*Liquid Crystal Display*) sebagai seperangkat alat untuk menyajikan data .

c. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran telah diungkapkan dalam surah An-Naml ayat 28-30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis:

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْفَهٗ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَأَنْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾ قَالَتْ يَا أَيُّهَا

الْمَلَأُوا إِلَيَّ الْفَيْءَ لِي كُتِبَ كَرِيمًا ﴿٢٩﴾ نَهَّ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

“Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan; berkata ia (Balqis):”Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia; sesungguhnya surat itu dari sulaiman dan sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.” (QS. An-Naml: 28-30).

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan

dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan sampai pada tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi Sulaiman telah memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya, yang Allah SWT abadikan apa surah An-Naml ayat 44:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ ۖ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً ۖ وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا ۚ قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِّنْ

قَوَارِيرٍ ۚ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ۚ ﴿النمل : ٤٤﴾

“Dikatakan kepadanya: “Masuklah kedalam istana”. Maka tatkala dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiman: “Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca”. Berkatalah Balqis: “Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam”.

Nabi Sulaiman telah memperkenalkan istananya dengan berbagai kecanggihan pada saat itu, hal ini merupakan salah satu daya tarik dalam teknik komunikasi agar dapat berjalan dengan baik. Sehingga Ratu Balqis dapat tertarik dan merasa nyaman berada di istana nabi Sulaiman, akhirnya beliau menjadikan Ratu Balqis sebagai istri.

Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman

dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahlan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga dapat membuat suasana nyaman dan kondusif. Dengan demikian, dalam pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya dan menggunakan sarana yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.

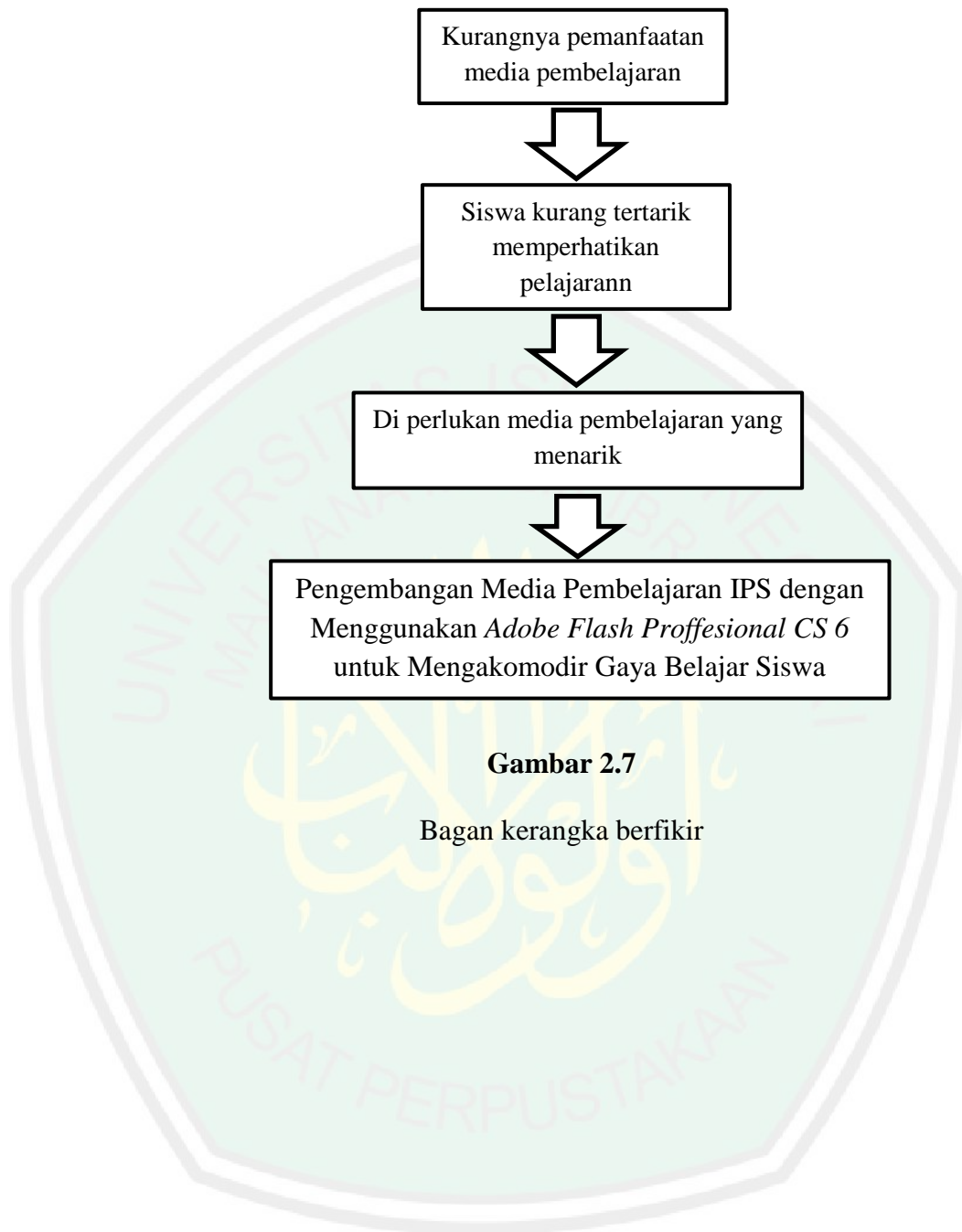
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada masa sekarang (modern), tentunya mempunyai perbedaan dalam wujudnya. Media pembelajaran berbasis teknologi dewasa ini sangat maju dan cukup variatif, masih terbuka untuk lebih canggih pada masa yang akan datang. Beberapa media dalam pembelajaran yang berbasis teknologi seperti:

- 1) Televisi.
- 2) VTR (*Video Tape Recorder*).
- 3) VCD (*Video Compact Disc*).
- 4) DVD (*Digital Versatile Disc*).
- 5) Film.
- 6) Komputer/Internet.

B. Kerangka Berfikir

Penyajian materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN oleh guru kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran. Dalam penyampaian pelajaran IPS, hendaknya pendidik memilih dan menggunakan strategi, metode, dan media yang sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting dalam pembelajaran.

Teknologi komputer memungkinkan seseorang secara umum untuk mengeksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Perkembangan teknologi juga memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan memanfaatkan komputer. Oleh karena itu penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis adobe flash cs6 pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN. Dari rangkaian di atas, kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.7

Bagan kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

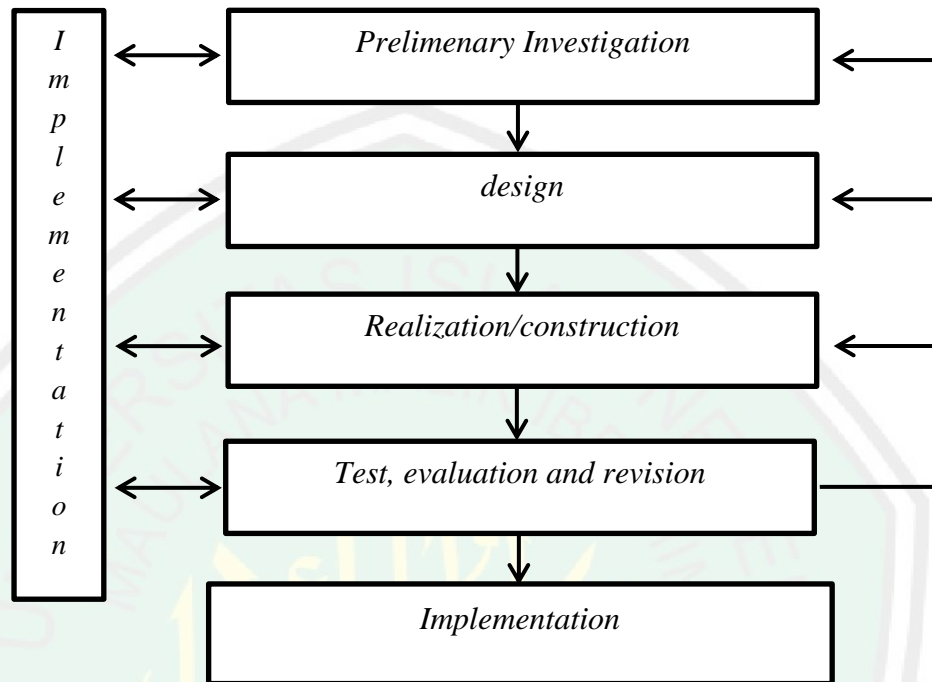
Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono, *Research & Developmnet* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut⁶⁷. Produk yang akan dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran *Adobe Flash Profesional CS 6* yang digunakan untuk mengakomodir gaya belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Jombang. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengakomodir gaya belajar siswa, yang mana gaya belajar terdiri dari tiga macam yaitu Auditory, Visual dan Kinestetik.

B. Model Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Plomp yang meliputi 3 fase, yaitu (1) Penelitian Pendahuluan (*Preliminary research*); (2) Pembuatan *prototype*

⁶⁷ Sugioyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2011), Hlm 35.

(*Prototyping phase*); dan (3) Penilaian (*Assessment phase*)⁶⁸. Model pengembangan menurut plomp dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Model Pengembangan Plomp

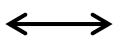
Keterangan:



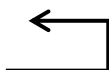
: Kegiatan Pengembangan



: Alur Kegiatan Pengembangan



: Arah timbal balik antara tahapan dan implementasi



: Arah Kegiatan balik ketahapan selanjutnya

⁶⁸ T.Plomp, *op.cit.*, Hlm. 15.

C. Prosedur Pengembangan

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang meliputi 3 fase, yaitu (1) Penelitian Pendahuluan (*Preliminary research*); (2) Pembuatan *prototype* (*Prototyping phase*); dan (3) Penilaian (*Assessment phase*). Ketiga fase tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. *Preliminary research*

Preliminary research atau Penelitian pendahuluan digunakan untuk mengumpulkan informasi sebelum dilakukan proses pengembangan media pembelajaran. Pengumpulan informasi yang dilakukan adalah studi literatur. Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait angket gaya belajar, materi belajar dan desain media pembelajaran dari beberapa jurnal dan penelitian terdahulu. Studi literatur angket gaya belajar yang diberikan disesuaikan dengan teori yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter. Kemudian, materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN pada kelas VIII.

Sedangkan studi literatur terkait media pembelajaran dari penelitian terdahulu bertujuan untuk mengembangkan ide untuk membuat desain media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa.

2. *Prototyping phase*

Prototyping phase adalah fase perancangan / desain dan pembuatan produk. Proses yang dilakukan pada fase *Prototyping phase* dibagi menjadi dua yaitu proses desain dan pembuatan produk. Proses desain yang

dilakukan pada penelitian ini dibagi menjadi dua aktivitas yaitu pembuatan *flowchart* dan pembuatan sketsa atau *storyboard*.

a. Pembuatan *flowchart*

Flowchart adalah suatu bagan yang terdiri dari berbagai simbol yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja sistem yang akan dibuat sehingga proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih mudah dan terarah.

b. *Storyboard*

Storyboard adalah gambar berupa sketsa yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita yang bertujuan untuk agar lebih mudah menyampaikan ide cerita dan mendeskripsikan rancangan media pembelajaran.

Setelah proses desain maka dilanjutkan ke proses pembuatan produk. Proses ini adalah realisasi apa yang telah dirancang pada proses desain agar menjadi sebuah produk (media pembelajaran). Pada tahap pembuatan media pembelajaran, peneliti membuat aplikasi sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan media pembelajaran meliputi :

1. Pembuatan tampilan awal, pengantar dan akhir

Dalam pembuatan tampilan awal, pengantar, dan akhir, beberapa komponen yang harus dibuat yaitu : judul, tampilan *insert* nama, menu dan submenu.

2. *Testing*

Setelah semua komponen media pembelajaran telah disusun, selanjutnya adalah dilakukan *testing* untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dibuat sudah sesuai dengan desain yang diinginkan peneliti.

3. *Publishing*

Setelah dilakukan *testing*, file yang ada dalam lembar kerja media pembelajaran ditransformasikan menjadi file exe. Proses ini dilakukan agar media pembelajaran dapat dimainkan di semua PC dengan operasi sistem *windows* tanpa perlu aplikasi atau *software* pendukung.

3. *Assessment phase*

Assessment phase adalah fase penilain oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan kepada subjek atau pengguna. Pengujian media pembelajaran dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil penilaian dari validator digunakan sebagai bahan untuk revisi media pembelajaran. Setelah dilakukan penilaian oleh validator dan memenuhi

kriteria valid, media pembelajaran kemudian di uji cobakan (implementasi) kepada subjek atau pengguna.

D. Uji Coba

Uji coba model atau produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian dan pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.⁶⁹

1. Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain uji coba terbatas yang dilakukan pada validator ahli media, ahli materi, dan pada mitra sekolah yang dituju. Tahap penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Prototype 1 di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah divalidasi produk di revisi tahap pertama yang menghasilkan *prototype 2*. *Prototype 2* diujicobakan terbatas pada siswa kelas VIII di MTsN 1 Jombang. Selama ujicoba terbatas dilaksanakan, peneliti mencatat segala sesuatu yang terjadi selama ujicoba terbatas dilaksanakan. Angket dan tes hasil belajar terdapat didalam media pembelajaran, sehingga peneliti hanya bertugas mengamati selama proses ujicoba terbatas.

⁶⁹ Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2014). Hlm 132

Setelah ujicoba terbatas, peneliti mengamati data yang dihasilkan. Kemudian di analisis untuk mengetahui respons dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran IPS.

2. Subyek Uji Coba

Subjek penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah 31 siswa kelas VIII B MTsN 1 Jombang. Teknik pengambilan subjeknya menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan peneliti⁷⁰. Dalam penelitian ini, peneliti mempertimbangkan materi yang ada pada media pembelajaran yaitu materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Di Negara-negara ASEAN sehingga peneliti mengambil subjek kelas VIII.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi data proses pengembangan, data validasi media pembelajaran. Dan data kuantitatif yaitu data hasil belajar siswa. Data kualitatif dan data kuantitatif didapatkan melalui teknik pengumpulan data pengembangan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

⁷⁰ Zaenal Arifin, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Filosofi, Teori & Aplikasinya*, (Surabaya: Lentera Cendekia, 2012), Hlm. 72.

a. Lembar *Field Note* (Catatan Lapangan)

Lembar catata lapangan digunakan untuk mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran. Lembar catatan lapangan yang peneliti gunakan di dalam proses pengembangan media pembelajaran merupakan catatan bebas yang disusun berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Catatan ini meliputi apa yang dilihat, didengar, dan dipikirkan oleh peneliti ketika proses media pembelajaran sampai tahap implementasi media pembelajaran.

b. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data berupa kevalidan media pembelajaran IPS dengan menggunakan adobe flash professional cs 6 untuk mengakomodir gaya belajar siswa.

Kriteria yang digunakan untuk menilai kevalidan media adalah kriteria penilaian yang dikembangkan oleh Arsyad. Adapun kriteria penilaiannya sebagai berikut⁷¹:

Tabel 3.1

Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Kriteria	Indikator
Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan dengan silabus pembelajaran
	Kesesuaian tujuan dengan materi
	Kesesuaian gambar dengan materi

⁷¹ Azhar Arsyad, Op. Cit., 175-176.

	Sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik
Desain Tampilan	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran
	Rapi
	Teratur
	Tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan
	Tidak ada objek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu
	Desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno
Kualitas Media	Ketelitian
	Keakuratan
	Tampilan yang seimbang
	Ukuran cocok untuk kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil
	Kontras yang bagus
	Terfokus dengan bidang focus
Aksesibilitas	Detail yang bersih
	tampilan ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan dan aktivitas siswa
	mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda
	memotivasi dan menarik minat siswa

Pada penelitian ini, lembar validasi terdiri dari atas lembar validasi untuk media pembelajaran yang ditinjau dari aspek format, aspek materi IPS, dan aspek bahasa.

c. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan data berupa kepraktisan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa. Indikator yang terdapat dalam angket respons berkaitan dengan bagaimana respons siswa ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Skala yang digunakan pada angket respons adalah ya (Y) dan tidak (T).

d. Lembar Tes

Lembar tes diberikan untuk mendapatkan data berupa keefektifan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa. Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Tes yang disajikan berbentuk pilihan ganda.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis melalui tahapan sebagai berikut:

a. Analisis *Field Note* (Catatan Lapangan)

Field note atau Catatan lapangan yang diperoleh kemudian dianalisis dan diubah ke dalam bentuk deskripsi, sehingga memudahkan

untuk mengembangkan produk sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Serta hal yang dialami dalam mengembangkan produk, dapat dijadikan pengalaman untuk penelitian selanjutnya.

b. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Untuk mempermudah dalam menganalisa data hasil validasi, rekapan data validasi disajikan dalam sebuah tabel dengan format sebagai berikut:

Tabel 3.2
Rekapan Data Validasi

Kriteria	Indikator	Validator ke-			K _i	A _i	RTV

Aturan pemberian skor pada kriteria-kriteria penilaian media pembelajaran pada lembar validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3

Skala Pemberian Skor

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis meliputi⁷²:

- 1) Merekap data validasi Media Pembelajaran IPS
- 2) Mencari rata-rata tiap indikator dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=i}^n V_{ji}}{n}$$

Dengan:

K_i = Rata-rata indikator ke-i

V_{ij} = skor hasil penilaian validator ke-j

n = banyaknya validator

- 3) Mencari rata-rata tiap kriteria dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=i}^n K_{ij}}{n}$$

Dengan:

A_i = Rata-rata kriteria ke-i

⁷² Hanun, Skripsi: “Pengembangan Gamelan (Game Matematika Petulang) Sebagai Media Tes Ulangan Harian Berbasis Soal Cerita”, (Surabaya: Uin Sunan Ampel, 2015), 34-35.

K_i = Rata-rata untuk kriteria ke- j indikator ke- j

n = banyaknya indikator dalam kriteria ke- i

- 4) Mencari rata-rata total validasi keseluruhan dengan rumus :

$$RTV = \frac{\sum_{j=1}^n A_i}{n}$$

Dengan:

RTV = Rata-rata total validitas

A_i = Rata-rata kriteria ke- i

n = banyaknya kriteria dalam kriteria ke- I terhadap indikator ke- i

- 5) Menentukan kevalidan media pembelajaran dari rata-rata total validitas dengan mencocokkan pada kategori kevalidan media pembelajaran dengan kategori kevalidan berikut⁷³:

Tabel 3.4

Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

No	Interval	Kategori
1	$RTV > 4.20$	Sangat Valid
2	$3.40 < RTV \leq 4.20$	Valid
3	$2.60 < RTV \leq 3.40$	Cukup Valid
4	$1.80 < RTV \leq 2.60$	Kurang Valid
5	$RTV \leq 1.80$	Tidak Valid

- 6) Perbaiki media pembelajaran sesuai dengan masukan validator yang menguji.

⁷³ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

c. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika memenuhi ketuntasan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, siswa tuntas secara klasikal atau lebih besar sama dengan 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut⁷⁴. Siswa dikatakan tuntas jika mendapat nilai lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

$$\text{presentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

⁷⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Data Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran IPS yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa untuk dapat mengakomodir gaya belajar siswa. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6*. Model pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* mengadopsi pada model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase pendahuluan (*Preliminary Research*), fase pembuatan produk/prototipe (*Prototyping Phase*), dan fase penilaian (*Assesment Phase*).

Rincian waktu dan kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1

Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran
dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*

Fase Pengembangan	Tanggal	Nama Kegiatan	Hasil yang diperoleh
Pendahuluan	6 – 10 Januari 2020	Analisis Fasilitas Pembelajaran	Didapatkan informasi berkaitan dengan sarana prasarana yang mendukung penelitian di MTsN 1 Jombang
		Studi literatur	Terkumpulnya informasi tentang materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN, referensi desain media, dan referensi berkaitan dengan <i>script</i> yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dengan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i> .
Pembuatan produk / <i>Prototype</i>	20 Januari 2020-6 Februari 2020	Desain dan pembuatan <i>protorype</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan <i>storyboard</i> media pembelajaran IPS. 2. Menghasilkan tes gaya belajar didalam media pembelajaran IPS yang dijadikan penentu media pembelajaran apa yang akan dijalankan oleh siswa.

			<p>3. Menghasilkan tiga media pembelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa didalam 1 media pembelajaran IPS dengan materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN yaitu media pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik</p> <p>4. Mengasihkan <i>prototype</i> 1 yaitu produk media pembelajaran IPS dengan menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i> untuk mengakomodir gaya belajar siswa.</p>
Penilaian	10 Februari 2020 - 7 Maret 2020	Validasi Produk	<p>1. Hasil validasi dari ahli media dan ahli pengguna.</p> <p>2. Saran perbaikan untuk media pembelajaran IPS dengan menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS 6</i> sebagai acuan revisi untuk menghasilkan <i>prototype</i> 2.</p>

		Revisi	Menghasilkan <i>prototype 2.</i>
		Uji Coba Terbatas	Data hasil belajar siswa dan gaya belajar siswa.

2. Data Kevalidan Media Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa

Data kevalidan diperoleh dari lembar validasi yang telah diisi oleh ahli media dan ahli pengguna sesuai dengan penilaian masing-masing. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media dan ahli pengguna meliputi aspek desain tampilan, aspek kualitas media, aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan aspek aksesibilitas. Berikut ini adalah hasil validasi dari ketiga validator ahli :

Tabel 4.2

Hasil Validasi Media Pembelajaran IPS oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Desain Tampilan	
	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran	3
	Desain dibuat dengan rapi	3
	Desain dibuat dengan teratur	4
	Desain yang dibuat tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tiddak relevan	4
	Desain yang dibuat tidak ada objek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu	3
	Desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno	4

2.	Kualitas Media	
	Media memiliki ketelitian yang baik	4
	Media memiliki keakuratan yang baik	3
	Media memiliki tampilan yang seimbang	4
	Media memiliki ukuran yang cocok untuk digunakan dalam kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil	5
	Media memiliki kontras yang bagus	4
	Media yang dibuat terfokus dengan bidang fokus	4
	Media memiliki detail yang bersih	5
3.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan silabus pembelajaran	4
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan dengan materi	4
	Gambar-gambar pada media pembelajaran sesuai dengan materi	4
	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	4
4.	Aksesibilitas	
	Tampilan pada media pembelajaran ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan aktivitas siswa	4
	Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda	4
	Media pembelajaran mampu memotivasi dan menarik minat belajar siswa	4
Total Skor		78

Tabel 4.3

Hasil Validasi Media Pembelajaran IPS oleh Ahli Pengguna

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Desain Tampilan	
	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran	4
	Desain dibuat dengan rapi	3
	Desain dibuat dengan teratur	3
	Desain yang dibuat tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan	5
	Desain yang dibuat tidak ada objek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu	4

	Desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno	3
2.	Kualitas Media	
	Media memiliki ketelitian yang baik	5
	Media memiliki keakuratan yang baik	4
	Media memiliki tampilan yang seimbang	4
	Media memiliki ukuran yang cocok untuk digunakan dalam kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil	5
	Media memiliki kontras yang bagus	5
	Media yang dibuat terfokus dengan bidang fokus	3
	Media memiliki detail yang bersih	3
3.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan silabus pembelajaran	5
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan dengan materi	5
	Gambar-gambar pada media pembelajaran sesuai dengan materi	5
	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	4
4.	Aksesibilitas	
	Tampilan pada media pembelajaran ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan aktivitas siswa	3
	Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda	5
	Media pembelajaran mampu memotivasi dan menarik minat belajar siswa	4
Total Skor		82

3. Data Keefektifan Media Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* Untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa

Pada penilaian keefektifan ini, indikator yang digunakan adalah nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*. Apabila hasil belajar siswa mencapai atau melebihi KKM dan mencapai ketuntasan

belajar lebih dari sama dengan 85%, maka dapat dikatakan media pembelajaran efektif. Berikut ini adalah skor hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*:

Tabel 4.4

Data Skor Hasil belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran IPS

No	Nama Siswa	Gaya Belajar Siswa	Nilai	Keterangan
1	Adibah Nasywa N.C	Visual	100	TUNTAS
2	Ahmad Bakhtiyar Affandi	Visual	80	TUNTAS
3	Aida Ashha	Visual	80	TUNTAS
4	Ainuha Risky Nadhifah	Visual	80	TUNTAS
5	Alifia Maulidia R.	Visual	70	BELUM TUNTAS
6	Alifia Nazwa Rizkiani	Visual	70	BELUM TUNTAS
7	Bagu Rizky Pratama	Visual	90	TUNTAS
8	Dafa Maulana	Visual	80	TUNTAS
9	Dicky Hariyadi S.	Visual	80	TUNTAS
10	Ghoffar Achmad Karimulloh	Visual	100	TUNTAS
11	Ika Dhella R.	Visual	100	TUNTAS
12	Khamelia Indah Tsabitah	Auditori	90	TUNTAS
13	Luluk Mamlu'ah	Auditori	90	TUNTAS
14	M. Renaldy Firmansyah	Auditori	80	TUNTAS
15	M. Agung Bintara	Auditori	80	TUNTAS
16	M. Amru Arief Al Ainy	Auditori	90	TUNTAS
17	Nabilla Dwi Zania	Auditori	100	TUNTAS
18	Nanda Firda Kurnia	Auditori	90	TUNTAS
19	Nasywa Naylah Sari	Auditori	90	TUNTAS
20	Noor Innaniy Anna	Auditori	80	TUNTAS
21	Novi Ayu Fatmawati	Auditori	70	BELUM TUNTAS
22	Nur Anisa Suliati	Auditori	90	TUNTAS
23	Putri Angelita Bunga A.	Auditori	90	TUNTAS
24	Raja Khansa Rafif I.P	Kinestetik	100	TUNTAS
25	Reni Rahayu Indriani	Kinestetik	80	TUNTAS
26	Rio Rhespaty Adinata	Kinestetik	80	TUNTAS

27	Rizky Putra Pratama	Kinestetik	80	TUNTAS
28	Rosa Azyu Husna Melati	Kinestetik	90	TUNTAS
29	Safira Jimly Agustin	Kinestetik	80	TUNTAS
30	Salma Zakiyatul Fuadah	Kinestetik	100	TUNTAS
31	Saudiyah Ayu Khasanah	Kinestetik	80	TUNTAS

B. Analisis Data

1. Analisis Data Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 4.1, tahap-tahap yang dilakukan peneliti pada proses pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Fase Pendahuluan

1) Analisis Fasilitas Pembelajaran

Hasil tanya jawab dengan wakil kepala Madrasah bidang kurikulum MTsN 1 Jombang diperoleh informasi bahwa fasilitas di madrasah telah memadai untuk dilakukannya pembelajaran menggunakan komputer. Terdapat 50 unit komputer di lab komputer. Berdasarkan informasi tersebut, MTsN 1 Jombang memiliki fasilitas yang mendukung untuk melakukan uji coba media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa.

2) Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan peneliti digunakan untuk mencari referensi tentang materi Interaksi antar Negara-negara ASEAN, referensi desain media pembelajaran, dan referensi berkaitan dengan *script* yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*.

Sebagai referensi materi Interaksi antar Negara-negara ASEAN digunakan beberapa sumber diantaranya Buku IPS Pegangan Buku IPS Siswa Kelas VIII SMP/MTs kurikulum 2013 revisi 2017 BSE, Buku Pelajaran IPS kelas VIII SMP/MTs kurikulum 2013 penerbit Erlangga.

Referensi terkait desain media pembelajaran IPS didapatkan dengan melihat dan mengkombinasikan desain-desain yang sudah ada pada *google*. Sedangkan referesensi berkaitan dengan *script* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*, didapatkan pada *google* dan beberapa tutorial pada *youtube*.

b. Fase Pembuatan Produk

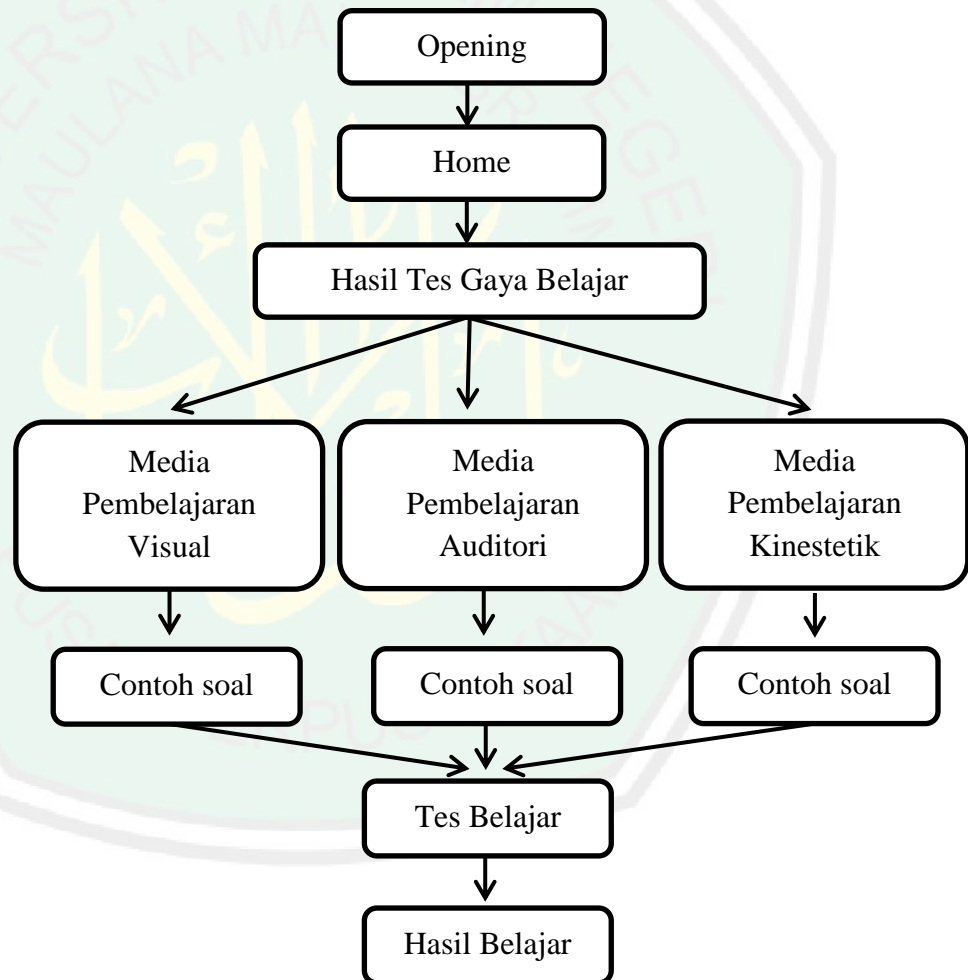
Peneliti membagi fase ini menjadi dua proses, yaitu proses desain dan proses pembuatan media pembelajaran. Proses desain terdiri dari pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Sedangkan proses

pembuatan media pembelajaran merupakan proses membuat media pembelajaran IPS dengan aplikasi *Adobe Flash Professional CS 6*.

1) Proses Desain

Pembuatan *flowchart* digunakan untuk mempermudah peneliti ketika proses pembuatan media pembelajaran dilakukan.

Adapun *flowchart* dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1

Flowchart Media Pembelajaran IPS

Setelah *flowchart* selesai, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* dibuat untuk memberikan sebuah cerita yang berisi misi berkaitan dengan Interaksi antar ruang Negara-negara ASEAN agar menjadi lebih menarik dan dapat membuat siswa penasaran dengan misi yang akan diberikan. Selain itu, *storyboard* juga dibuat pada awal pembukaan media pembelajaran yang berisi tentang cerita motivasi.

Cerita disajikan sesuai dengan media pembelajaran IPS yang akan diterima oleh siswa. Apabila siswa mendapatkan media pembelajaran IPS visual, maka cerita yang berisi misi akan disajikan dengan tulisan dan gambar. Lalu apabila siswa mendapatkan media pembelajaran IPS auditori, maka cerita yang berisi misi akan disajikan dengan pesan suara yang didengarkan oleh siswa. Apabila siswa mendapatkan media pembelajaran IPS kinestetik, maka cerita yang berisi misi akan disajikan dengan tulisan dan gambar seperti media pembelajaran IPS visual. Namun, pada media pembelajaran IPS kinestetik cerita yang diberikan lebih banyak mengandung unsur kalimat perintah yang membuat siswa harus mempraktikkan perintah yang diberikan.

Pada pembuatan *storyboard* peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran berkaitan dengan ide cerita atau misi. Salah satu saran yang diberikan adalah

dengan memberitahu jika nantinya siswa akan diminta untuk mengklasifikasikan bentuk interaksi antar negara ASEAN.

Alur cerita yang diterapkan dalam media pembelajaran ini diawali dengan cerita motivasi agar siswa bersemangat dalam melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran IPS. Lalu dilanjutkan dengan cerita seseorang yang memiliki data dan pemberian misi kepada siswa untuk dapat memecahkan misteri tentang negara-negara ASEAN.

Misi yang diberikan yaitu siswa akan diminta untuk mengklasifikasikan bentuk interaksi dan kerjasama yang ada di ASEAN dari berbagai sektor. Pada saat hendak mengklasifikasikan bentuk interaksi, siswa diberikan gambar logo serta keterangan singkat tentang bentuk interaksinya, siswa diberi petunjuk untuk mengerjakan hingga akhirnya mampu untuk mengklasifikasikan bentuk interaksi dan kerjasamanya tersebut. Diakhir perjalanan memecahkan misteri tentang negara-negara ASEAN, siswa akan mendapatkan ucapan selamat karena telah berhasil memecahkan misteri. Disamping itu, siswa akan ditantang untuk menguji kemampuan pemahaman akan misteri tentang negara-negara ASEAN yang telah dipecahkan pada sebuah tes misteri tersebut.

2) Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran IPS disisipkan karakter yang berfungsi sebagai penyampai cerita yang berisi tentang informasi atau pesan berkaitan dengan motivasi dan misi yang harus dijalankan. Berikut adalah gambar dari karakter media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* :



Gambar 4.2

Karakter Media Pembelajaran IPS

Selanjutnya peneliti membuat tampilan awal yang berisi tulisan motivasi atau disesuaikan dengan tahap persiapan. Tampilan awal dibuat menjadi tampilan berjalan dan berhenti pada menu. Menu terdiri dari sub menu yang diantaranya yaitu, (1) kompetensi dasar, berfungsi untuk menampilkan kompetensi dasar yang akan dicapai dari materi yang akan disampaikan pada media pembelajaran, (2) indikator, berfungsi untuk menampilkan indikator yang akan dicapai dari materi yang akan disampaikan pada media pembelajaran, (3) tentang, berfungsi untuk

menampilkan profil dari pembuat media pembelajaran, (4) dan *start*, berfungsi untuk memulai media pembelajaran. Berikut tampilan awal dan tampilan menu media pembelajaran:



Gambar 4.3

Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 4.4

Tampilan Menu

Kemudian dilanjutkan dengan membuat angket gaya belajar untuk menentukan gaya belajar siswa dan sebagai penentu media pembelajaran yang hendak digunakan. Setelah itu membuat media

pembelajaran IPS visual, auditori, dan kinestetik pada setiap *layout*, *frame*, dan *scene* yang berisi materi Interaksi antar ruang Negara-negara ASEAN. Lalu, sebelum mengakhiri pembelajaran IPS peneliti menyajikan tes berupa 7 butir soal pilihan ganda dan 3 butir isian singkat. Diakhir pembelajaran IPS, siswa ditunjukkan hasil belajar siswa setelah melakukan tes. Pada saat menampilkan skor tes yang telah dilakukan, siswa diingatkan kembali dengan gaya belajar yang mereka miliki. Di samping itu, peneliti memberikan sedikit motivasi dan evaluasi kinerja.

Kemudian peneliti melakukan *testing* untuk mengetahui apakah media pembelajaran IPS yang dibuat telah sesuai baik tampilan, *sound*, hingga materi. Sebelum dilakukan proses *publishing* peneliti berkonsultasi kepada dosen pembimbing mengenai media pembelajaran IPS yang telah selesai dibuat oleh peneliti. Dosen pembimbing memberikan beberapa saran yang menunjang penggunaan media pembelajaran agar lebih layak digunakan dan lebih bagus lagi. Setelah menyelesaikan revisi dari dosen pembimbing, peneliti melakukan proses *publishing*, yaitu merubah format *file* dari .fla menjadi format .exe agar lebih mudah dalam proses penggunaan media pembelajaran IPS ketika uji coba.

c. Fase Penilaian

1) Validasi Ahli

Validasi media pembelajaran IPS dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui validitas media pembelajaran IPS yang terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek desain tampilan, aspek kualitas media, aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan aspek aksesibilitas.

Pada penelitian ini, proses validasi dilaksanakan dengan validator yang berkompeten dan mengerti tentang pembuatan media pembelajaran serta mampu memberikan saran/masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran IPS yang telah dibuat. Saran-saran dari validator tersebut dijadikan bahan untuk merevisi media pembelajaran IPS sehingga menghasilkan *prototype* 1 dari media pembelajaran IPS tersebut. Adapun validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Daftar Validator Ahli Media dan Ahli Pengguna
Media Pembelajaran IPS

No.	Nama	Keterangan	Sebagai Validator
1	Abdul Wahid Junaidi	Dosen UIN Sunan Ampel Surabaya	Ahli Media
2	Faisol Victory	Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTsN 1 Jombang	Ahli Pengguna

2) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan di MTsN 1 Jombang dalam waktu satu hari, yaitu hari Kamis, 13 Februari 2020. Pada uji coba tersebut peneliti bertindak sebagai guru juga sebagai pembimbing penggunaan media pembelajaran IPS. Subjek yang digunakan sebagai uji coba terbatas adalah siswa kelas VIII B MTsN 1 Jombang.

Penelitian dilakukan menggunakan komputer yang ada di ruang lab komputer. Lalu peneliti melakukan pendistribusian media pembelajaran IPS ke komputer-komputer yang akan digunakan sebagai alat untuk menjalankan media pembelajaran IPS. Pendistribusian media pembelajaran IPS dilakukan secara manual dengan menyalin *file* media pembelajaran IPS secara satu per satu ke setiap komputer yang akan digunakan.

Setelah itu, peneliti mempersilahkan siswa untuk menggunakan media pembelajaran IPS yang telah ada di komputer secara mandiri. Selama proses penggunaan media pembelajaran IPS, siswa menunjukkan sikap antusias dengan sangat memperhatikan layar komputer masing-masing dan sesekali tertawa karena tersedianya animasi karakter yang bergoyang-goyang.

2. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data validasi didapatkan rata-rata tiap aspek (Ai) yang sesuai dengan kategori kevalidan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* yang telah dijabarkan pada bab III. Analisis hasil validasi media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* dari ahli media 1 dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.6

Analisis Data Validasi Media Pembelajaran IPS oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata
1	Desain Tampilan	3,5
2	Kualitas Media	4,14
3	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	4
4	Aksesibilitas	4
Rata-rata Total Validasi		3,91

Pada tabel 4.6 untuk penilaian media pembelajaran oleh validator ahli media, terlihat bahwa aspek desain tampilan mendapat nilai rata-rata sebesar 3,5. Dengan nilai rata-rata tersebut, aspek desain tampilan termasuk dalam kategori valid. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki desain dan tampilan yang menarik.

Selanjutnya, untuk aspek kualitas media memiliki nilai rata-rata sebesar 4,14 yang termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas media yang baik.

Kemudian, untuk aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 4 yang termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang hendak disampaikan.

Lalu, untuk aspek aksesibilitas memiliki rata-rata sebesar 4 yang termasuk dalam kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik sesuai kemampuan pengguna. Rata-rata Total Validitas (RTV) yang didapatkan oleh media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6* adalah sebesar 3,91. Nilai tersebut termasuk dalam kategori valid.

Selanjutnya, untuk analisis hasil validasi media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* dari ahli media pengguna dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.7

Analisis Data Validasi Media Pembelajaran IPS oleh Ali Pengguna

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata
1	Desain Tampilan	3,67
2	Kualitas Media	4,14
3	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	4,75

4	Aksesibilitas	4
Rata-rata Total Validasi		4,14

Pada tabel 4.7 untuk penilaian media pembelajaran oleh validator ahli media, terlihat bahwa aspek desain tampilan mendapat nilai rata-rata sebesar 3,67. Dengan nilai rata-rata tersebut, aspek desain tampilan termasuk dalam kategori valid. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki desain dan tampilan yang menarik.

Selanjutnya, untuk aspek kualitas media memiliki nilai rata-rata sebesar 4,14 yang termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas media yang baik.

Kemudian, untuk aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 4,75 yang termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang hendak disampaikan.

Lalu, untuk aspek aksesibilitas memiliki rata-rata sebesar 4 yang termasuk dalam kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik sesuai kemampuan pengguna. Rata-rata Total Validitas (RTV) yang didapatkan oleh media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash professional cs 6* adalah sebesar 4,14. Nilai tersebut termasuk dalam kategori valid.

Berdasarkan analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar pada siswa kelas VIII B MTsN 1 Jombang menurut validator ahli media dan ahli pengguna/guru dinilai valid.

3. Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa

Pada Tabel 4.5 ditunjukkan hasil siswa secara klasikal dengan menggunakan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* di kelas VIII B MTsN 1 Jombang. Dari tabel 4.5 dapat diringkas menjadi bentuk persentase, yang disajikan dalam tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.8

Data Hasil Belajar Siswa

Uraian	Jumlah Siswa	Presentase
Siswa yang tuntas	28	90,33%
Siswa yang belum tuntas	3	9,67%

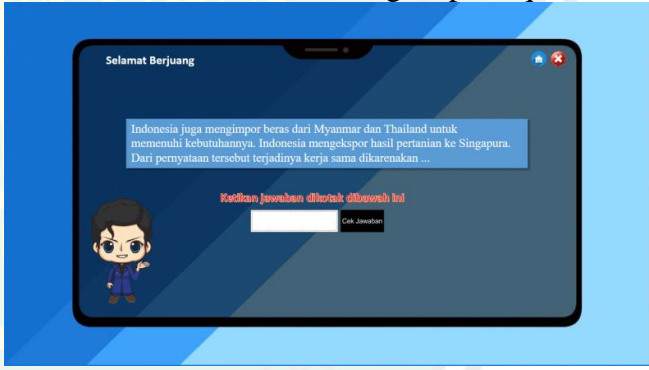

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa mampu melebihi kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 90,33%.

C. Revisi Produk

Produk yang telah divalidasi, kemudian dilakukan revisi di beberapa bagian media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* sesuai dengan masukan/saran dari validator. Hasil revisi tersebut disajikan dalam tabel 4.11 berikut ini :

Tabel 4.9

Daftar Revisi Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Pada quiz tidak diberikan soal isian singkat, sehingga siswa kurang serius dalam pengerjaan quiz karena sudah tersedia jawaban dan tinggal mengklik	Sudah diberikan soal isian singkat pada quiz 
2.	Beberapa instruksi (pada media pembelajaran kinestetik) masih butuh penjelasan dari orang lain (pembuat).	Telah diberikan informasi berupa video cara memindahkan sebagai petunjuk pada media pembelajaran kinestetik. 

D. Kajian Produk Akhir

Adapun tampilan hasil pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Awal



Gambar 4.5

Tampilan Awal

Tampilan awal media pembelajaran berupa tampilan bergerak berisi tulisan motivasi yang diharapkan dapat membangkitkan minat siswa, membuat siswa memiliki perasaan positif mengenai pembelajaran yang akan dihadapi, dan menempatkan siswa dalam situasi optimal untuk proses pembelajaran.

2. Menu utama

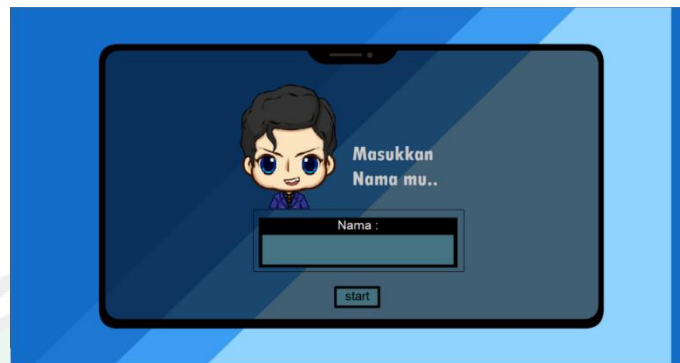


Gambar 4.6

Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan yang digunakan untuk memilih sub menu yang diinginkan pengguna. Sub menu yang disediakan adalah “Profil”, “KD (Kompetensi Dasar)”, “Materi”, dan “Evaluasi”. Sub menu Profil berisi profil pembuat dan dosen pembimbing pembuat. Submenu KD berisi kompetensi dasar dari materi interaksi antar ruang negara-negara ASEAN yang hendak dicapai. Lalu, sub menu Materi berisi materi interaksi antar ruang negara-negara ASEAN yang hendak dicapai. Kemudian, Sub menu Evaluasi berisi tes dan penguatan setelah materi.

3. Pengantar Tes Gaya Belajar

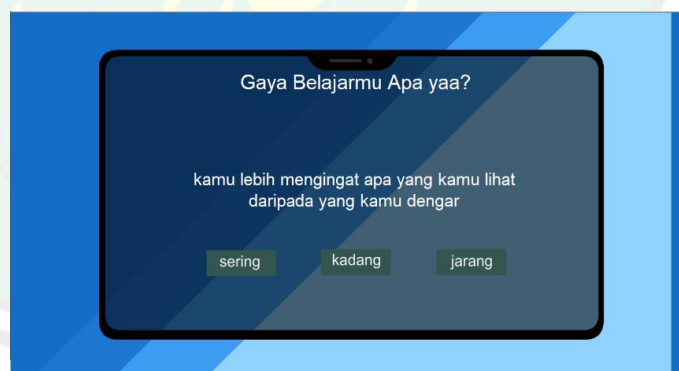


Gambar 4.7

Pengantar Tes Gaya Belajar

Merupakan tombol untuk memulai tahap selanjutnya pada media pembelajaran yang diawali dengan memasukkan nama pengguna pada kolom nama Tes Gaya Belajar.

4. Tes Gaya Belajar



Gambar 4.8

Tes Gaya Belajar

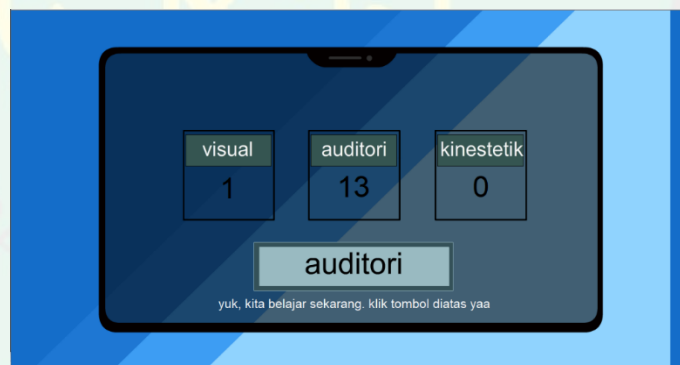
Tes gaya belajar disajikan dengan 15 butir pertanyaan berupa cara atau kebiasaan belajar siswa. Adapun pertanyaan yang diajukan sesuai dengan penjelasan yang telah dijabarkan pada bab II.

5. Tampilan Gaya Belajar Siswa



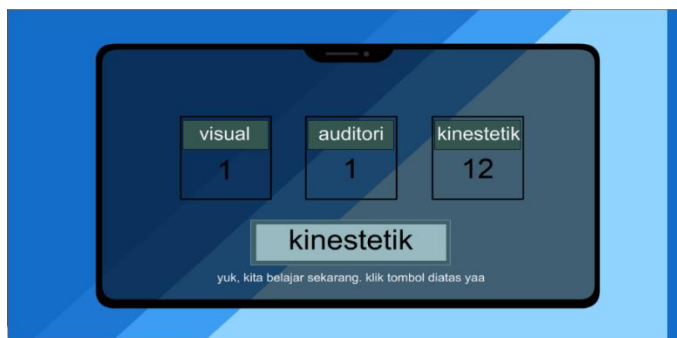
Gambar 4.9

Tampilan Gaya Belajar Visual



Gambar 4.10

Tampilan Gaya Belajar Auditori

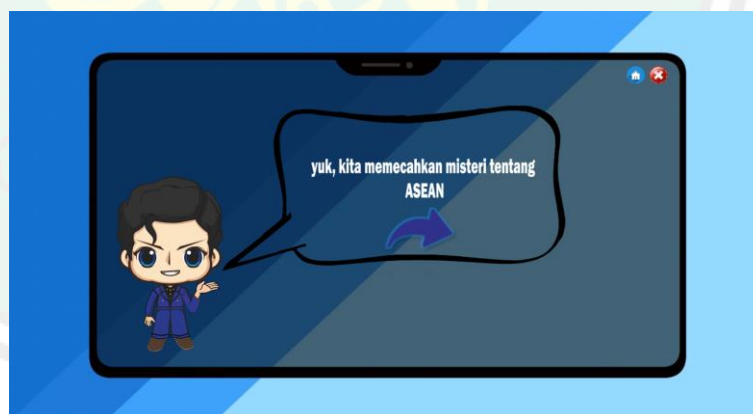


Gambar 4.11

Tampilan Gaya Belajar Kinestetik

Menampilkan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa disertai dengan skor setiap visual, auditori, dan kinestetik yang dimiliki siswa. Pada tampilan ini, tersedia tombol yang menghantarkan siswa pada media pembelajaran yang akan siswa gunakan.

6. Kotak Misteri



Gambar 4.12

Kotak Misteri

Materi diberikan dalam bentuk misi. Misi dijalankan pada kotak misteri. Dimana siswa akan menerima perintah-perintah untuk dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk interaksi atau kerjasama antar negara ASEAN.

7. Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS “Visual”



Gambar 4.13

Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS Visual

Media pembelajaran IPS “Visual” menyajikan materi dengan memperbanyak penyajian gambar. Dalam penyampaian materi, peneliti menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.

8. Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS “Auditori”

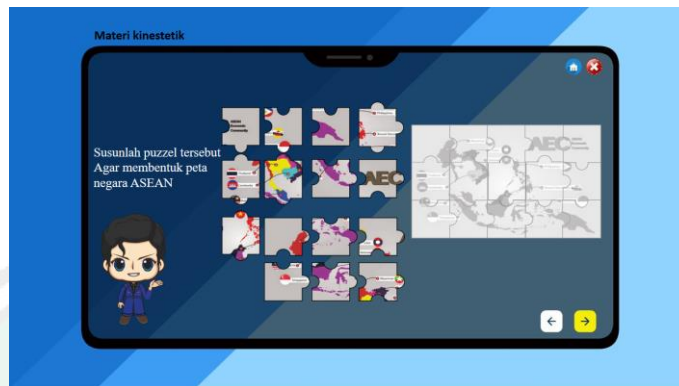


Gambar 4.14

Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS Auditori

Media pembelajaran IPS “Auditori” menyajikan materi dengan memperbanyak perintah yang diberikan melalui pesan suara. Selain itu, disajikan sebuah lagu dengan nada lagu “tayo” yang liriknya diubah dengan ringkasan materi tentang interaksi antar ruang negara-negara ASEAN. Dalam penyampaian materi, peneliti menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.

9. Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS “Kinestetik”

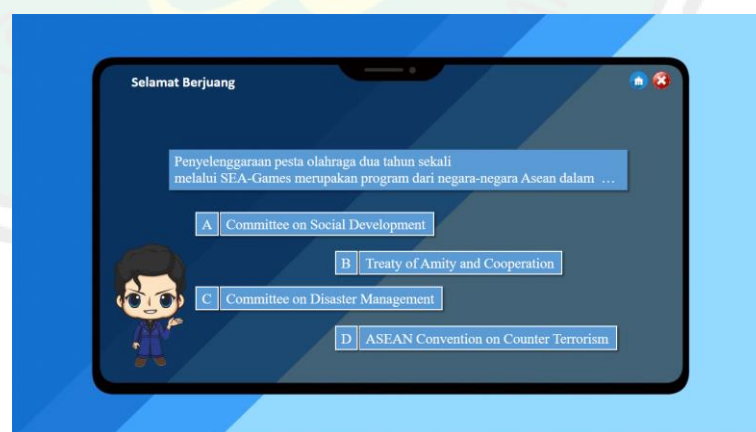


Gambar 4.15

Contoh Tampilan Media Pembelajaran IPS Kinestetik

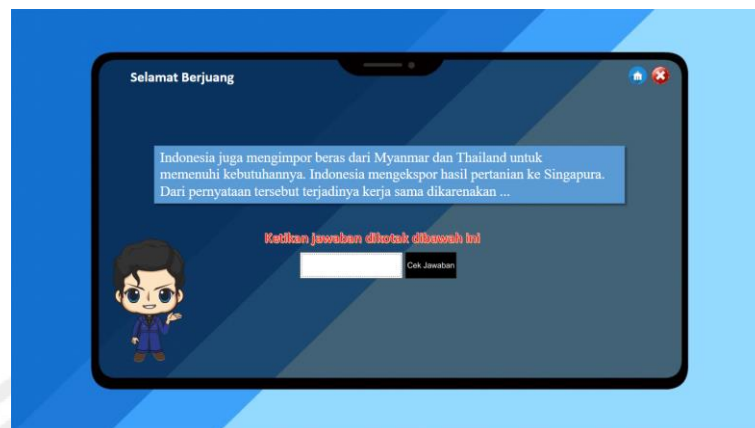
Media pembelajaran IPS “Kinestetik” menyajikan materi dengan memperbanyak perintah yang menuntut siswa untuk bergerak atau mempraktekkan sesuatu pada media. Dalam penyampaian materi, peneliti menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.

10. Tes Misteri



Gambar 4.16

Tes Misteri Pilihan Ganda



Gambar 4.17

Tes Misteri Isian Singkat

Tersedia tujuh soal pilihan ganda dan tiga isian singkat. Tes yang diberikan diberikan kepada siswa sesuai dengan tahap pelatihan dengan memberikan aktivitas pemecahan masalah kepada siswa.

11. Tampilan Hasil Tes Misteri



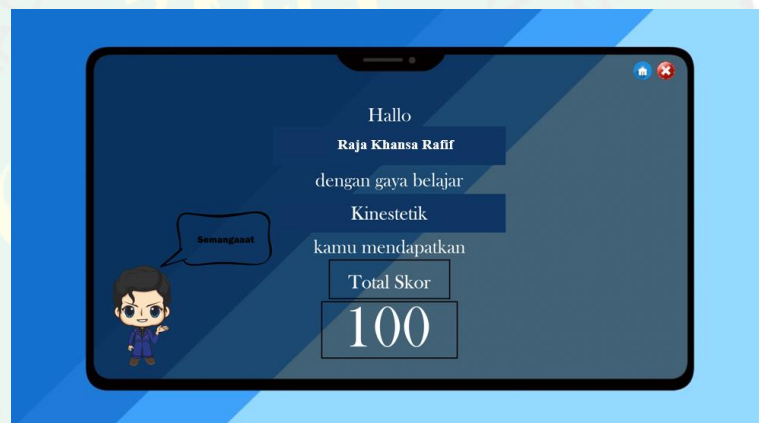
Gambar 4.18

Hasil Tes Siswa dengan Gaya Belajar Visual



Gambar 4.19

Hasil Tes Siswa dengan Gaya Belajar Auditori



Gambar 4.20

Hasil Tes Siswa dengan Gaya Belajar Kinestetik

Setelah melakukan tes, maka siswa dapat langsung melihat hasil tes yang telah dilakukan. Pada penyampaian hasil tes, siswa diingatkan kembali dengan gaya belajar yang dimiliki. Hasil tes yang ditampilkan dengan memberikan evaluasi kinerja.

Bobby DePorter menyatakan bahwa gaya belajar siswa dibagi dalam tiga kelompok, yaitu belajar dengan melihat (*Visual Learning*), belajar dengan mendengarkan (*Auditory Learning*), dan belajar dengan melakukan (*Kinesthetic Learning*). Media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* dikembangkan untuk dapat mengakomodir gaya belajar. Secara khusus media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi interaksi antar ruang negara-negara ASEAN. Sebelum disajikan materi, siswa diberi tes gaya belajar sehingga dapat dipastikan siswa mendapatkan media sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki.

Siswa dengan gaya belajar visual memiliki kebutuhan yang tinggi untuk melihat dan menangkap informasi secara visual sebelum memahaminya. Media pembelajaran untuk siswa dengan gaya belajar visual yang peneliti kembangkan, disajikan dengan banyak gambar dibandingkan dengan suara. Informasi berupa data yang berkaitan dengan materi interaksi antar ruang negara-negara ASEAN disuguhkan secara menarik dengan menampilkan gambar sesuai dengan jenis data dan banyak data.

Misal diberikan materi berupa gambar tentang sumber daya alam, gambar tentang kegiatan ekonomi, gambar tentang kondisi geografis suatu negara untuk menjelaskan faktor-faktor yang mendukung terjadinya kerjasama atau interaksi antar negara ASEAN. Dengan ditampilkannya gambar berupa tersebut, memudahkan siswa dengan gaya belajar visual untuk memahami faktor pendukung terjadinya kerjasama atau interaksi antar negara ASEAN.

Siswa dengan gaya belajar auditori sangat mengandalkan telinga untuk mencapai kesuksesan belajar. Media pembelajaran untuk siswa dengan gaya belajar auditori yang peneliti kembangkan, disajikan dengan memperbanyak informasi yang diberikan melalui suara daripada penyajian gambar. Apabila pada media pembelajaran visual materi faktor pendukung interaksi antar negara ASEAN disajikan dengan menampilkan gambar, maka media pembelajaran auditori menyajikan informasi berupa pesan suara. Sehingga siswa dengan gaya belajar auditori dapat mendengarkan informasi yang mempermudah untuk memahami materi interaksi antar ruang negara-negara ASEAN yang disajikan.

Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik menyukai melakukan gerakan, sentuhan, atau praktik dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik disajikan dengan memperbanyak perintah yang menuntut siswa untuk bergerak atau mempraktekkan sesuatu pada media. Misal untuk lebih mengenal negara-negara ASEAN, siswa diminta untuk menyusun puzzle sehingga dapat membentuk wilayah ASEAN. Dengan demikian, dapat memudahkan siswa dengan gaya belajar kinestetik untuk memahami materi interaksi antar ruang negara-negara ASEAN yang disajikan.

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Akhmad Sudrajat dalam penelitian Umar, bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi yang mampu membawa pesan berupa informasi untuk dimanfaatkan sebagai

keperluan dalam pembelajaran⁷⁵. Pembuatan media pembelajaran IPS yang dikembangkan peneliti dengan memperhatikan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap siswa, mampu membuat siswa lebih mudah untuk mendapatkan informasi serta memahami informasi berupa pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut disebabkan karena informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran IPS yang dikembangkan telah sesuai dengan bagaimana siswa mampu menyerap, mengatur serta mengolah informasi yang diberikan.

Media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* untuk mengakomodir gaya belajar siswa memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pengembangannya. Adapun kelebihan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6* yang disertai animasi berupa gambar dan suara yaitu dapat menarik perhatian siswa/pengguna. Selain itu, media dapat digunakan oleh siswa/pengguna sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa/pengguna. Berdasarkan hasil angket respons, 100% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan.

Namun disamping kelebihan yang dimiliki oleh, media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6* memiliki kekurangan. Diantaranya yaitu karena harus melalui tes gaya belajar dahulu sebelum mendapatkan materi, membuat waktu dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 6* sedikit

⁷⁵ Umar. Op. Cit. Hlm. 129

membutuhkan waktu yang lama. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* tidak bisa berhenti dan keluar sejenak lalu kembali lagi posisi semula sebelum dihentikan atau dikeluarkan.



BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Setelah Direvisi

Proses pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* menggunakan 3 fase dari model pengembangan Plomp. Pada fase pendahuluan, dilakukan analisis fasilitas media pembelajaran dan studi literatur yang mendukung penelitian. Pada fase pembuatan produk/prototype, dilakukan desain dan pembuatan produk/prototype 1 yaitu media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe flash CS 6* untuk mengakomodasi gaya belajar siswa. Pada fase penilaian, dilakukan validasi produk, revisi produk, dan uji coba terbatas di MTsN 1 Jombang.

Media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* telah divalidasi oleh ahli media dengan rata-rata nilai 3,91 dan ahli pengguna dan mendapatkan skor rata-rata nilai 4,02 dan dikategorikan valid.

Media pembelajaran IPS dengan menggunakan *Adobe flash CS 6* yang dikembangkan memenuhi kategori efektif dengan kriteria ketuntasan minimal klasikal yang mencapai 90,33%.

B. Saran Pemanfaatan , Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

- a. Para guru mata pelajaran IPS diharapkan menggunakan produk media ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.

- b. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan, harapannya agar dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik lagi.

2. Saran Desiminasi

Untuk desiminasi produk media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* ini diharapkan tidak hanya terbatas pada lingkup mata pelajaran IPS saja, namun diharapkandapat diterapkan di guru pengampu mata pelajaran lainnya mengingat media pembelajaran ini sangat efektif dalam keberhasilan proses pekbelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran IPS *Adobe Flash CS 6* ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS terpadu.
- b. Untuk mempermudah penggunaan dan pemantauan terhadap hasil gaya belajar siswa, sebaiknya penggunaan medianya dihubungkan dengan kontak orang tua siswa supaya dapat mengetahui perkembangan belajar anaknya di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Arysad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arifin, Zaenal. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Filosofi, Teori & Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arylien. 2014. *Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Kependidikan, Vol. 44 No. 2, November, 2014.
- Anggraeni, Nurul. 2015. *pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash cs5 untuk SMK kelas XI kompetensi keahlian administrasi pengkantorannya pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Deporter Dan Hernacki. 1992. *Quantum Learning (Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan)*. Bandung: Penerbit Khaifa.
- Fajar, Arnie. 2005. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ghuddah, Abdul Fatah Abu. 2009. *40 Metode pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Gunawan. 2012. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

- Mustopa, 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Bangun Ruang*, Tanjung Pura: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Mansur. *Mengenal Gaya Peserta Didik*. Widyaiswara LPMP Provinsi Sulawesi Selatan
- Modul Adobe Flash Professional Cs6: A Tutorial Approach
- Nini. 2011. *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Yogyakarta: Javalitera.
- Nunu. 2012. *Media Pembelajaran*. Riau: Pemikiran Islami.
- Nurrahma, Hanun. 2015. *Pengembangan Gamelan (Game Matematika Petulang) Sebagai Media Tes Ulangan Harian Berbasis Soal Cerita*. Surabaya: Skripsi. UIN Sunan Ampel.
- Nuryadi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 5 Pokok Bahasan Trigonometri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA*. Journal Of Mathematics Education.
- Pringgodigjo. 1973. *Ensiklopedia Umum*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Purnami, Aris. 2017. *Pengembangan media animasi menggunakan adobeflash cs5 untuk materi pembelajaran masalah lingkungan hidup dan penanggulannya pada mata pelajaran ips kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)* . Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Rosyidah, Umi dkk. 2008. *Active Learning dalam Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rahayu, Adina Wisma. 2012. *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Pertanyaan Rekayasa (Plantet Question) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan teknologi Pembelajaran*, Cet. Ke-1. Banjarmasin: Antasari press.
- Somantri, Muhammad Numan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapria. 2006. *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, Harjanti. 2008. *Buku Ajar Modul 10 Perangkat Lunak Pengolah Animasi*. Jakarta
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugioyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susilawati, Erna. 2017. *Rencana Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: Jurnal Teknologi Informasi (JATI) Vol. 7 No. 2, September 2017.

- Tracey, Leacock, John C. Nesbit. 2007. "A Framework For Evaluating The Quality Of Multimedia Learning Resources", *Educational Technology & Society*.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umar. 2013. *Media Pendidikan*, Metro: Jurnal Tarbawiyah IAIN Metro Lampung Vol. 10 No. 2.
- Unaisah. 2018. *Pengembang media pembelajaran berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahidmurni. 2008. *Cara mudah menulis proposal dan laporan penelitian lapangan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, skripsi, tesis, dan disertasi*. Malang: UM Perss.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahab, Rochmad. 2011. *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan* . Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Wina. 2012. *Media Komikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, Sri. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan membaca Bahasa perancis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widad, Siti. 2018. *Pengembangan media mobile learning Adobe Flash CS6 terintegrasi Al-Qur'an pada mata pelajaran biologi untuk membangun*

sikap spiritual peserta didik kelas XI di tingkat SMA atau MA. Skripsi. UIN
Raden Intan Lampung.

Zulvia. 2013. *Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning...*, Padang: Jurnal
Al-Ta'lim No. 4 UIN Imam Bonjol.



The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a grey border. It features the text 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM' around the top and 'PUSAT PERPUSTAKAAN' at the bottom. In the center, there is a yellow calligraphic design. The text 'LAMPIRAN-LAMPIRAN' is overlaid in the center of the logo in a bold, black, serif font.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Format Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DENGAN MENGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6* UNTUK MENGAKOMODIR GAYA BELAJAR SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan
Adobe Flash Professional CS 6 untuk Mengakomodir Gaya
Belajar Siswa

Penyusun : M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir

Pembimbing : Dr. Muhammad Walid, MA

Instansi : Pendidikan IPS/FITK/UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Identitas Validator

1. Nama Validator :
2. Instansi :

B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian media pembelajaran IPS pada setiap aspek dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penelitian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan langsung pada naskah atau pada bagian saran dan komentar.

C. Keterangan Skala Penilaian

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain Tampilan					
	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran					
	Desain dibuat dengan rapi					
	Desain dibuat dengan teratur					
	Desain yang dibuat tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan					
	Desain yang dibuat tidak ada objek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu					
	Desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno					
2.	Kualitas Media					
	Media memiliki ketelitian yang baik					
	Media memiliki keakuratan yang baik					
	Media memiliki tampilan yang seimbang					
	Media memiliki ukuran yang cocok untuk digunakan dalam kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil					
	Media memiliki kontras yang bagus					
	Media yang dibuat terfokus dengan bidang fokus					
	Media memiliki detail yang bersih					
3.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran					
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan silabus pembelajaran					
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan dengan materi					
	Gambar-gambar pada media pembelajaran sesuai dengan materi					
	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik					
4.	Aksesibilitas					
	Tampilan pada media pembelajaran ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan aktivitas siswa					
	Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda					
	Media pembelajaran mampu memotivasi dan menarik minat belajar siswa					

E. Pedoman Penilaian

Total skor tertinggi yaitu 100. Perhitungan nilai akhir menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\quad}{100} \times 100\% \qquad \text{Nilai Akhir} = \dots\dots\dots$$

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 85% atau kurang dari sama dengan 100%.

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 70% atau kurang dari sama dengan 85%.

C = Dapat digunakan dengan banyak revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 55% atau kurang dari sama dengan 70%.

D = Dapat digunakan tanpa revisi, apabila memperoleh nilai akhir kurang dari sama dengan 55%.

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

....., 2020
 Validator

(_____)

Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DENGAN
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6* UNTUK
MENGAKOMODIR GAYA BELAJAR SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan
Adobe Flash Professional CS 6 untuk Mengakomodir Gaya
Belajar Siswa

Penyusun : M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir

Pembimbing : Dr. Muhammad Walid, MA

Instansi : Pendidikan IPS/FITK/UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Identitas Validator

1. Nama Validator : Abdul Wahid Junaidi, S.Pd.I
2. Instansi : UIN Sunan Ampel Surabaya

B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian media pembelajaran IPS pada setiap aspek dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penelitian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan langsung pada naskah atau pada bagian saran dan komentar.

C. Keterangan Skala Penilaian

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain Tampilan					
	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran			✓		
	Desain dibuat dengan rapi			✓		
	Desain dibuat dengan teratur				✓	
	Desain yang dibuat tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan				✓	
	Desain yang dibuat tidak ada objek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu			✓		
	Desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno				✓	
2.	Kualitas Media					
	Media memiliki ketelitian yang baik				✓	
	Media memiliki keakuratan yang baik			✓		
	Media memiliki tampilan yang seimbang				✓	
	Media memiliki ukuran yang cocok untuk digunakan dalam kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil					✓
	Media memiliki kontras yang bagus				✓	
	Media yang dibuat terfokus dengan bidang fokus				✓	
	Media memiliki detail yang bersih					✓
3.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran					
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan silabus pembelajaran				✓	
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan dengan materi				✓	
	Gambar-gambar pada media pembelajaran sesuai dengan materi				✓	
	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				✓	
4.	Aksesibilitas					
	Tampilan pada media pembelajaran ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan aktivitas siswa				✓	
	Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda				✓	
	Media pembelajaran mampu memotivasi dan menarik minat belajar siswa				✓	

E. Pedoman Penilaian

Total skor tertinggi yaitu 100. Perhitungan nilai akhir menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{78}{100} \times 100\% \qquad \text{Nilai Akhir} = 78$$

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 85% atau kurang dari sama dengan 100%.

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 70% atau kurang dari sama dengan 85%.

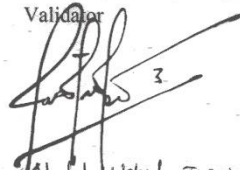
C = Dapat digunakan dengan banyak revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 55% atau kurang dari sama dengan 70%.

D = Dapat digunakan tanpa revisi, apabila memperoleh nilai akhir kurang dari sama dengan 55%.

Komentar dan Saran Perbaikan

1. Tambahkan soal lain singkat (kupas siswa tidak asal jawab)
2. Perbaiki redaksi kalimat-kalimat yg tidak sesuai dengan kaidah KBBI

Surabaya, 6 Februari 2020

Validator

 (Abdul Wahid Junaidi)

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Pengguna

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DENGAN
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6* UNTUK
MENGAKOMODIR GAYA BELAJAR SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan
Adobe Flash Professional CS 6 untuk Mengakomodir Gaya
Belajar Siswa

Penyusun : M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir

Pembimbing : Dr. Muhammad Walid, MA

Instansi : Pendidikan IPS/FITK/UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Identitas Validator

1. Nama Validator : Faisal Victory, S.H., S.Pd
2. Instansi : MTS Negeri 1 Jombang

B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian media pembelajaran IPS pada setiap aspek dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penelitian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Apabila terdapat hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan langsung pada naskah atau pada bagian saran dan komentar.

C. Keterangan Skala Penilaian

1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain Tampilan					
	Desain informasi visual dan audio mampu meningkatkan pembelajaran				✓	
	Desain dibuat dengan rapi			✓		
	Desain dibuat dengan teratur			✓		
	Desain yang dibuat tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan					✓
	Desain yang dibuat tidak ada objek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu				✓	
	Desain sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak kuno			✓		
2.	Kualitas Media					
	Media memiliki ketelitian yang baik					✓
	Media memiliki keakuratan yang baik				✓	
	Media memiliki tampilan yang seimbang				✓	
	Media memiliki ukuran yang cocok untuk digunakan dalam kelompok besar dan juga untuk kelompok kecil					✓
	Media memiliki kontras yang bagus					✓
	Media yang dibuat terfokus dengan bidang fokus			✓		
	Media memiliki detail yang bersih			✓		
3.	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran					
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan silabus pembelajaran					✓
	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan dengan materi					✓
	Gambar-gambar pada media pembelajaran sesuai dengan materi					✓
	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				✓	
4.	Aksesibilitas					
	Tampilan pada media pembelajaran ditinjau untuk mengakomodasi keterbatasan aktivitas siswa			✓		
	Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda					✓
	Media pembelajaran mampu memotivasi dan menarik minat belajar siswa				✓	

E. Pedoman Penilaian

Total skor tertinggi yaitu 100. Perhitungan nilai akhir menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{82}{100} \times 100\% \qquad \text{Nilai Akhir} = 82\%$$

Keterangan :

- A = Dapat digunakan tanpa revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 85% atau kurang dari sama dengan 100%.
- B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 70% atau kurang dari sama dengan 85%.
- C = Dapat digunakan dengan banyak revisi, apabila memperoleh nilai akhir lebih dari 55% atau kurang dari sama dengan 70%.
- D = Dapat digunakan tanpa revisi, apabila memperoleh nilai akhir kurang dari sama dengan 55%.

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Jombang, 1 Maret 2020

Validator


(Signature)
 (Faisol Victory)

Lampiran 4 Lembar Tes

Selamat Berjuang

Penyelenggaraan pesta olahraga dua tahun sekali melalui SEA-Games merupakan program dari negara-negara Asean dalam ...


- A Committee on Social Development
- B Treaty of Amity and Cooperation
- C Committee on Disaster Management
- D ASEAN Convention on Counter Terrorism



Selamat Berjuang

Kejadian tsunami mendorong negara-negara ASEAN untuk memperkuat kerjasamanya di sektor penanganan bencana. Maka dibentuk suatu komite yang bernama ...


- A ASEAN Commitment on Disaster Management
- B ASEAN Committee on Disaster Management
- C ASEAN Committee on Disaster Manage
- D ASEAN Congress on Disaster Management



Selamat Berjuang

Yang bukan contoh kerjasama bidang pendidikan Asean adalah ...

- A ASEAN Council of Teachers Convention (ACT)
- B Beasiswa pendidikan
- C ASEAN-Japan Scholarship Fund
- D Pembangunan gedung sekolah di negara masing-masing



Selamat Berjuang

Tiga Pilar ASEAN dalam rangka pembentukan Masyarakat ASEAN tahun 2015 adalah ...

- A kerjasama dalam bidang politik keamanan, ekonomi, dan sosial budaya
- B kerjasama dalam bidang militer, ekonomi, perdagangan dan olahraga
- C kerjasama dalam bidang pertukaran pelajar, perdagangan dan sosial budaya
- D kerjasama dalam bidang industri, ekonomi, dan kesenian



Selamat Berjuang

pengertian Kebijakan protektif adalah ...

- A menutup diri dari kerja sama dengan negara lain
- B kondisi konflik dan peperangan yang terjadi di dalam negeri maupun dengan negara lain
- C kebijakan yang bertujuan melindungi kepentingan dalam negeri dan meningkatkan daya saing.
- D kepentingan-kepentingan khusus dan tersembunyi dari suatu negara dalam kerjasama internasional




Selamat Berjuang

Perkemahan budaya serumpun pada tahun 2010 di Sambas adalah kegiatan perkemahan budaya negara-negara ASEAN yang diprakarsai tiga negara, yaitu ...

A Indonesia – Singapura – Malaysia
 B Singapura –Malaysia – Thailand
 C Malaysia – Brunei Darussalam - Filipina
 D Indonesia – Malaysia – Brunei Darussalam

Selamat Berjuang

Perhatikan gambar berikut !



Gambar tersebut menunjukkan kerjasama Asean dibidang

A Committee on Social Development
 B Treaty of Amity and Cooperation
 C Committee on Disaster Management
 D ASEAN Convention on Counter Terrorism

Selamat Berjuang

Festival Budaya ASEAN 2013 digelar di Kota ...

Ketikkan jawaban dikotak dibawah ini

Cek Jawaban

Selamat Berjuang

Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) disepakati pada tahun ...

Ketikkan jawaban dikotak dibawah ini

Cek Jawaban

Selamat Berjuang

Indonesia juga mengimpor beras dari Myanmar dan Thailand untuk memenuhi kebutuhannya. Indonesia mengekspor hasil pertanian ke Singapura. Dari pernyataan tersebut terjadinya kerja sama dikarenakan ...

Ketikkan jawaban dikotak dibawah ini

Cek Jawaban

Lampiran 5 Hasil Tes Belajar Siswa

Data Skor Hasil belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran IPS

No	Nama Siswa	Gaya Belajar Siswa	Nilai	Keterangan
1	Adibah Nasywa N.C	Visual	100	TUNTAS
2	Ahmad Bakhtiyar Affandi	Visual	80	TUNTAS
3	Aida Ashha	Visual	80	TUNTAS
4	Ainuha Risky Nadhifah	Visual	80	TUNTAS
5	Alifia Maulidia R.	Visual	70	BELUM TUNTAS
6	Alifia Nazwa Rizkiani	Visual	70	BELUM TUNTAS
7	Bagu Rizky Pratama	Visual	90	TUNTAS
8	Dafa Maulana	Visual	80	TUNTAS
9	Dicky Hariyadi S.	Visual	80	TUNTAS
10	Ghoffar Achmad Karimulloh	Visual	100	TUNTAS
11	Ika Dhella R.	Visual	100	TUNTAS
12	Khamelia Indah Tsabitah	Auditori	90	TUNTAS
13	Luluk Mamlu'ah	Auditori	90	TUNTAS
14	M. Renaldy Firmansyah	Auditori	80	TUNTAS
15	M. Agung Bintara	Auditori	80	TUNTAS
16	M. Amru Arief Al Ainy	Auditori	90	TUNTAS
17	Nabilla Dwi Zania	Auditori	100	TUNTAS
18	Nanda Firda Kurnia	Auditori	90	TUNTAS
19	Nasywa Naylah Sari	Auditori	90	TUNTAS
20	Noor Innaniy Anna	Auditori	80	TUNTAS
21	Novi Ayu Fatmawati	Auditori	70	BELUM TUNTAS
22	Nur Anisa Suliati	Auditori	90	TUNTAS
23	Putri Angelita Bunga A.	Auditori	90	TUNTAS
24	Raja Khansa Rafif I.P	Kinestetik	100	TUNTAS
25	Reni Rahayu Indriani	Kinestetik	80	TUNTAS
26	Rio Rhespaty Adinata	Kinestetik	80	TUNTAS
27	Rizky Putra Pratama	Kinestetik	80	TUNTAS
28	Rosa Azyu Husna Melati	Kinestetik	90	TUNTAS
29	Safira Jimly Agustin	Kinestetik	80	TUNTAS
30	Salma Zakiyatul Fuadah	Kinestetik	100	TUNTAS
31	Saudiyah Ayu Khasanah	Kinestetik	80	TUNTAS

Hallo
Abidah Nasywa N.C
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
100



Hallo
Ahmad Bakhtiyar Affandi
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Hallo
Aida Ashha
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Hallo
Ainuha Risky Nadhifah
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Hallo
Alifa Maulidia R.
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
70



Hallo
Alifa Nazwa Rizkiani
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
70



Hallo
Bagus Rizky Pratama
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
90



Hallo
Dafa Maulana
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Hallo
Dicky Hariyadi S.
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
80

Hallo
Ghoffar Achmad Karimulloh
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
100

Hallo
Ika Dhella R.
dengan gaya belajar
Visual
kamu mendapatkan
Total Skor
100

Hallo
Khamelia Indah Tsabitah
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
90

Hallo
Luluk Mamlu'ah
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
90

Hallo
M. Renaldy Firmansyah
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
80

Hallo
M. Agung Bintara
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
80

Hallo
M. Amru Arief Al Ainy
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
90

Hallo
Nabilla Dwi Zania
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
100

Hallo
Nanda Firda Kurnia
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
90

Hallo
Nasywa Naylah Sari
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
90

Hallo
Noor Innaniy Anna
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
80

Hallo
Novi Ayu Fatmawati
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
70

Hallo
Nur Anisa Suliati
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
90

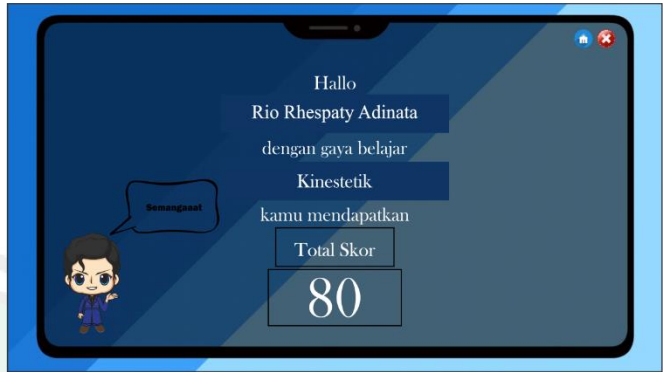
Hallo
Putri Angelita Bunga A.
dengan gaya belajar
Auditori
kamu mendapatkan
Total Skor
90

Hallo
Raja Khansa Rafif I.P.
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
100

Hallo
Reni Rahayu Indriani
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Hallo
Rio Rhespaty Adinata
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
80



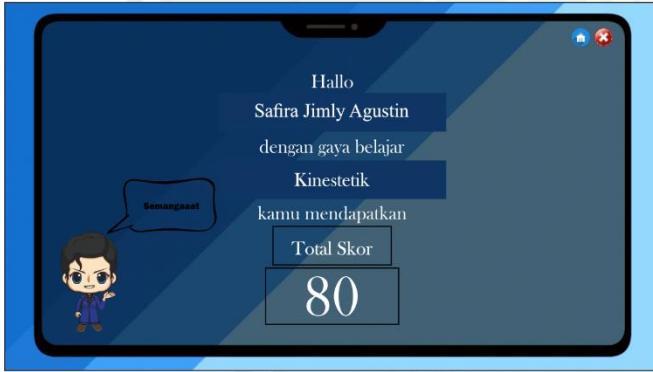
Hallo
Rizky Putra Pratama
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Hallo
Rosa Azyu Husna Melafi
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
90



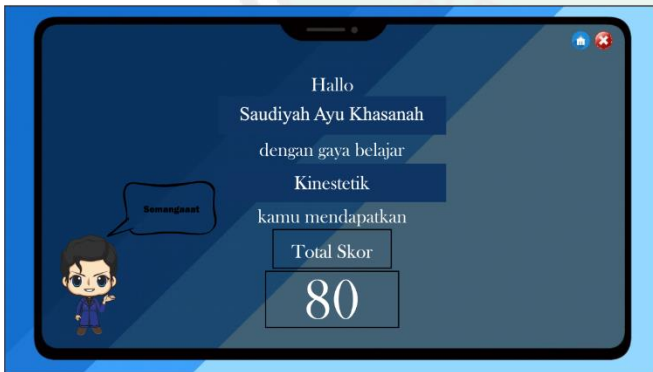
Hallo
Safira Jimly Agustin
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Hallo
Salma Zakiyatul Fuadah
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
100



Hallo
Saudiyah Ayu Khasanah
dengan gaya belajar
Kinestetik
kamu mendapatkan
Total Skor
80



Lampiran 6 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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	: 197 /Un.03.1/TL.00.1/01/2020	16 Januari 2020
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala MTsN 1 Jombang di Jombang		
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	: M Burhanuddin Ali Rausyanfikir	
NIM	: 15130050	
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2019/2020	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Profesional CS 6 untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Jombang	
Lama Penelitian	: Januari 2020 sampai dengan Maret 2020 (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.		
		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Jurusan PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KATOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 JOMBANG
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 56 Telp. (0321) 863289 Jombang
Email : mtsn1jombang@kemenang.co.id

Nomor : B-13/MTs.13.12.01/PP.00.5/03/2020 05 Maret 2020
Sifat :
Hal : Ijin Penelitian

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

Berdasarkan Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : 157/Un.03.1/TL.00.1/01/2020 tanggal 16 Januari 2020, hal permohonan izin mengadakan penelitian untuk penulisan skripsi atas mahasiswa yang bernama:

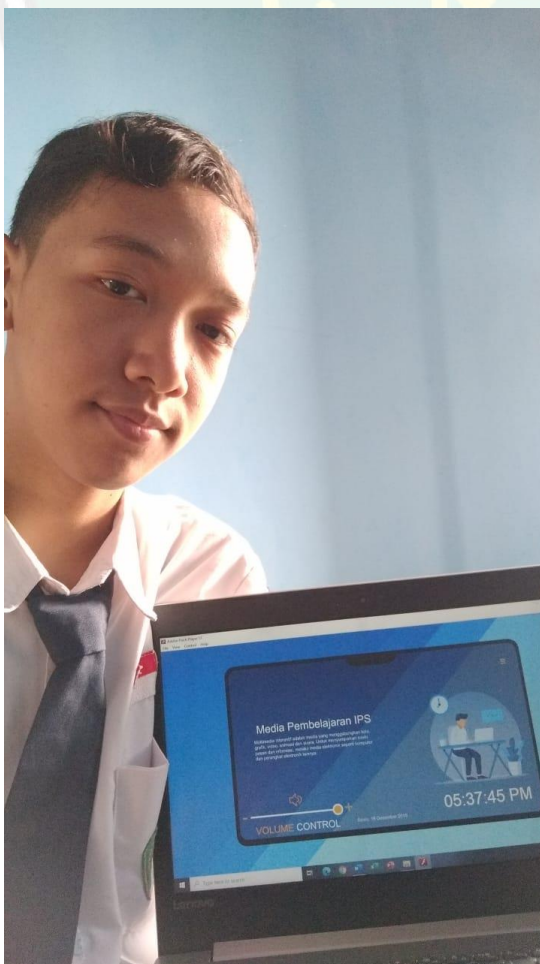
Nama : M Burhanuddin Ali Rausyanfkr
NIM : 15130050
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Semester - Tahun : Genap – 2019/2020
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS 6 untuk Mengakomodir Gaya Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Jombang**
Lama Penelitian : Januari 2020 – Maret 2020 (3 Bulan)

Pada dasarnya kami tidak keberatan mahasiswa tersebut diatas untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi dengan ketentuan yang bersangkutan dapat mentaati semua peraturan dan kebijakan yang berlaku pada MTs Negeri 1 Jombang.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dijadikan keterangan bagi yang berkepentingan.



Lampiran 8 Dokumentasi



Lampiran 9 Lembar Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMI 0341-
552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : M.BURHANUDDIN ALI RAUSYANFIKR
Nim : 15130050
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH UNTUK MENGAKOMODIR GAYA BELAJAR
SISWA

Dosen Pembimbing : Dr.MUHAMMAD WALID, MA

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	10 januari 2020	Konsultasi bab 1 dan media pembelajaran	
2	24 januari 2020	Revisi media pembelajaran	
3	6 februari 2020	Konsultasi validasi media pembelajaran	
4	20 februari 2020	Konsultasi angket dalam media gaya belajar siswa	
5	1 maret 2020	Konsultasi ahli media dan materi	
6	3 maret 2020	Konsultasi untuk izin penelitian	
7	8 september 2020	Konsultasi bab 1- 5	
8	13 november 2020	Konsultasi bab 1-5 dan lampiran	
9		Acc sidang skripsi	
10			

Sidoarjo, 13 November 2020
Mengetahui,
Kajur IPS,

Dr. Alfiana Yuli Epiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2001

Lampiran 10 Biodata Penulis



Nama : M.BURHANUDDIN ALI RAUSYANFIKR
NIM : 15130050
Tetala : Sidoarjo, 20 Juli 1997
Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan IPS
Tahun Masuk : 2015
Alamat Rumah : RT. 04, RW. 03, Desa Balonggarut, Kecamatan Krembung,
Kabupaten Sidoarjo
No Telp/HP : 085812386615
Alamat Email : Burhan123868@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

SD : SD AL-ISLAH Rejeni Krembung Sidoarjo
SMP : SMP Bilingual Terpadu Krian Sidoarjo
SLTA : Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo