

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA*  
*FLASH 8* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
TEMA DINAMIKA INTERAKSI MANUSIA UNTUK PENINGKATAN  
MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA NEGERI 12 MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Sariatulisma  
NIM 12130144



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Juni, 2016

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
TEMA DINAMIKA INTERAKSI MANUSIA UNTUK PENINGKATAN  
MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA NEGERI 12 MALANG

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:

Sariatulisma  
NIM 12130144



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

Juni, 2016

**LEMBAR PERSETUJUAN**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*MACROMEDIA FLASH 8* PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL TEMA DINAMIKA INTERAKSI  
MANUSIA UNTUK PENINGKATAN MINAT BELAJAR PADA  
SISWA KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
NEGERI 12 MALANG

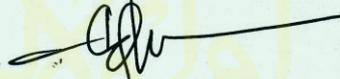
SKRIPSI

Oleh :

Sariatulisma  
NIM 12130144

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



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

Malang, 09 Juni 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. H. Abdul Bashith, M. Si,  
NIP 19761002 200312 1 003

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TEMA DINAMIKA INTERAKSI MANUSIA UNTUK PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 12 MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Sariatulisma (12130144)

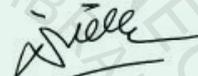
Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal..... dan dinyatakan  
LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

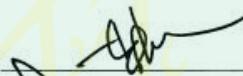
Ketua Sidang  
Nurul Yaqin, M.Pd  
NIP. 19781119 200604 1 002



Sekretaris Sidang  
Dr. H. Muhammad. In'am Esha, M.Ag  
NIP. 19750310200312 1 004



Pembimbing  
Dr. H. Muhammad. In'am Esha, M.Ag  
NIP. 19750310200312 1 004



Penguji Utama  
Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403199803 1 002



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

Dr. H. Muhammad. In'am Esha, M.Ag  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sariatulisma

Malang, 09 Juni 2016

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

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

*Assalamu'alikum Wr. Wb*

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

Nama : Sariatulisma

NIM : 12130144

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia  
Flash 8 pada Mata Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi  
Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII  
di SMPN 12 Malang*

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

*Wassalamu'alikum Wr. Wb*

Pembimbing,



Dr. H. Muhammad. In'am Esha, M.Ag  
NIP 19750310200312 1 004

**SURAT PERNYATAAN**

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

Malang, 09 Juni 2016



Sariatulisma

## HALAMAN MOTTO

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

78. dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan Terjemahannya (Bekasi: Cipta Bagus Segara,2012)..hlm. 275

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, segala puji bagi Allah SWT. Atas pertolongan dan izin-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi tauladan bagi umat muslim. Kupersembahkan dengan sepenuh hati karya sederhana ini kepada:

**Bapak Royanto dan Ibu Marsitin tercinta**

Terimakasih atas do'a, kasih sayang, bimbingan dan semangat yang tiada henti-hentinya.

**Kakakku Lusi Ati, Adikku Yuni Asih dan Desila Aninda**

Terimakasih untuk dukungan, doa dan pengertiannya selama ini.

**Mas Agung Prasetyo**

Terimakasih untuk bimbingan, dukungan, motivasi serta doanya.

**Anis Wulandari, Mb Ichmi Arinda, Ina Ahmad**

Terimakasih atas waktu, semangat dan bantuannya.

**Teman-teman KBMB, gus dan Ning LKP2M, teman-teman P.IPS 2012,**

**Keluargaku di Basecamp KBMB**

Terimakasih atas waktu, dukungan, motivasi dan kebersamaannya.

Terimakasih saya ucapkan kepada Bpk Nuh (Penggagas Bidikmisi) serta untuk seluruh rakyat Indonesia. Semoga ilmu yang saya peroleh dapat bermanfaat dan barakah bagi nusa dan bangsa.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran IPS tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII SMPN 12 Malang”**. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada junjungan Nabi Muhammad SAW hingga akhir zaman.

Pada kesempatan ini, penghargaan dan terimakasih yang sebesar-besarnya ini penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan saran, dukungan dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini. Penghargaan dan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, Rektor Universitas Negeri Maulana (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Negeri Maulana (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Abdul Basith, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Negeri Maulana (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

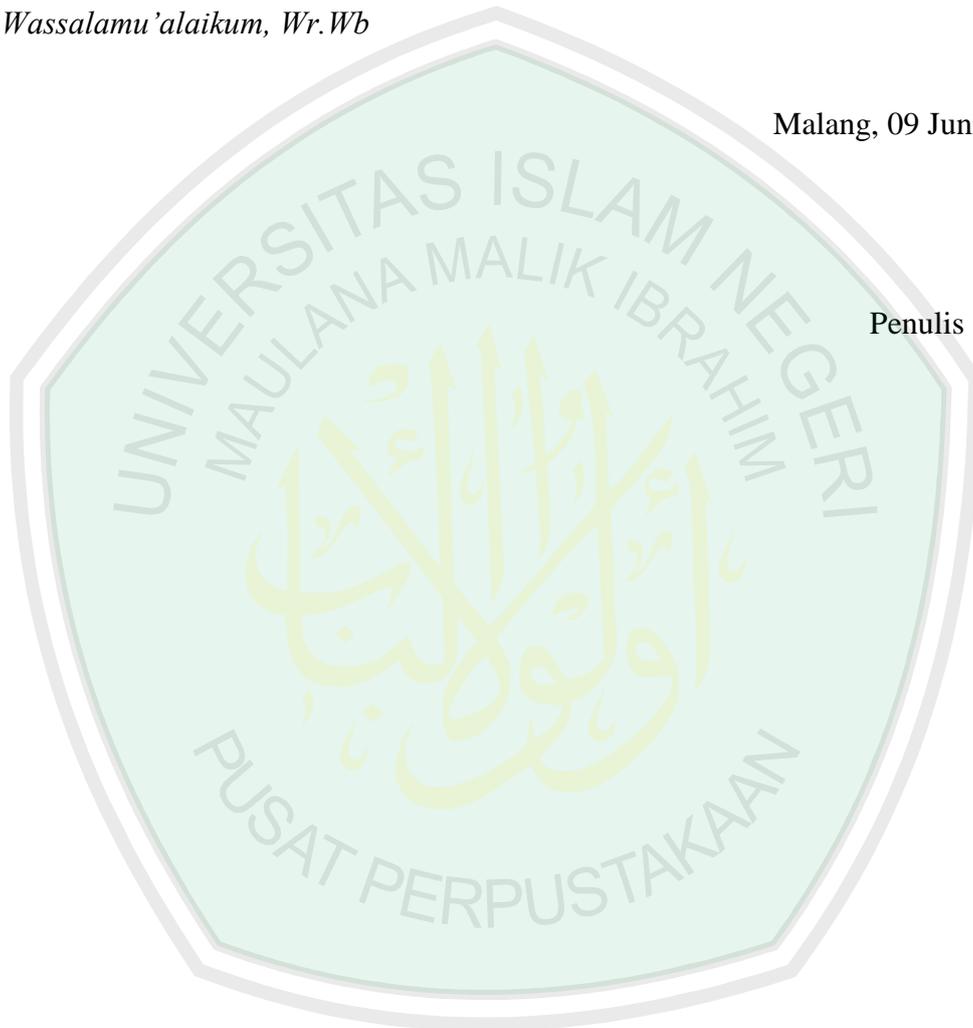
4. Bapak Dr. H. Muhammad In'am Esha, M.Ag, Dosen Pembimbing skripsi yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan dan masukan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak H. Mukhammad Yahya, MA., Ph.D, Dosen Wali yang senantiasa membimbing selama masa studi di jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS).
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Ibu Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si dan Ustadz Ahmad Makki Hassan, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator produk penelitian ini.
8. Bapak Muhammad Alfiantio, S.Pd, Waka Kurikulum SMPN 12 Malang yang telah memberikan kesempatan dan ijin untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Heny Panglipurningtyas, M.Pd, Guru IPS kelas VII A di SMPN 12 Malang yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.
10. Siswa kelas VII A SMPN 12 Malang Tahun Ajaran 2015/2016, yang telah bersedia sebagai subjek uji coba dalam penelitian.
11. Teman-teman Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) 2012, yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga Besar Mahasiswa Bidikmisi (KBMB) serta Gus dan Ning UKM LKP2M yang telah banyak memberikan inspirasi dan motivasi untuk terus belajar dan berkarya.
13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum, Wr.Wb*

Malang, 09 Juni 2016

Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB

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 1978 dan no. 0543 b/U/1978 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	A	ذ	=	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	=	m
ذ	=	Dz	ي	=	gh	ي	=	‘
ر	=	R	ف	=	f	=	=	y

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيُّ = ay

أُو = û

إِي = î

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Persetujuan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan .....</b>	<b>iii</b>
<b>Halaman Nota Dinas Pembimbing .....</b>	<b>iv</b>
<b>Surat Pernyataan .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Motto .....</b>	<b>vi</b>
<b>Halaman Persembahan .....</b>	<b>vii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>viii</b>
<b>Pedoman Transliterasi Arab Latin .....</b>	<b>xi</b>
<b>Halaman Abstrak .....</b>	<b>xii</b>
 <b>Bab I Pendahuluan</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Asumsi Penelitian .....	8
G. Ruang Lingkup Pengembangan .....	9
H. Spesifikasi Produk .....	10
I. Orientasi Penelitian .....	11
J. Definisi Operasional .....	12
K. Sistematika Pembahasan .....	20
 <b>Bab II Kajian Pustaka</b>	
A. Landasan Teori .....	22
B. Kerangka Berpikir .....	52
 <b>Bab III Metode Penelitian</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	53

B. Model Pengembangan.....	53
C. Prosedur Pengembangan .....	53
D. Uji Coba .....	57
E. Prosedur Penelitian .....	68

#### **Bab IV Hasil Pengembangan**

A. Pembuatan Media.....	70
B. Revisi Media .....	75
C. Uji Coba Produk .....	78
D. Penilaian Media .....	79

#### **Bab V Pembahasan**

A. Proses Pengembangan Media berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	95
B. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik.....	102

#### **Bab VI Penutup**

A. Kesimpulan .....	107
B. Saran .....	108

Daftar Pustaka .....	109
----------------------	-----

Lampiran

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	14
Tabel 2.1 Toolbox .....	35
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi .....	59
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Teknis/Media .....	61
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Guru dan Siswa .....	62
Tabel 3.4 Daftar Variabel Indikator dan Daftar Pernyataan .....	64
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk.....	66
Tabel 3.6 Kategori Persentase Evaluasi Media dan Angket Minat Belajar oleh Siswa .....	66
Tabel 4.1 Kritik dan Saran Ahli Materi IPS.....	75
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Media.....	77
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Desain Media.....	78
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama .....	80
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua.....	81
Tabel 4.6 Hasil Validasi Desain Media Tahap Pertama .....	83
Tabel 4.7 Hasil Validasi Desain Media Tahap Kedua .....	84
Tabel 4.8 Hasil Evaluasi Media oleh Guru .....	85
Tabel 4.9 Hasil Analisis Evaluasi Media oleh Peserta Didik .....	87
Tabel 4.10 Persentase Angket Minat Belajar Pesera Didik .....	89
Tabel 4.11 Pesrsentase Respon Positif Angket Minat Belajar Peserta Didik ..	90
Tabel 4.12 Nilai Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	91

Tabel 4.13 Korelasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	91
Tabel 4.14 Hasil Uji T <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	91
Tabel 5.1 Kualitas Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	98
Tabel 5.2 Kualitas Media Pembelajaran oleh Ahli Media .....	99



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Cone Experience</i> Edgar Dale .....	26
Gambar 2.2 Area Kerja <i>Macromedia Flash 8</i> .....	34
Gambar 4.1 Intro .....	70
Gambar 4.2 Menu Utama.....	71
Gambar 4.3 Petunjuk.....	71
Gambar 4.4 Kompetensi Inti .....	72
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar .....	72
Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran.....	73
Gambar 4.7 Materi .....	73
Gambar 4.8 Kuis .....	74
Gambar 4.9 Penyusun .....	74
Gambar 4.10 Tampilan Materi Pada Produk Pertama .....	76
Gambar 4.11 Tampilan Materi Pada Produk Kedua.....	76
Gambar 4.12 Intro pada Produk Pertama.....	77
Gambar 4.13 Intro pada Produk Kedua.....	78
Gambar 4.14 Diagram Pie Persentase Minat Belajar Peserta Didik .....	90
Gambar 4.15 Diagram Batang Respon Positif Minat Belajar Peserta Didik ...	90

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1

1.1 <i>Storyboard</i> .....	112
1.2 <i>Flowchart</i> .....	118

### Lampiran 2

2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	120
2.2 Soal <i>Pretest</i> dan Kunci Jawaban.....	125
2.3 Soal <i>Posttest</i> dan Kunci Jawaban.....	127

### Lampiran 3

3.1 Petunjuk Pengoperasian .....	130
3.2 Tampilan Media .....	131

### Lampiran 4

4.1 Kisi-kisi Angket Minat Belajar .....	136
4.2 Hasil Angket Ahli Materi.....	138
4.3 Hasil Angket Ahli Media .....	144
4.4 Hasil Evaluasi Media oleh Guru .....	150
4.5 Hasil Evaluasi Media oleh Siswa.....	153
4.6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa .....	159
4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	173

### Lampiran 5

5.1 Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Minat Belajar .....	180
5.2 Analisis Data Angket Media oleh Siswa.....	183
5.3 Analisis Data Angket Minat Belajar oleh siswa .....	185
5.4 Daftar Nilai Tes.....	186

**Lampiran 6**

6.1 Surat Izin Penelitian dari FITK UIN Maliki Malang.....	188
6.2 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Malang .....	189
6.3 Surat Izin Penelitian dari SMPN 12 Malang.....	190

**Lampiran 7**

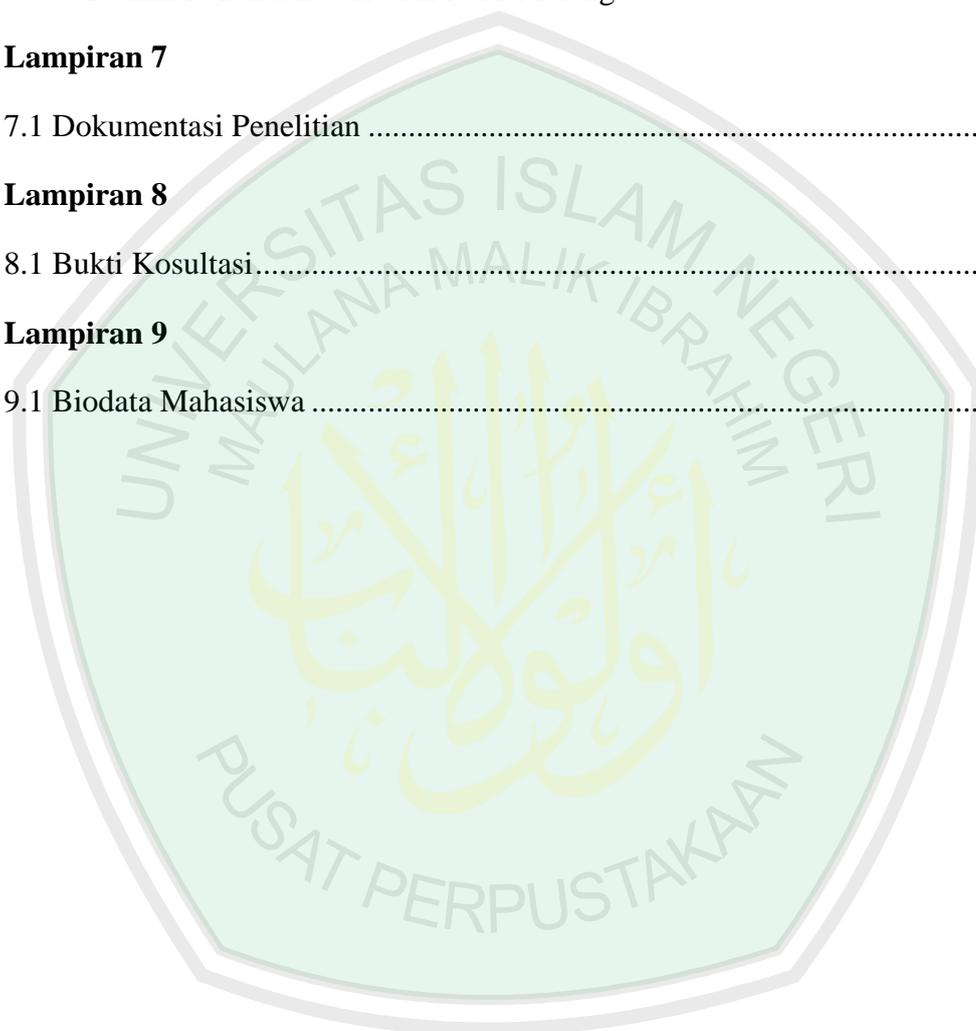
7.1 Dokumentasi Penelitian .....	192
----------------------------------	-----

**Lampiran 8**

8.1 Bukti Kosultasi.....	195
--------------------------	-----

**Lampiran 9**

9.1 Biodata Mahasiswa .....	197
-----------------------------	-----



## ABSTRAK

Sariatulisma. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. H. Muhammad In'am Esha, M.Ag.

Zaman modern guru dituntut kreatif dan inovatif mengembangkan dan mengintegrasikan program komputer dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif inovatif dan menyenangkan. Dengan begitu akan terciptanya multiinteraksi, baik antar guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa.

Untuk menunjang harapan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada pelajaran IPS tema Dinamika Interaksi Sosial pada siswa kelas VII di SMPN 12 Malang. (2) Menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* terhadap minat belajar pada pelajaran IPS tema Dinamika Interaksi Sosial pada siswa kelas VII di SMPN 12 Malang.

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 12 Malang berjumlah 30 siswa. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah (1) angket evaluasi ahli media, (2) angket evaluasi ahli materi, (3) angket evaluasi media oleh guru, (4) angket evaluasi media oleh siswa, (5) angket minat belajar siswa, (6) soal *pre test* dan *posttest*.

Hasil penelitian yang diperoleh antara lain: 1) tahap analisis. Analisis kurikulum pada materi hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu. (2) tahap desain, pembuatan desain media yaitu berupa *storyboard* dan *flowchart*. (3) tahap pengembangan, pembuatan produk media, berupa pengetikan dan revisi dari para ahli. (4) tahap implementasi, uji coba produk dilakukan di kelas VII A dan guru IPS di SMPN 12 Malang. (5) tahap evaluasi, berdasarkan angket dosen ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai kriteria baik. Hasil analisis angket minat belajar siswa rata-rata semua aspek adalah 82,8%, dengan kategori positif. Sementara hasil uji t juga menunjukkan hasil yaitu rata-rata *pretest* sebesar 50 dengan standar deviasi 16,10 dan *posttest* dengan mean sebesar 66,80 dengan standar deviasi 22,83. Signifikansi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yaitu 0,000. Karena nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Kata kunci: *Media pembelajaran, minat belajar, ADDIE*

## ABSTRACT

Sariatulisma. 2016. *The Development of Learning Media Macromedia Flash 8 by the Theme Dynamics of Human's Interaction to Increase Students' Learning Interest in VII grade State Junior High School (SMPN) 12 Malang*. Thesis, Department of Social Knowledge Education, Faculty of Education and Teaching. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang, Advisor: Dr. H. Muhammad In'am Esha, M.Ag.

---

In modern era, teacher is demanded to be creative and innovative to develop and integrate computer program in teaching process so that it could establish active, creative, innovative and amusing learning. As a result, multi interaction will be established either between teacher and student, student and teacher, student and student.

To kick that hope, this research is aimed to: (1) explain the process in developing learning media *macromedia flash 8* in social knowledge course, by the theme dynamic of human's interaction to increase students' learning interest in VII grade State Junior High School (SMPN) 12 Malang. (2) Explain the effect of using *macromedia flash 8* toward students' learning interest in VII grade State Junior High School (SMPN) 12 Malang.

Type of the research conducted is *Research and Development* referring on development model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). The subjects of this research are 30 students of VII grade State Junior High School (SMPN) 12 Malang. The instruments used are (1) evaluation questionnaire of media expert, (2) evaluation questionnaire of material expert, (3) media evaluation questionnaire by teacher, (4) media evaluation questionnaire by student, (5) students' learning interest questionnaire, (6) Pre test and post test questions.

The result of this research, as follows: 1) Analysis step. Curriculum analysis on material the result of Indonesian society's culture in the past (2) design step, making media design is *storyboard* and *flowchart*. (3) Development step, making media product, is typing and revising from experts. (4) Implementation step, test of the product is done in VII A grade and social teacher in State Junior High School (SMPN) 12 Malang. (5) Evaluation step, based on questionnaire of material experts, social knowledge teacher and student are concluded that leaning media has good criteria. The result of students' learning interest for all aspects is 82,8% in average, with a positive categorization. While for t-test reveals the satisfying result that is mean *pre-test* is 50 standard deviation 16,10 and *post-test* mean is 66,80 standard deviation 22,83. Significance of difference between *pre-test* and *post-test* is 0,000. Since the value of probability is  $0,000 < 0,05$ , so  $H_0$  is rejected.

Keyword: Learning Media, Learning Interest, *ADDIE*

### مستخلص البحث

ساريا تولى سما. 2016. تطوير الوسائل التعليمية على ضوء ماكروميديا فلاش 8 بموضوع ديناميات التفاعل البشري لترقية اهتمام التعلم لدى الطلبة فصل 7 المدرسة المتوسطة الحكومية 12 مالانج. البحث العلمي، قسم التعليم لعلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الدكتور الحاج محمد إنعام إيسا الماجستير

في عصرنا الحديث مطلوب على المعلمين إبداع و ابتكار في تطوير برنامج الحاسوب واندماجه في عملية التعليم والتعلم رجاء بوجود التعليم إبداعيا كان أو ابتكاريا أو ممتعة. بذلك سيكون كثرة التفاعل إما بين المعلم والطلبة أو بين الطلبة والطلبة الأخرى.

لحث الرجاء المذكور، هدف هذا البحث هو (1) لوصف عملية تطوير الوسائل التعليمية ماكروميديا فلاش 8 بموضوع ديناميات التفاعل البشري لترقية اهتمام التعلم لدى الطلاب فصل 7 المدرسة المتوسطة الحكومية 12 مالانج. (2) لوصف تأثير استخدام ماكروميديا فلاش 8 بموضوع ديناميات التفاعل البشري لترقية اهتمام التعلم لدى الطلبة فصل 12 المدرسة المتوسطة الحكومية مالانج.

نوع البحث الذي قامت الباحثة وهو بحث وتطويري تابعا على أسلوب ADDIE (تحليل، تصميم، تطوير، تطبيق، تقييم).

عينة هذا البحث هي الطلبة فصل 7 المدرسة المتوسطة الحكومية 12 مالانج بمجموع 30. أما أدوات البحث التي استخدمتها هي (1) الاستبانة التقويمية لخبير الحاسوب، (2) الاستبانة التقويمية لخبير المحتوى، (3) الاستبانة التقويمية لمعلمين، (4) استبانة التقويمية للطلبة، (5) استبانة اهتمام الطلبة في التعليم، (6) الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

نتائج البحث محصورة على (1) تحليلية. تحليل المنهج في مادة نتيجة الثقافة الاجتماعية الإندونيسية في الزمان القديم. (2) تصميم، صناعة تصميم الوسائل في شكل القصة المصورة والانسايبي. (3) تطوير، صناعة إنتاج الوسائل، بالكتابة والمراجعة من الخبراء. (4) تطبيق، التجارب المنتجي أجري في فصل 7 معلم التعليم لعلوم الاجتماعية، المدرسة المتوسطة الحكومية 12 مالانج. (5) تقويم، بناء على استبانة الخبير ومعلم التعليم لعلوم الاجتماعية والطلبة مستخلصة أن الوسائل التعليمية لها معيار جيد. نتائج تحليل الاستبانة معتدلا باهتمام الطلبة من جميع الجوانب هي 82,8% بالمعيار الإيجابي. ثم نتيجة

من  $t$  test تدل على الحصول الممتع هي معتد لها من الاختبار القبلي 50 بالانحراف المعياري 16،10 والاختبار البعدي بمعتد لها 66،80 بالانحراف المعياري 22،83. أهمية الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي هي 0.000. لأن قيمة احتمال  $0.05 > 0.000$ ، ثم رفض  $H_0$ .  
الكلمات الرئيسية: وسائل التعليم، اهتمام التعليم، *ADDIE*



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Mengingat kebhinekaan budaya, keberagaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>2</sup>

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 5

<sup>3</sup> Rusman, *ibid.*, hlm. 6

Selain guru dan siswa yang akan menentukan hasil pembelajaran nantinya, ada dua aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran yang tak kalah pentingnya yaitu metode dan media pembelajaran. Baik metode maupun media pembelajaran harus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Diharapkan dengan penggunaan media yang menarik serta variatif mampu mendorong minat belajar serta membuat peserta didik terlatih belajar secara mandiri, mengefektifkan proses belajar siswa dan mampu mengimbangi pesatnya teknologi yang berkembang.

Proses belajar mengajar memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu maka diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan sains dan teknologi yang semakin pesat, maka dunia pendidikan juga perlu adanya inovasi dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Dalam hal ini metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga alat peraga yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Untuk itu maka seorang guru juga diharapkan mampu untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis IT atau tidak gagap teknologi (gaptek).

Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan peserta didik sama-sama memainkan peranan penting dalam

kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru sebagai *teacher center*, namun guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Permasalahan penting pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan peserta didik perlu belajar sesuai dengan zamannya. Sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu dapat membuat pembelajaran aktif, kreatif inovatif dan menyenangkan, sehingga terciptanya multi interaksi, baik antar guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa. Guru harus mampu membiasakan siswa bersikap aktif dan kreatif serta inovatif dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Adapun contoh pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi komputer yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* di dalam pengembangan produk akan menggabungkan semua komponen yang terdiri dari teks, video, gambar, audio, animasi dan *game*. Hal tersebut diharapkan dapat mendukung dalam proses transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* tersebut diuji kelayakannya.

Pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, peneliti akan mengambil objek penelitian di SMPN 12 Malang. Alasan yang tepat sehingga

---

<sup>4</sup> Rusman, Ibid., hlm. 16

peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMPN 12 Malang karena sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melaksanakan kegiatan pra penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang ada di SMPN 12 Malang. Ketika melaksanakan pra penelitian, peneliti mengidentifikasi permasalahan pada kualitas dan minat belajar siswa di kelas VII pada pelajaran IPS yang sedang berlangsung.

Kualitas dan minat belajar siswa kelas VII di SMPN 12 Malang dapat peneliti ketahui dari hasil wawancara dengan salah satu guru IPS di SMPN 12 Malang, berikut penjelasan Bu Heni,:

Siswa-siswi kelas VII dalam pembelajaran IPS berlangsung dengan baik, namun kendala adalah minat dari siswa dalam pembelajaran yang masih kurang selain itu siswa di SMPN 12 mayoritas adalah menengah kebawah, jadi mereka kurang terfasilitasi untuk sarana pembelajaran dari orang tua. Hasil belajarnya pun juga masih di bawah rata-rata kalau guru mau jujur memberikan nilai apa adanya. jika nilai tidak memenuhi ketuntasan saya melakukan remidi, jika tidak tuntas lagi saya lakukan remidi lagi. Untuk metode yang yang digunakan saya masih menggunakan metode seperti presentasi, observasi, untuk penggunaan media lain yang berbasis komputer saya masih belum pernah menggunakannya kecuali powerpoint, ya karena saya gagap teknologi mbak. Menggunakan powerpointpun itu juga sangat jarang.<sup>5</sup>

Berdasarkan paparan diatas, bahwa perlu adanya upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas serta minat belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat serta merangsang siswa untuk tertarik dalam pembelajaran IPS. Hal ini guru berusaha untuk mempermudah proses penyampaian ilmu kepada peserta didik, sesuai dengan firman Allah :

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Heni, guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 12 Malang, pada tanggal 26 Agustus 2015.

مِّنْ بُطُونٍ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلْ لَّكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

78. dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.<sup>6</sup>

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di SMPN 12 Malang. Hal ini karena sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang ada di SMPN 12 Malang, dan pengembang di sarankan untuk memilih subtema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu untuk diterapkan dalam media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8. Selain itu dikarenakan di SMPN 12 Malang guru mata pelajaran IPS jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer, sehingga fasilitas yang ada seperti LCD dan proyektor jarang sekali dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti juga melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut dalam pembelajaran IPS kelas VII dengan Dinamika Interaksi Manusia.

<sup>6</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bekasi: Cipta Bagus Segara,2012),.hlm. 275

## **B. Rumusan masalah**

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada pelajaran IPS tema Dinamika Interaksi Manusia pada siswa kelas VII di SMPN 12 Malang?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* terhadap minat belajar pada pelajaran IPS tema Dinamika Interaksi Manusia pada siswa kelas VII di SMPN 12 Malang?

## **C. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis merasa perlu memberikan batasan masalah pada runang lingkup materi yang diterapkan dalam media pembelajaran *macromedia flash 8* yaitu dengan memilih sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu.

## **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada pelajaran IPS tema Dinamika Interaksi Manusia pada siswa kelas VII di SMPN 12 Malang.
2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* terhadap minat belajar pada pelajaran IPS tema Dinamika Interaksi Manusia pada siswa kelas VII di SMPN 12 Malang.

## E. Manfaat Pengembangan

1. Bagi siswa
  - a. Mendapatkan pengalaman baru tentang belajar IPS menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8*.
  - b. Siswa menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
  - c. Membantu siswa dalam memahami materi Dinamika Interaksi Manusia dengan lebih mudah.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai informasi teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran IPS.
  - b. Memberikan media pembelajaran alternatif dalam mengajarkan materi Dinamika Interaksi Manusia berbasis *macromedia flash 8*.
  - c. Memberikan motivasi bagi guru-guru untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilannya mengembangkan produk pembelajaran yang unggul dan beriptek.
3. Bagi sekolah
  - a. Dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).
4. Bagi Peneliti
  - a. Sebagai acuan penelitian selanjutnya.
  - b. Menambah wawasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *marcomedia Flash 8*.

## **F. Asumsi Pengembangan**

Media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan. Sebab media komputer memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran. Dewasa ini media komputer makin diminati dan makin banyak digunakan dalam pembelajaran. Teknologi tinggi yang berbasis komputer dan televisi memberikan keluasaan anak didik untuk mengadopsi pengetahuan dari media tersebut yang dapat mendukung pembelajaran.<sup>7</sup> Oleh karena itu di sini peneliti sekaligus pengembang produk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* dengan harapan hasil dari pengembangan produk ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

## **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran ini berbasis *macromedia flash 8* penelitian dan pengembangan yang dilakukan fokus pada ruang lingkup materi pembelajaran IPS semester 2 kelas VII, yaitu materi pokok dengan tema “Dinamika Interaksi Manusia”, dengan mengambil subtema “Hasil Kebudayaan Masyarakat pada Masa Lalu”. Berikut rincian materi yang dikembangkan:

Kopetensi Inti (KI) :

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

---

<sup>7</sup> Mufiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta:PT. Prestasi Pustakarya, 2012)., hlm. 193

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.4 Memahami pengertian dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
- 4.1 Mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.

Materi Pokok :

Tema : Dinamika Interaksi Manusia

Subtema : Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu. Dari subtema tersebut terdapat 3 subtema-subtema kecil sebagai berikut:

- 1) Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Pra akasara
- 2) Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Budha
- 3) Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan yaitu materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema Dinamika Interaksi Manusia dengan mengambil subtema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.
2. Materi yang disampaikan mengarahkan siswa untuk berfikir kritis, dan menekankan pada penalaran dan pemahaman.
3. Materi yang disajikan terdapat integrasi keilmuannya dengan agama islam.
4. Materi yang disampaikan dalam bentuk gambar, grafik, animasi, video, audio dan teks.
5. Di akhir materi disajikan evaluasi yang berbentuk kuis.

## H. Orisinalitas Penelitian

Terdapat beberapa temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sekarang. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai acuan untuk menjelaskan perbedaan antara penelitian yang pernah dilakukan oleh para peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sekarang. Sehingga hal tersebut dapat memastikan keorisinalan pada penelitian sekarang. Selain itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai penguat hasil penelitian sekarang.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* untuk meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPN 12 Malang. Penelitian yang sekaligus

mengembangkan media pembelajaran tersebut memiliki dugaan yang kuat akan keberhasilan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat diperkuat pula dengan adanya penelaahan pada penelitian yang relevan atau sejenis dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sekarang.

Sebagai pendukung dalam penilaian bahwa media pembelajaran berpotensi efektif meningkatkan minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil telaah penelitian yang dilakukan Dessy Kristianto dalam skripsinya pada mata pelajaran matematika pada materi peluang. Hasil skripsi ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media tersebut positif, hal ini terlihat dari nilai respon positif siswa yang mencapai 83,83%. Jika dilihat secara kualitas media, media tersebut dinyatakan cukup, hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang mencapai 59,65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>8</sup>

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Alif Ahdian Fajar Arifin hanya sebatas untuk mengetahui kelayakan serta respon dari siswa, juga tanpa penelitian lanjutan hasil dari penelitiannya yaitu kualitas media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas baik (B), dengan presentase keidealan

---

<sup>8</sup> Dessy Kristianto, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media *Macromedia flash* Pada Materi Peluang Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Purbalingga”, Skripsi, fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, hlm. 6-7, 122

83,90%. Selain itu respon siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba kelas besar mendapatkan respon sangat baik (SB) dengan presentase keidealan 87%.<sup>9</sup>

Hasil temuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Devi Tri Wulandari yaitu bahwa hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria interpretasi sangat layak, 93,05% oleh ahli materi dengan kriteria interpretasi sangat layak, dengan rata-rata persentase keseluruhan hasil validasi oleh para ahli sebesar 84%, dan hasil uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada kompetensi dasar menjelaskan sistem kearsipan kelas X AP1 SMK Negeri 4 Surabaya sangat layak digunakan.<sup>10</sup>

Sedangkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Siti Aniqotunnisa bahwa ualitas CD interaktif nahwu berdasarkan penilaian tiga guru nahwu di MTs. Ibnul Qoyyim Putra sangat baik(SB), dengan skor 123,64 dari skor maksimal ideal 135 dan presentase keidealan sebesar 90,71%. CD kuis interaktif ini juga mendapat respon sangat baik dari peserta didik dengan skor 15,76 dari skor maksimal 16 dan presentase keidealan sebesar 98,18%, maka CD

---

<sup>9</sup> Alif Ahdian Fajar Arifin, "Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan *Macromedia flash Profesional 8* pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Kelas VII, Skripsi fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014, hlm. 6-7, 64-65

<sup>10</sup> Devi Tri Wulandari, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Kelas X AP 1 DI SMK Negeri 4 Surabaya,-, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, 2015, hlm. 13

kuis interaktif nahwu tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri nahwu untuk peserta didik.<sup>11</sup>

Keorisinilan penelitian sekarang dapat dilihat dari ruang lingkup serta spesifikasi produk dengan pengembangan media pembelajaran penelitian terdahulu. Ruang lingkup materi yang disampaikan pada pengembangan yang sekarang yaitu diintegrasikan pada nilai-nilai keislaman dengan harapan setelah peserta didik belajar dengan menggunakan media ini, selain dapat memahami kosep dan teori tapi juga dapat mengambil dan menerapkan nilai-nilai sosial dan keislaman yang terkandung dalam materi tersebut. Selain itu, ada tindak lanjut dari hasil pengembangan media pembelajaran tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Dessy Kristianto pengembangan produk dengan materi Peluang hingga dapat dikatakan layak dan telah divalidasi dan penelitian lanjutan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Alif Ahdian Fajar Arifin berupa CD interaktif berbasis pendidikan karakter, penelitian ini hanya sebatas untuk mengetahui kelayakan serta respon dari siswa, juga tanpa penelitian lanjutan hasil dari penelitiannya yaitu kualitas media pembelajaran. penelitian yang dilakukan oleh Devi Tri Wulandari yaitu pengembangan media pembelajaran yaitu pada kompetensi dasar sistem kearsipan kelas dan penelitian ini sebatas uji kelayakan produk saja. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aniqotunnisa yaitu

---

<sup>11</sup> Siti Aniqotunnisa, Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interktif Nahwu Berbasis *Macromedia flash 8* Sebagai Sumber Belajar Mandiri di MTs Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2013, hlm. 9, 99

pengembangan media pembelajaran kuis interaktif nahwu sebagai sumber belajar mandiri. Berikut merupakan tabel yang menjelaskan perbandingan antara penelitian terdahulu dengan sekarang:

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dessy Kristianto, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media <i>Macromedia flash</i> Pada Materi Peluang Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Purbalingga. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.	Pengembangan media berbasis <i>Macromedia flash</i> dengan hasil akhir berupa CD. Pengembangan dan penelitian mengacu pada model ADDIE ( <i>Analysis, Design, Development, and Evaluation</i> ).	Dalam pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif pada materi peluang, dan hanya untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.	Media pembelajaran yang telah dikembangkan mempunyai kriteria sangat baik. Respon siswa terhadap media tersebut positif, hal ini terlihat dari nilai respon positif siswa yang mencapai 83,83%. Jika dilihat secara kualitas media, media tersebut dinyatakan cukup, hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang mencapai 59,65%. Berdasarkan semua ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2.	Alif Ahdian Fajar Arifin, Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Matematika	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> 8.	Pengembangan media pembelajaran berupa CD interaktif berbasis pendidikan	Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas

	<p>Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan <i>Macromedia flash Profesional 8</i> pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Kelas VII, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.</p>		<p>berkarakter. Mengacu pada model Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan ini hanya sebatas uji kelayakan produk.</p>	<p>baik (B) dengan presentase keidealan 83,90%. Selain itu respon siswa terhadap media pembelajaran pada uji coba kelas besar mendapatkan respon sangat baik (SB) dengan presentase keidealan 87%.</p>
3.	<p>Devi Tri Wulandari, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia flash 8</i> Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Kelas X AP 1 DI SMK Negeri 4 Surabaya, Skripsi, Universitas Negeri Surabaya. 2015</p>	<p>Pengembangan media berbasis <i>macromedia flash 8</i>.</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan mengacu pada model pengembangan 4-D (<i>Define, Design, Develop, dan Dessiminate</i>). Penelitian dan pengembangan ini hanya sebatas uji kelayakan produk saja.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini bahwa hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria interpretasi sangat layak, 93,05% oleh ahli materi dengan kriteria interpretasi sangat layak, dengan rata-rata persentase keseluruhan hasil validasi oleh para ahli sebesar 84%, dan hasil uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash 8</i> pada kompetensi dasar menjelaskan</p>

				sistem kearsipan kelas X AP1 SMK Negeri 4 Surabaya sangat layak digunakan.
4.	Siti Aniqotunnisa, Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis <i>Macromedia flash 8</i> Sebagai Sumber Belajar Mandiri di MTs Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2013	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash 8</i> . Hasil akhir berupa CD pembelajaran. Pengembangan dan penelitian mengacu pada model ADDIE ( <i>Analysis, Design, Development, and Evaluation</i> ).	Pengembangan media pembelajaran kuis interaktif nahwu sebagai sumber belajar mandiri.	Kualitas CD interaktif nahwu berdasarkan penilaian tiga guru nahwu di MTs. Ibnul Qoyyim Putra sangat baik (SB), dengan skor 123,64 dari skor maksimal ideal 135 dan presentase keidealan sebesar 90,71%. CD kuis interaktif ini juga mendapat respon sangat baik dari peserta didik dengan skor 15,76 dari skor maksimal 16 dan presentase keidealan sebesar 98,18%, maka CD kuis interaktif nahwu tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri nahwu untuk peserta didik.

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk	Metode	Temuan yang diharapkan
1.	Sariatulisma, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> pada Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan ( <i>Research and Development</i> ). Langkah-langkah	Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash 8</i> ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMPN 12 Malang dalam

	Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di SMPN 12 Malang, Skripsi.	yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE ( <i>Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i> ).	pembelajaran IPS. Ruang lingkup materi yang disampaikan pada pengembangan yang sekarang yaitu diintegrasikan pada nilai-nilai keislaman dengan harapan setelah peserta didik belajar dengan menggunakan media ini, selain dapat memahami kosep dan teori tapi juga dapat mengambil dan menerapkan nilai-nilai sosial dan keislaman yang terkandung dalam materi tersebut
--	-----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## I. Definisi Operasional

Supaya terjadi pemahaman yang sama terhadap istilah yang terdapat pada rumusan judul pada penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti sekaligus sebagai pengembang produk memberikan batasan atau definisi istilah.

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia flash*

Media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada pengembangan produk ini yaitu pengembangan media pembelajaran IPS semester 2 kelas VII SMP/MTs pada pembahasan tema Dinamika Interaksi Manusia. Pada pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan yaitu berupa *storyboard* dimana terdapat gambar, teks, animasi, video dan audio. Sedangkan *Macromedia flash MX* (Flash 8) merupakan versi terbaru dari software *Macromedia flash* sebelumnya (*Macromedia flash 7*). *Macromedia flash* adalah software yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan

yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. *Macromedia flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran.<sup>12</sup>

## 2. Minat Belajar

Minat adalah rasa lebih suka atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak di bawa sejak lahir melainkan di peroleh kemudian. Penguasaan sempurna terhadap suatu mata pelajaran, memerlukan suatu pencurahan perhatian yang rinci. Minat yang telah didasari dalam bidang pelajaran, mungkin sekali akan menjaga pikiran siswa, sehingga dapat menguasai pelajarannya.<sup>13</sup>

## 3. Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu

---

<sup>12</sup> Nur Hadi Waryanto, *Tutorial Komputer Multimedia* (Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta, 2010)., hlm. 1

<sup>13</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).,hlm.121

Pengetahuan Sosial disusun berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>14</sup>

Jadi media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 media pembelajaran yang berbasis *flash* yang mana merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. Minat belajar adalah rasa suka antusias terhadap ssesuatu kegiatan. Seorang siswa yang berminat terhadap sesuatu yang diminati itu sama sekali tidak akan menghiraukan sesuatu yang lain. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari bebagai cabang disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dususun berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial.

## **J. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini disusun dengan sistematika pembahasan penulisan agar mudah diperoleh gambaran yang jelas dan dipahami, maka secara global dapat ditulis sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari latar belakang yang memaparkan masalah yang ada di lapangan serta alasan peneliti mengambil judul

---

<sup>14</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

penelitian tersebut. Rumusan Masalah menjelaskan permasalahan yang diambil oleh peneliti. Tujuan pengembangan yaitu menjawab dari rumusan masalah. Manfaat pengembangan berisi manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut. Asumsi pengembangan berisi karakteristik produk dan pembenaran pemilihan model serta prosedur pengembangannya. Ruang Lingkup pengembangan yaitu memberikan gambaran dari jbaran variabel yang secara teoritis dapat dipertanggungjawabkan. Spesikasi produk memberika gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan. Orisinalitas pengembangan menyajikan persamaan dan perbedaan bidang kajian yang diteliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Definisi Operasional berisi penjelasan istilah-istilah yang ada pada judul penelitian.

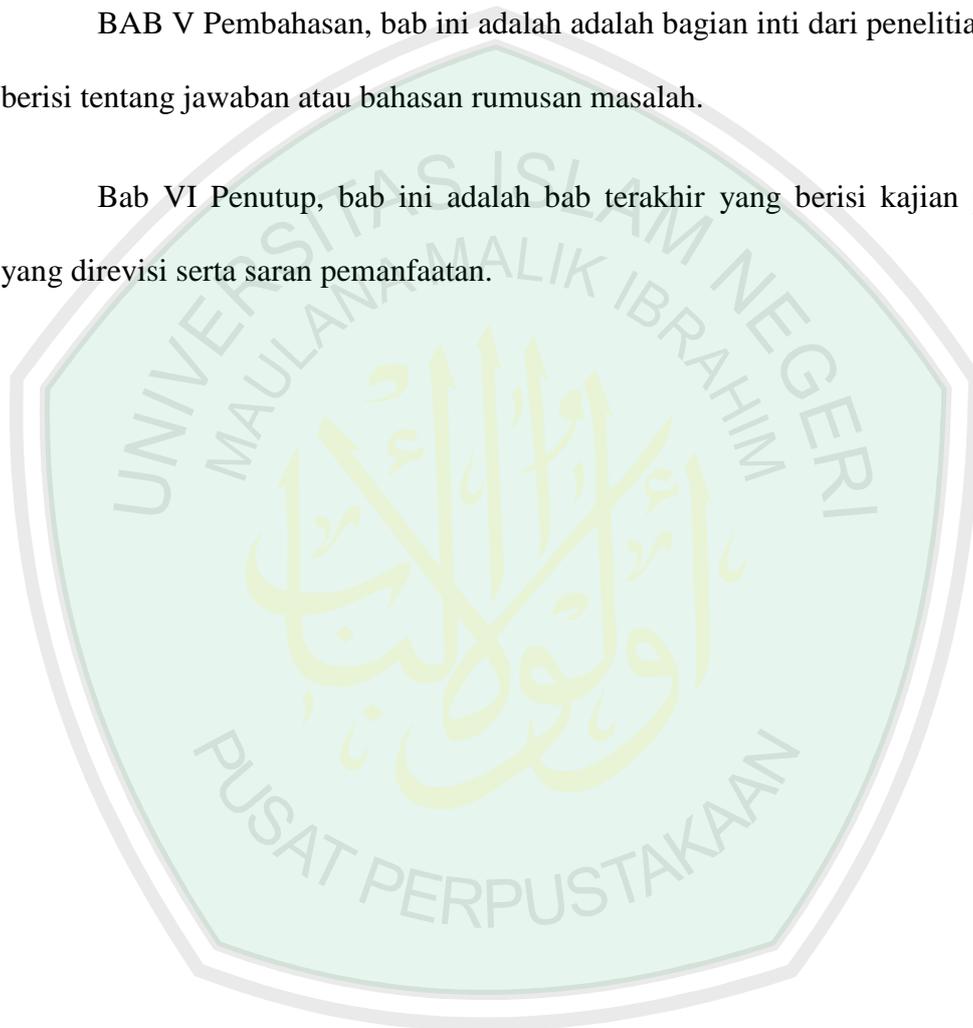
Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini peneliti menguraikan mengenai landasan teori yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan serta kerangka berpikir berupa skema atau bagan yang menjelaskan alur berpikir peneliti.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari jenis penelitian, yang menjelaskan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti. Model pengembangan, berisi pemilihan model yang digunakan dalam penelitian ini. Prosedur pengembangan menjelaskan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Uji coba produk terdiri dari subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Pengembangan, pada bab ini terdapat subbab yang harus diuraikan di dalamnya, subbab tersebut meliputi penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

BAB V Pembahasan, bab ini adalah bagian inti dari penelitian yang berisi tentang jawaban atau bahasan rumusan masalah.

Bab VI Penutup, bab ini adalah bab terakhir yang berisi kajian produk yang direvisi serta saran pemanfaatan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>15</sup>

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Menurutnya, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), hlm. 3

yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.<sup>16</sup>

Menurut Oemar Hamalik mendefinisikan media sebagai teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antar guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Sedangkan Yusuf Hadi Miarso mengartikan media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurannya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.<sup>17</sup>

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata media , merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>18</sup>

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan

---

<sup>16</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 26

<sup>17</sup> Musfiqon, *ibid.*, hlm. 27

<sup>18</sup> Musfiqon, *ibid.*, hlm. 28

media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “*Multiple Intelligences and Instructional Technology*” mengatakan media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.<sup>19</sup>

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Media dapat meningkatkan pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi sebagai sarana pemecah masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.<sup>20</sup>

Berbagai paparan diatas menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak. Namun secara lebih rinci dan utuh media pembelajaran berfungsi untuk:

- a. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- b. Meningkatkan gairah belajar siswa.
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- d. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- e. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
- f. Mengefektifkn proses komunikasi dalam pembelajaran.

---

<sup>19</sup> Musfiqon ,ibid., hlm. 32

<sup>20</sup> Musfiqon ,ibid., hlm. 33

g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>21</sup>

Dalam berbagai fungsi di atas tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu fungsi media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.<sup>22</sup>

### **3. Landasan Teoretis Penggunaan Media Pembelajaran**

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap, dan keterampilan dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Burner ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan.<sup>23</sup>

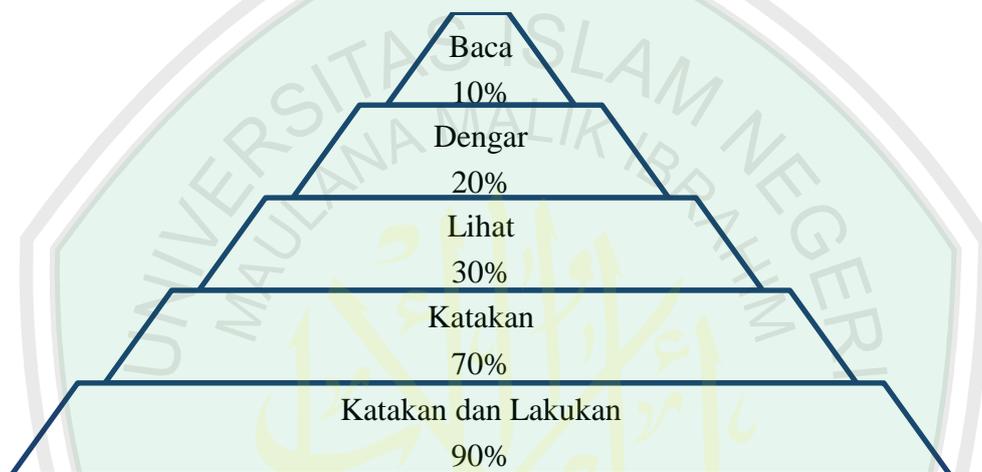
---

<sup>21</sup> Musfiqon , *ibid.*, hlm 35

<sup>22</sup> Musfiqon , *ibid.*, hlm 35

<sup>23</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung:Alfabeta, 2012)., hlm. 165

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 80% hasil belajar seseorang diperoleh dari indera pandang, dan hanya 15% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dari indera yang lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar *cone experience* dari Edgar Dale berikut :<sup>24</sup>



**Gambar 2.1 Cone Experience Edgar Dale**

Dasar pengembangan kerucut diatas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* atau *learning to do*.<sup>25</sup>

<sup>24</sup> Rusman, *ibid.*, hlm 165

<sup>25</sup> Rusman, *ibid.*, hlm 165-166

#### 4. Pengertian IPS dalam Kurikulum 2013

Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur Kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs. Di SMA dan SMK tidak ada mata pelajaran IPS tetapi mata pelajaran yang terkait dengan disiplin-disiplin ilmu yang secara tradisional dikelompokkan ke dalam kelompok Ilmu-ilmu Sosial.<sup>26</sup>

Manfaat IPS bagi peserta didik dapat dilihat dalam empat hal yaitu.<sup>27</sup>

##### a. Tujuan IPS

Tujuan pendidikan IPS adalah “untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi serta produktif.”

Pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat adalah pengetahuan penting yang memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai siapa dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan perkembangan kehidupan kebangsaan di masa lalu, masa sekarang, dan yang akan datang.

---

<sup>26</sup>Yoyo Supriono, *Pembelajaran IPS dalam Kurikulum 2013* (<http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/330>, diakses pada 22 Juni 2016, jam 11. 15 wib)

<sup>27</sup> Yoyo, Ibid

Sikap religius, jujur, demokratis adalah sikap yang diperlukan oleh seorang warganegara di masa kini maupun masa depan. Kebiasaan senang membaca, kemampuan belajar, rasa ingin tahu merupakan kualitas yang diperlukan untuk belajar seumur hidup.

Kepedulian terhadap lingkungan sosial dan fisik memberikan kesempatan kepada siswa mata pelajaran IPS untuk selalu sadar dan berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Kualitas lain yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya.

Komunikasi adalah kemampuan penting untuk kehidupan abad ke-21. Kemampuan komunikasi mendasari interaksi sosial yang tak dapat dihindari, semakin baik kemampuan berkomunikasi semakin baik interaksi yang terjadi.

#### b. Konten Pendidikan IPS

Konten Pendidikan merupakan aspek penting untuk memberikan kemampuan yang diinginkan dalam tujuan pendidikan IPS.

Konten pendidikan IPS dalam Kurikulum 2013 meliputi :<sup>28</sup>

1. Pengetahuan : tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa, dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya.
2. Keterampilan : berfikir logis dan kritis, membaca, belajar (*learning skills, inquiry*), memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa

---

<sup>28</sup> Yoyo, Ibid

3. Nilai : nilai- nilai kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, kebangsaan, cinta damai, dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut.

4. Sikap : rasa ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif, dan bertanggungjawab. Konten tersebut dikemas dalam bentuk Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar IPS SMP dikemas secara integratif dengan menggunakan aspek geografis sebagai elemen pengikat.

#### c. Karakteristik Mata Pelajaran IPS.

Mata Pelajaran IPS di SMP/MTs mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP/MTs mengandung unsur-unsur ilmu geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, politik, hukum, budaya.
- b) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dikemas menjadi beberapa bahasan dengan dibentuk tema tertentu yang sesuai dengan bahasan.
- c) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS membahas tentang masalah-masalah sosial yang ada sesuai dengan realita dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS banyak menyangkut fenomena-fenomena dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat dan cara pemenuhan kebutuhan hidup manusia.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 175

#### d. Pembelajaran IPS

Ketercapaian tujuan mata pelajaran IPS didukung oleh proses pembelajaran yang dirancang dalam Kurikulum 2013 dan berlaku juga untuk IPS. Ada dua hal dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pengembangan materi ajar yang selalu dikaitkan dengan lingkungan masyarakat di satuan pendidikan dan model pembelajaran yang dikenal dengan istilah pendekatan saintifik.<sup>30</sup>

Dalam pendidikan saintifik dikenal ada lima langkah peristiwa pembelajaran, keliam langkah tersebut adalah:<sup>31</sup>

1. Mengamati (*observing*)
2. Menanya (*questioning/asking*)
3. Mengumpulkan informasi (*experimenting/exploring*)
4. Mengasosiasikan/mengolah informasi (*analyzing/associating*)
5. Mengkomunikasikan (*communicating*)

Untuk pembelajaran IPS, kelima langkah pembelajaran ini terkait dengan sumber utama (*primary sources*) IPS yaitu masyarakat dan lingkungan hidupnya. Dengan proses pembelajaran yang demikian maka penerapan apa yang mereka pelajari di masyarakat dan menjadikan masyarakat sebagai sumber belajar.

#### e. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar untuk IPS adalah penilaian hasil belajar otentik dan mengurangi tes dengan jawaban yang bersifat discrete (hanya memiliki satu

---

<sup>30</sup> Yoyo, *op.cit.*,

<sup>31</sup> Yoyo, *Ibid*

jawaban benar). Hakiki IPS adalah penggunaan data, pengorganisasian data, pemaknaan data, dan mengkomunikasikan hasil menjadi primadona untuk penilaian hasil belajar otentik. Dengan penilaian hasil belajar otentik ini maka kemampuan berpikir, nilai dan sikap serta penerapannya dalam kehidupan nyata menyebabkan kualitas peserta didik yang belajar IPS berbeda secara signifikan dari apa yang telah menjadi praktek pembelajaran IPS yang banyak dilakukan di masa kini dan masa lalu.<sup>32</sup>

## **6. Pembelajaran Berbasis Komputer**

Istilah komputer diambil dari bahasa Latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute*). Definisi komputer disampaikan oleh Hamacher yang dikutip oleh Wahono, Komputer adalah mesin pehitung elektronik yang cepat dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di dalam memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi. Menurut Daryanto komputer memiliki tiga sifat yaitu bekerja dengan menggunakan tenaga listrik (elektronik), bekerja berdasarkan program, bekerja dalam suatu sistem.<sup>33</sup>

Pemanfaatan komputer awalnya digunakan amat terbatas, hanya untuk keperluan menghitung dalam kegiatan administrasi saja, tetapi sekarang aplikasi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sangat memungkinkan sebagai sarana belajar untuk keperluan pendidikan. Kecenderungan menggunakan media komputer dalam

---

<sup>32</sup> Yoyo, Ibid

<sup>33</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 127

bidang pendidikan sudah mulai tampak sekitar tahun 1970-an. Kini pemanfaatan media komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Manfaat komputer untuk tujuan pendidikan menurut Arsyad yaitu:

- a. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- b. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna dan musik yang dapat menambah realisme.
- c. Kendali berada ditangan siswa, sehingga tingkat kecepatan siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- d. Dapat berhubungan dengan dan mengendalikan peralatan lain seperti CD interaktif, video dan lain-lain dengan program pengendalian dari komputer.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Rusman, *ibid.*, hlm. 128

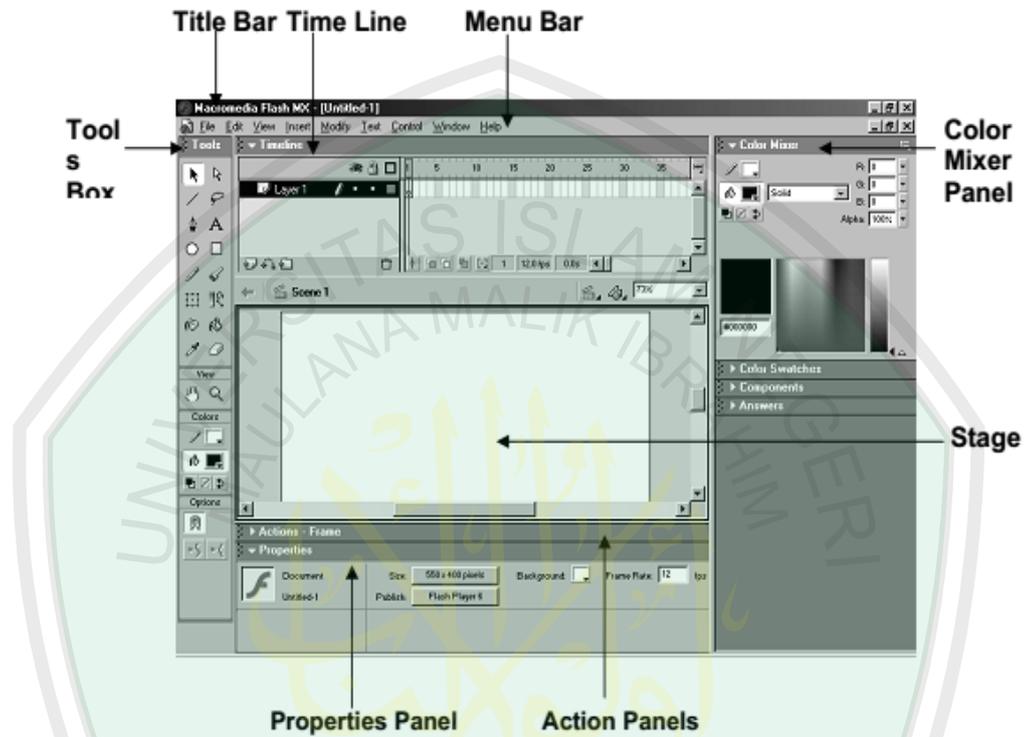
Berbagai bentuk pembelajaran dapat berlangsung dengan tersediannya medium komputer. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik yang segera pada pemakainya. Salah satu produk aplikasi komputer sebagai langkah inovatif adalah pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa CAI, CBI maupun *e-learning*. Peran komputer sebagai media pembelajaran adalah menjadi sumber utama dalam mengimplementasikan program pembelajaran di sekolah, melalui komputer siswa dapat menjalankan aplikasi program yang didukung juga dengan fasilitas penunjang lain yang saat ini berkembang yaitu internet.<sup>35</sup>

Disini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash MX (Flash 8)* merupakan versi terbaru dari software *Macromedia Flash* sebelumnya (*Macromedia Flash 7*). *Macromedia Flash* adalah software yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk

---

<sup>35</sup> Rusman, *ibid.*, hlm. 128-129

menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran.<sup>36</sup>



**Gambar 2.3 Area Kerja Macromedia Flash 8**

### **Area Kerja Macromedia Flash MX**

Macromedia Flash MX mempunyai area kerja yang terdiri dari enam bagian pokok yaitu :

#### **Menu**

Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash MX. Terdiri dari menu File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control,

<sup>36</sup> Nur Hadi Waryanto, *Tutorial Komputer Multimedia* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010)., hlm. 1

Window,Help.

### Stage

Stage adalah layer (document dalam word) yang akan digunakan meletakkan objek-objek dalam Flash.

### Timeline

Timeline berisi frame-frame yang berfungsi untuk mengontrol objek yang dibuat dalam stage atau layer yang akan dibuat animasinya.

### Toolbox

Toolbox berisi tool-tool atau alat yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi yang terdapat dalam stage (layer) dan timeline. Alat-alat yang terdapat dalam toolbox adalah :<sup>37</sup>

**Tabel 2.1 Toolbox**

<b>Toolbox</b>	<b>Fungsi</b>
<b>Arrow tool</b>	Memilih dan memindahkan object
<b>Subselect tool</b>	Memilih titik-titik pada suatu objek atau garis
<b>Line tool</b>	Membuat garis
<b>Lasso tool</b>	Memilih sebagian dari object atau bagian tertentu dari object
<b>Pen tool</b>	Menggambar garis-garis lurus maupun garis kurva
<b>Text tool</b>	Menulis teks
<b>Oval tool</b>	Membuat lingkaran
<b>Rectangle tool</b>	Membuat persegi maupun persegi panjang
<b>Pencil tool</b>	Menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa
<b>Brush tool</b>	Berfungsi seperti kuas untuk mengecat mewarnai suatu object
<b>Fill Transform tool</b>	Mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek
<b>Free Transform tool</b>	Mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat bisa berupa memperbesar, memperkecil ukuran objek.
<b>Ink Bottle tool</b>	Menambah, memberi dan mengubah warna pada

<sup>37</sup> Nur Hadi, *ibid.*, hlm 1-3

	garis di pinggir suatu objek (Stroke)
<b>Paint bucket tool</b>	Menambah, memberi, mengubah warna pada bidang objek yang dibuat
<b>Eyedropper tool</b>	Mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek
<b>Eraser tool</b>	Menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek.

## 7. Minat Belajar

Minat adalah rasa lebih suka atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Crow and Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>38</sup>

Minat (*interest*) menurut psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu itu. Minat yang menunjang dalam pembelajaran adalah minat pada bahan atau mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya. Apabila siswa tidak berminat pada bahan atau mata pelajaran juga pada gurunya, maka siswa tidak akan mau belajar. Oleh karena itu sebaiknya dibangkitkan sikap positif pada pelajaran dan kepada gurunya, agar siswa mau memperhatikan pelajaran. Peranan minat lebih kuat dari sikap yaitu minat akan berperan sebagai “*Motivating Force*” yaitu sebagai kekuatan yang

<sup>38</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007),.hlm.121

akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar.<sup>39</sup>

Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak di bawa sejak lahir melainkan di peroleh kemudian. Penguasaan sempurna terhadap suatu mata pelajaran, memerlukan suatu pencurahan perhatian yang rinci. Minat yang telah didasari dalam bidang pelajaran, mungkin sekali akan menjaga pikiran siswa, sehingga dapat menguasai pelajarannya. Pada gilirannya prestasi akan berhasil menambah minatnya, yang berlanjut sepanjang hayat.<sup>40</sup>

Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Selain itu minat merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan nilai. Gerungan menyebutkan minat merupakan pengarahan perasaan dan menafsirkan untuk sesuatu hal. Holland mengatakan minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar dan lain-lain. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengarahan perasaan, seleksi dan kecenderungan hati.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996)., hlm. 85

<sup>40</sup> Djaali, op.cit., hlm. 121

<sup>41</sup> Ibid., hlm. 122

Slameto menyatakan bahwa Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>42</sup> Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memaksa. Seorang siswa yang berminat terhadap sesuatu yang diminati itu sama sekali tidak akan menghiraukan sesuatu yang lain.

Dengan demikian minat dapat diartikan sebagai kecenderungan sifat yang terorganisir berdasarkan dari pengalaman seseorang, yang mendorong seseorang atau individu untuk mencari keterangan atau fakta-fakta dari sebuah objek, aktivitas atau kegiatan, pemahaman, *skill*, tujuan perhatian atau murni ingin mahir dalam hal tertentu.

Minat merupakan perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu. Minat terhadap sesuatu itu dipelajari dan dapat mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan cenderung mendukung aktivitas belajar berikutnya. Oleh karena itu minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah :

“Anak didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik

---

<sup>42</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2008) hlm., 180

mudah menghafal yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu. Dari beberapa definisi minat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu dalam hal ini adalah belajar.”<sup>43</sup>

### **8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa**

Minat dapat didefinisikan secara sederhana yaitu kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Moh. Surya adalah sebagai berikut :<sup>44</sup>

- 1) Faktor-faktor yang bersumber pada siswa itu sendiri
  - a) Tidak mempunyai tujuan yang jelas. Jika tujuan belajar sudah jelas, maka siswa cenderung menaruh minat terhadap belajar sebab belajar akan merupakan suatu kebutuhan dan cenderung menaruh minat terhadap belajar. Dengan demikian besar kecilnya minat siswa dalam belajar tergantung pada tujuan belajar yang jelas dari siswa.
  - b) Bermanfaat atau tidaknya sesuatu yang dipelajari bagi individu siswa. Apabila pelajaran kurang dirasakan bermanfaat bagi perkembangan dirinya, siswa cenderung untuk menghindar.
  - c) Kesehatan yang sering mengganggu. Kesehatan ini sangat berpengaruh dalam belajar, seperti sering sakit, kurang vitamin atau kelainan jasmani

<sup>43</sup> Syaiful Bahri, *ibid.*, hlm 133

<sup>44</sup> Mohamad Surya, *Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 1999), hlm. 126

misalnya pada mata, kelenjar-kelenjar. Hal ini akan mempengaruhi atau mempersulit siswa belajar atau menjalankan tugas-tugasnya dikelas.

d) Adanya masalah atau kesukaran kejiwaan. Masalah atau kesukaran kejiwaan ini misalnya adanya gangguan emosional, rasa tidak senang, gangguan-gangguan dalam proses berfikir semuanya akan mempengaruhi minat belajar siswa.

2) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah

a) Cara menyampaikan pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, penyampaian pelajaran oleh guru sangat menentukan minat belajar siswa. Apabila guru menguasai materi tetapi ia kurang pandai dalam menerapkan berbagai metode belajar yang kurang tepat hal ini akan mengurangi minat belajar siswa.

b) Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa. Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa ini akan mengurangi minat pada mata pelajaran, tetapi dengan adanya konflik tersebut menyebabkan minat siswa berkurang lebih jauh lagi kemungkinan bisa hilang.

c) Suasana lingkungan sekolah. Suasana lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Suasana lingkungan disini termasuk iklim di sekolah, iklim belajar, suasana, tempat dan fasilitas yang semuanya menimbulkan seseorang betah dan tertuju perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar.

- 3) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga dan masyarakat.
  - a) Masalah *Broken Home*. Masalah-masalah yang terjadi dari pihak orang dan keluarga akan mempengaruhi minat belajar siswa.
  - b) Perhatian utama siswa dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan di luar sekolah. Pada saat ini di luar sekolah banyak hal-hal yang dapat menarik minat siswa yang dapat mengurangi minat siswa terhadap belajar seperti kegiatan olah raga atau bekerja.

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:<sup>45</sup>

1. Faktor Intern

1. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
2. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

2. Faktor Ekstern

1. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

---

<sup>45</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : PT. Rineka Cipta,2010),. hlm 54

## 9. Indikator Minat Belajar

Pada umumnya minat seseorang terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu.

Melihat beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain: adanya perasaan senang, adanya perhatian, adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian. Selain itu menurut Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :<sup>46</sup>

1. Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya,
2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta
3. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Sedangkan menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :<sup>47</sup>

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.

<sup>46</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2008)., hlm 132

<sup>47</sup> Minat-belajar (<http://www.infomasiku.com>, diakses 24 November 2015 jam 14.05 wib)

3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.  
Adarasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
4. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dilihat dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri/indikator adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain: adanya perasaan senang, pernyataan lebih menyukai dari pada yang lain, adanya rasa ketertarikan, adanya peningkatan perhatian, adanya pemusatan perhatian, adanya aktivitas serta keterlibatan secara aktif pada kegiatan tersebut yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

## **10. Kebudayaan dalam Perspektif Islam**

kebudayaan ditinjau dari sudut Bahasa Indonesia, kebudayaan berasal dari bahasa Sansakerta “Buddhayah”, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal. Pendapat lain megatakan juga bahwa kata budaya adalah sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk budidaya, yang mempunyai arti “daya” dan “budi”. Karena itu mereka membedakan antara budaya dan kebudayaan. Sedangkan budaya sendiri adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa, rasa dan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa tersebut.<sup>48</sup> Definisi yang lainnya dikemukakan oleh Koentjoreningrat, bahwa kebudayaan adalah keseluruhan dari kelakuan dan hasil kelakuan manusia yang teratur oleh tata

---

<sup>48</sup> Joko Tri Prasetya, *Ilmu Budaya Dasar*, Cet 3, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2009), hal.28

kelakuan yang harus didapatnya dengan belajar dan yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat.<sup>49</sup>

Islam datang untuk mengatur dan membimbing masyarakat menuju kepada kehidupan yang baik dan seimbang. Dengan demikian Islam tidaklah datang untuk menghancurkan budaya yang telah dianut suatu masyarakat, akan tetapi dalam waktu yang bersamaan Islam menginginkan agar umat manusia ini jauh dan terhindar dari hal-hal yang tidak bermanfaat dan membawa madlarat di dalam kehidupannya, sehingga Islam perlu meluruskan dan membimbing kebudayaan yang berkembang di masyarakat menuju kebudayaan yang beradab dan berkemajuan serta mempertinggi derajat kemanusiaan.

Ada tiga jenis kebudayaan dalam pandangan Islam<sup>50</sup>:

#### 1. Kebudayaan yang tidak bertentangan dengan islam.

Dalam kaidah fiqh disebutkan “ *al adatu muhkamatun* “ artinya “*adat kebiasaan dapat dijadikan sebagai hukum*” bahwa adat istiadat dan kebiasaan suatu masyarakat, yang merupakan bagian dari budaya manusia, mempunyai pengaruh di dalam penentuan hukum. Tetapi yang perlu dicatat, bahwa kaidah tersebut hanya berlaku pada hal-hal yang belum ada ketentuannya dalam syareat.

Salah satu contoh kebudayaan yang tidak bertentangan dengan islam seperti kadar besar kecilnya mahar dalam pernikahan, di dalam masyarakat Aceh, umpamanya, keluarga wanita biasanya, menentukan jumlah mas kawin sekitar 50-100 gr emas. Dalam Islam budaya itu syah-syah saja, karena islam tidak

---

<sup>49</sup> Muhaimin, *Dimensi-Dimensi Studi Islam*, Cet.I, (Surabaya: Karya Abditama,1994), hal.307

<sup>50</sup> Endar Wisnuliyani, *Jejak Islam di Nusantara*, Cet 1,(Klaten: Cempaka Putih,2008), hal.46-47

menentukan besar kecilnya mahar. Menentukan bentuk bangunan Masjid, dibolehkan memakai arsitektur Persia, ataupun Jawa yang berbentuk Joglo.

Untuk hal-hal yang sudah ditetapkan ketentuan dan kreterianya di dalam Islam, maka adat istiadat dan kebiasaan suatu masyarakat tidak boleh dijadikan standar hukum. Sebagai contoh adalah menikah antar agama adalah dibolehkan dalam Islam karena nikah antar agama sudah menjadi budaya suatu masyarakat, maka dibolehkan dengan dasar kaidah di atas. Pernyataan seperti itu tidak benar, karena Islam telah menetapkan bahwa seorang wanita muslimah tidak diperkenankan menikah dengan seorang kafir.

2. Kebudayaan yang sebagian unsurnya bertentangan dengan Islam. kemudian di rekonstruksi sehingga menjadi Islami.

Contohnya, kebudayaan masyarakat yang melaksanakan upacara tujuh hari orang meninggal ataupun empat puluh hari orang meninggal. Upacara semacam itu tidak ada tuntunannya dalam Islam, tetapi Islam mencoba merekonstruksi upacara-upacara tersebut agar menjadi lebih Islami, yaitu dengan pembacaan kitab suci Alquran pada saat pelaksanaan upacara-upacara tersebut. Islam datang untuk merekonstruksi budaya tersebut menjadi bentuk “ibadah” yang telah ditetapkan aturan-aturannya.

“Dari Abu Hurairah r.a. katanya: Abu Bakar Siddik ditugaskan oleh Rasulullah SAW sebelum haji wada untuk memimpin satu kaum pada hari Nahar melakukan haji, kemudian memberitahukan kepada orang banyak, suatu pemberitahuan: Ketahuilah! Sesudah tahun ini orang-orang Musyrik tidak boleh

lagi haji dan tidak boleh thawaf di Ka'bah dalam keadaan telanjang. Sebelum Islam, orang-orang musyrik Arab telah melakukan juga pekerjaan haji menurut cara mereka sendiri. Antara lain ialah thawaf di Ka'bah dalam keadaan telanjang bulat sambil bertepuk tangan.” (Hadits Shahih Bukhari no. 843). Sebelum Islam datang tawaf dilakukan oleh orang-orang kafir secara telanjang, namun setelah kedatangan Islam hal tersebut di rekonstruksi menjadi lebih islami.

### 3. Kebudayaan yang bertentangan dengan Islam.

Seperti, budaya “ ngaben “ yang dilakukan oleh masyarakat Bali. Yaitu upacara pembakaran mayat yang diselenggarakan dalam suasana yang meriah dan gegap gempita, dan secara besar-besaran. Ini dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan bagi orang yang meninggal supaya kembali kepada penciptanya. Upacara semacam ini membutuhkan biaya yang sangat besar. Hal yang sama juga dilakukan oleh masyarakat Kalimantan Tengah dengan budaya “tiwah“ , sebuah upacara pembakaran mayat. Bedanya, dalam “ tiwah” ini dilakukan pemakaman jenazah yang berbentuk perahu lesung lebih dahulu. Kemudian kalau sudah tiba masanya, jenazah tersebut akan digali lagi untuk dibakar. Upacara ini berlangsung sampai seminggu atau lebih. Pihak penyelenggara harus menyediakan makanan dan minuman dalam jumlah yang besar , karena disaksikan oleh para penduduk dari desa-desa dalam daerah yang luas. Di daerah Toraja, untuk memakamkan orang yan meninggal, juga memerlukan biaya yang besar. Biaya tersebut digunakan untuk mengadakan hewan kurban yang berupa kerbau. Lain lagi yang dilakukan oleh masyarakat Cilacap, Jawa tengah. Mereka mempunyai budaya “ Tumpeng Rosulan “, yaitu berupa makanan yang dipersembahkan

kepada Rosul Allah dan tumpeng lain yang dipersembahkan kepada Nyai Roro Kidul yang menurut masyarakat setempat merupakan penguasa Lautan selatan (Samudra Hindia).

Hal-hal di atas merupakan sebagian contoh kebudayaan yang bertentangan dengan ajaran Islam, sehingga umat Islam tidak dibolehkan mengikutinya. Islam melarangnya, karena kebudayaan seperti itu merupakan kebudayaan yang tidak mengarah kepada kemajuan adab, dan persatuan, serta tidak mempertinggi derajat kemanusiaan

Sebagian ahli kebudayaan memandang bahwa kecenderungan untuk berbudaya merupakan dinamik ilahi. Bahkan menurut Hegel, keseluruhan karya sadar insani yang berupa ilmu, tata hukum, tatanegara, kesenian, dan filsafat tak lain daripada proses realisasidiri dari roh ilahi. Sebaliknya sebagian ahli, seperti Pater Jan Bakker, dalam bukunya "Filsafat Kebudayaan" menyatakan bahwa tidak ada hubungannya antara agama dan budaya, karena menurutnya, bahwa agama merupakan keyakinan hidup rohaninya pemeluknya, sebagai jawaban atas panggilan ilahi. Keyakinan ini disebut Iman, dan Iman merupakan pemberian dari Tuhan, sedang kebudayaan merupakan karya manusia. Sehingga keduanya tidak bisa ditemukan. Adapun menurut para ahli Antropologi, sebagaimana yang diungkapkan oleh Drs. Heddy S. A. Putra, MA bahwa agama merupakan salah satu unsur kebudayaan. Hal itu, karena para ahli Antropologi mengatakan bahwa manusia mempunyai akal-pikiran dan mempunyai sistem pengetahuan yang digunakan untuk menafsirkan berbagai gejala serta simbol-simbol agama. Pemahaman manusia sangat terbatas dan tidak mampu mencapai hakekat dari

ayat-ayat dalam kitab suci masing- masing agama. Mereka hanya dapat menafsirkan ayat-ayat suci tersebut sesuai dengan kemampuan yang ada.<sup>51</sup>

Para ahli kebudayaan mempunyai pendapat yang berbeda di dalam memandang hubungan antara agama dan kebudayaan.<sup>52</sup>

- a) Kelompok pertama menganggap bahwa Agama merupakan sumber kebudayaan atau dengan kata lain bahwa kebudayaan merupakan bentuk nyata dari agama itu sendiri. Pendapat ini diwakili oleh Hegel.
- b) Kelompok kedua, yang di wakili oleh Pater Jan Bakker, menganggap bahwa kebudayaan tidak ada hubungannya sama sekali dengan agama.
- c) kelompok ketiga, yang menganggap bahwa agama merupakan bagian dari kebudayaan itu sendiri.

Seperti yang dijelaskan diatas bahwa ajaran Islam pun juga mendorong manusia untuk berbudaya. Akan tetapi sebelum Islam datang, sudah ada kebudayaan yang telah berkembang sebelumnya. Dan tentunya kebudayaan tersebut ada yang mengandung kebaikan dan ada yang mengandung keburukan atau kebatilan. Mengapa dikatakan begitu? Karena pada dasarnya akal manusia mampu untuk mengenali atau mengidentifikasi mana hal yang baik dan mana hal yang buruk.<sup>53</sup>

Adat istiadat dan tradisi ada kalanya yang dapat mewujudkan kebaikan bagi umat manusia pada salah satu sisi kehidupan manusia, yang tidak ada nash agamanya, kecuali pengarahan terhadap tujuan yang umum. Ketika itulah peran

<sup>51</sup> <http://ahmadzain.wordpress.com/2006/12/08/relasi-antara-islam-dan-kebudayaan/> diakses 28 Juni 2016 jam 00.14 wib

<sup>52</sup> Ibid., ahmadzain.wordpress.com

<sup>53</sup> <http://ki-stainsamarinda.blogspot.co.id/2012/09/islam-dan-kebudayaan.html>, diakses pada 26 Juni 2016 jam 01.41 wib

akal melakukan ijtihad untuk mencari kehendak ilahi, dalam segala hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Mungkin bisa dikatakan bahwa adat istiadat atau kebudayaan ataupun tradisi yang kebajikannya Nampak (mengandung kebaikan) adalah kehendak Ilahi. ia dapat dianggap sebagai hukum agama yang disandingkan dengan tatanan agama secara menyeluruh, meliputi berbagai bidang kehidupan. Pada saat itulah kenyataan hidup berperan dalam memahami agama berdasarkan tradisi yang baik. Ia dianggap sebagai bagian agama ketika tidak ada nash yang berkaitan dengannya, dan ketika tidak bertentangan dengan nash yang ada.<sup>54</sup>

Namun Islam tidak menerima begitu saja segala wujud kebudayaan yang ada. Karena jika demikian Islam seolah-olah dipahami tidak memiliki nilai-nilai dasar bagi pengembangan kebudayaan. Ada sejumlah prinsip dasar yang terkandung di dalam Alquran dan hadits, sehingga umat Islam dapat mengembangkan kebudayaan secara maksimal. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:<sup>55</sup>

#### 1. Penghargaan terhadap akal fikiran

Islam menempatkan akal fikiran dalam posisi yang tinggi, sebagaimana firman-Nya dalam Surat Ali Imran:190, 191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ (190) الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ (191)

Artinya: “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi*

<sup>54</sup> Al-majid, *Pemahaman Islam antara rakyat dan wahyu* (PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1997) hal.73

<sup>55</sup> [http://ukpkstain.multiply.com/journal/item/50?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://ukpkstain.multiply.com/journal/item/50?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem) diakses 28 Juni 2016 jam 01.41

(seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia. Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka.(Q.S.3:190,191)."

## 2. Anjuran menuntut ilmu

Anjuran atau dorongan Islam agar umat Islam menguasai ilmu pengetahuan ini antara lain dijelaskan dalam surah al-Mujadalah: 11 berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (11)

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.(Q.S.58:11)."

Hadis nabi berbunyi: "Menuntut Ilmu itu wajib atas tiap-tiap orang Islam, laki-laki maupun perempuan". Dalam hadist lain juga dinyatakan: "Tuntutlah ilmu dari buaian sampai ke liang lahat".

## 3. Larangan untuk taklid

Kecaman Allah terhadap orang yang taklid antara lain dijelaskan Alquran sebagaimana firman-Nya dalam surat Al-Isra: 36 berbunyi:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا (36)

Artinya: Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban jawabnya.(Q.S.17: 36).

## 4. Anjuran Islam untuk berinisiatif dan inovatif

Penghargaan Islam akan nilai suatu kreasi dijelaskan lewat keterangan hadis nabi: "Barangsiapa memulai satu cara (keduniaan) yang baik, dia akan

*mendapat ganjaran orang-orang yang mengerjakan cara yang baik itu sampai hari kiamat”.*

#### 5. Penekanan pentingnya kehidupan dunia

Dorongan agar manusia berhasil di dalam kehidupan dunia dijelaskan oleh

Alquran surat Al-Qashas:77 yang berbunyi:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ (77)

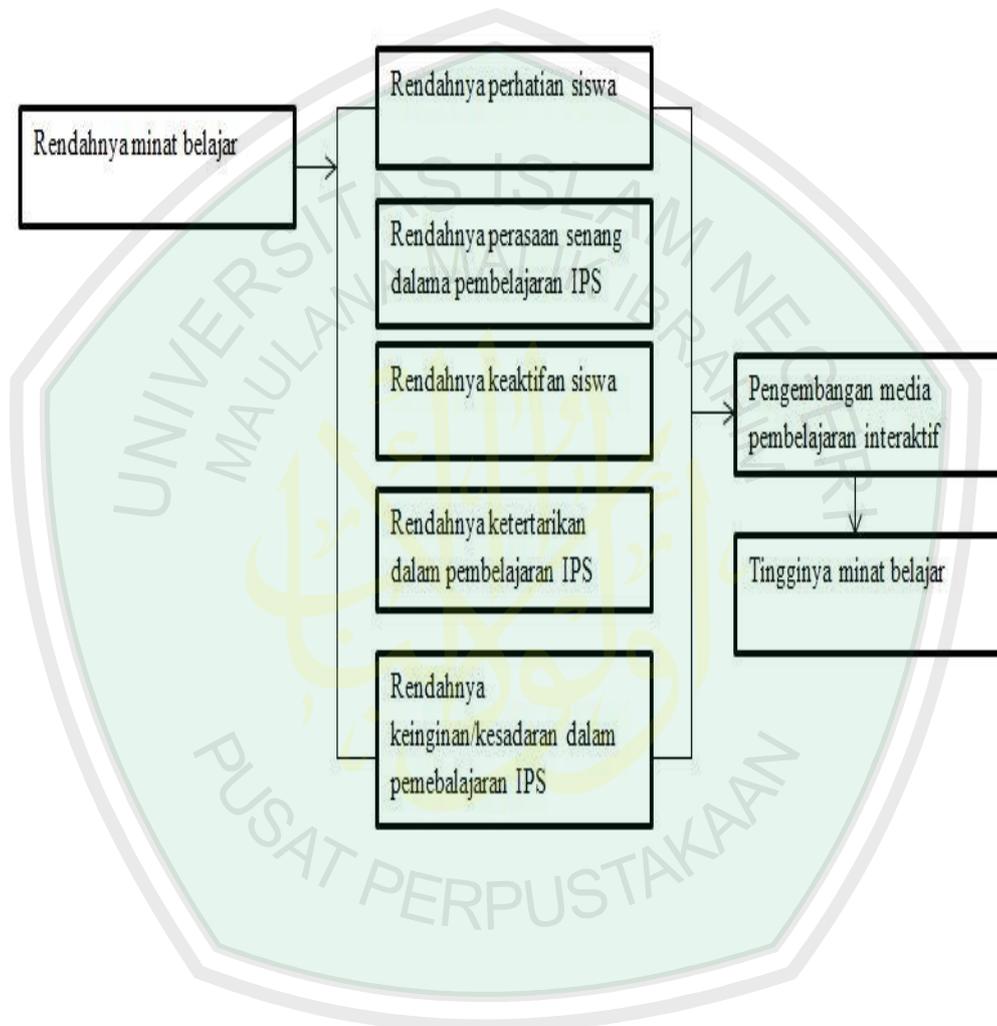
Artinya: *Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (keni`matan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.(Q.S.28: 77).*

Hadist: *“Bekerjalah untuk keduniaanmu, seolah-olah engkau akan hidup selama-lamanya dan bekerjalah untuk akhiratmu seolah-olah engkau akan mati besok hari”*

Allah telah memberikan kepada manusia sebuah kemampuan dan kebebasan untuk berkarya, berpikir dan menciptakan suatu kebudayaan. Di sini, Islam mengakui bahwa budaya merupakan hasil karya manusia. Sedang agama adalah pemberian Allah untuk kemaslahatan manusia itu sendiri. Yaitu suatu pemberian Allah kepada manusia untuk mengarahkan dan membimbing karya-karya manusia agar bermanfaat, berkemajuan, mempunyai nilai positif dan mengangkat harkat manusia. Islam mengajarkan kepada umatnya untuk selalu beramal dan berkarya, untuk selalu menggunakan pikiran yang diberikan Allah untuk mengolah alam dunia ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi

kepentingan manusia. Dengan demikian, Islam telah berperan sebagai pendorong manusia untuk “berbudaya”.<sup>56</sup>

### B. Kerangka Berfikir



<sup>56</sup> <http://ki-stainsamarinda.blogspot.co.id/2012/09/islam-dan-kebudayaan.html>, diakses pada 26 Juni 2016 jam 01.41 wib

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode *research and development* berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>57</sup> Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan karena untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk pembelajaran.

#### B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan konseptual yakni model pengembangan yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponennya. Peneliti yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

#### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini mengacu pada langkah-langkah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Langkah-langkah tersebut sebagai berikut :

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 28

## 1. *Analisis* (Analisis)

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Diantaranya mengenai analisis karakteristik siswa, analisis media, dan analisis kurikulum yang akan digunakan dalam mengembangkan media ini. Analisis tersebut diuraikan menjadi sebagai berikut :

### a. Analisis Kurikulum

Analisis yang dilakukan dengan cara memilih materi IPS yang akan diajarkan dengan media, serta menganalisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator yang harus dicapai siswa setelah mempelajari pokok bahasan tersebut. Hal ini dilakukan agar materi yang diajarkan sesuai dengan siswa dan standar sekolah itu sendiri.

### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Selain materi yang dikembangkan, perlu diketahui juga karakteristik siswa sebagai sasaran pengembangan media ini. Analisis siswa yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yaitu kelas VII di SMPN 12 Malang. Analisis ini dilakukan dengan cara menanyakan kepada guru yang mengampu mata pelajaran IPS di kelas tersebut dan secara observasi. Dari analisis tersebut akan diketahui perkembangan psikologi siswa dan tahap berpikir yang telah dicapai siswa kelas VII SMPN 12 Malang, sehingga dalam pengembangan media tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan dan tingkatan berpikir siswa.

### c. Analisis Teknologi

Analisis teknologi bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang akan dikembangkan yaitu *software macromedia flash*. Selain itu, dilakukan kecocokan *software* dengan kebutuhan materi yang akan dikembangkan yaitu materi Dinalika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu. Analisis ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS.

### d. Analisis Media

Analisis pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media yang digunakan pada saat pembelajaran IPS dan bagaimana media dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan siswa. Analisis ini dilakukan dengan cara berdiskusi kepada guru yang bersangkutan dan teman ahli media untuk mencari kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pokok bahasan Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.

## 2. Desain (desain)

Tahap kedua adalah tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi *desain template* dan materi. Selain itu, penentuan alur pembelajaran yang akan dibuat serta merencanakan isi dalam penyajian materi. Desain dan *storyboard*

yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Revisi akan dilakukan jika desain tersebut belum sesuai. Pembuatan produk tersebut berpedoman pada desain *storyboard* yang telah dibuat.

Jika desain telah dinilai baik, proses pengembangan media tersebut meningkat ke tahap selanjutnya, yaitu melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat.

### 3. *Development* (pengembangan dan pembuatan produk)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat. Selain itu hal-hal yang dilakukan antara lain: pengetikan materi dan naskah-naskah soal latihan, pembuatan animasi, gambar, tombol navigasi dan pemberian musik. Media yang telah dibuat, kemudian dikaji atau divalidasi oleh *reviewer* yaitu dosen ahli media dan dosen ahli materi. *Review* atau validasi media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai tampilan dan cakupan materi yang disajikan. Hasil penilaian dari *reviewer* digunakan pedoman untuk revisi sehingga nantinya akan dihasilkan media yang layak uji coba baik dari segi tampilan maupun materi.<sup>58</sup>

### 4. *Implementation* (Implementasi atau uji coba)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi selanjutnya diujicobakan kepada para siswa serta beberapa guru IPS di SMPN 12 Malang. Kemudian para siswa dan guru yang mengikuti implementasi mengisi angket evaluasi media dan angket

---

<sup>58</sup> Ibid., hlm. 39

minat belajar oleh siswa. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui segi kepraktisan pengoperasian media pembelajaran, respon guru dan siswa terhadap media yang digunakan, dan layak tidaknya media pembelajaran IPS tersebut untuk diproduksi dan disebarluaskan.

#### 5. *Evaluation* (evaluasi)

Dari tahap ujicoba akan diperoleh penilaian dan hasil angket dari guru dan siswa yang mengikuti implementasi. Hasil tes tersebut akan dianalisis dan dievaluasi yang selanjutnya dapat diketahui kualitas, nilai manfaat dan respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Hasil analisis, evaluasi, dan respon siswa ini digunakan sebagai acuan perlu tidaknya revisi media tahap akhir.

#### D. Uji Coba

Uji coba produk disini dilakukan untuk mengetahui dan mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi atau kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini akan diuraikan terkait uji coba produk sebagai berikut:

##### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan yaitu peneliti mengajar dengan menggunakan *macromedia flash*. Selanjutnya peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Hasil dari angket tersebut nantinya akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi pada tahap akhir.

## 2. Subyek Uji Coba

Subyek dari uji coba ini adalah siswa kelas VII di SMPN 12 Malang. Peneliti memilih subyek ini dengan alasan : (1) rendahnya minat belajar siswa; (2) Peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran; (3) Guru minim menggunakan media IT dalam proses pembelajaran.

## 3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti yaitu jenis data primer. Untuk jenis data primer (kuantitatif) diperoleh dari hasil penilaian (*score*) atas validasi produk dari ahli media dan ahli materi, serta ketercapaian minat belajar siswa-siswi sebagai pengguna produk yang dikembangkan.

## 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data ini berupa angket kualitas media pembelajaran, kesuaian materi dan angket minat belajar siswa. Lembar penilaian ini berupa *check list* yang diadaptasi dari kisi-kisi instrumen Belawati Tian dalam bukunya Pengembangan Media pembelajaran dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Instrumen penelitian divalidasi oleh dosen pembimbing dan dosen ahli instrumen. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

### a. Angket Pengembangan Produk

Penggunaan instrumen angket dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* oleh peneliti digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Angket yang disusun terdiri dari tiga jenis angket, yaitu angket untuk penilaian produk oleh ahli materi bahan ajar interaktif, penilaian produk oleh ahli teknis atau media

media pembelajaran dan pengguna media pembelajaran (siswa dan guru). Kriteria penilaian setiap angket menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:<sup>59</sup>

5: Sangat baik

4: Baik

3: Cukup

2: Kurang baik

1: Tidak baik

b. Instrumen angket untuk ahli materi

Instrumen angket untuk ahli materi peneliti mengadopsi dari buku Azhar Arasyad yang berjudul Media Pembelajaran.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi<sup>60</sup>**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nilai (1,2,3,4,5)
1.	Kualitas Isi	Ketepatan cangkupan materi	1	
		Kesesuain isi media dengan kompetensi dasar dan indikator	1	
		Keruntutan materi	1	
		Kualitas latihan soal	1	
		Ketepatan penggunaan bahasa	1	
		Integrasi materi terhadap nilai sosial dan islam	1	
2.	Kualitas	Kejelasan tujuan	1	

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta,2014).,hlm 93

<sup>60</sup> Azhar Arasyad , *Media Pembelajaran* (Jakarta:Rajawali Pers, 2005)., hlm 47

	Pembelajaran	pembelajaran		
		Kejelasan alur pembelajaran	1	
		Peningkatan minat belajar siswa	1	
		Pembeltian fasilitas belajar	1	
		Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	1	
		Ketepatan umpan balik latihan soal	1	
3.	Kualitas Interaksi	Kemampuan dalam memberikan interaksi langsung antara pengguna dengan media pembelajaran	1	
		Keterbacaan teks/kalimat	1	
		Kemudahan menggunakan navigasi	1	
		Kemudahan dalam memahami animasi	1	
4.	Kualitas Tampilan	Ketepatan penggunaan gambar	1	
		Pemilihan beckground	1	
		Pemilihan dan keterbacaan font	1	
		Kualitas gambar	1	
		Kualitas animasi	1	

#### a. Instrumen angket untuk ahli teknis/media bahan ajar

Instrumen angket untuk ahli teknis/media bahan ajar interaktif berbasis *macromedia flash 8* untuk mendapatkan data tentang kualitas teknis yang sesuai dengan karakteristik spesifik dari jenis bahan ajar yang dikembangkan.

Berikut merupakan indikator- indikator penilaiannya:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Teknis/Media<sup>61</sup>

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nilai (1,2,3,4,5)
1.	Komunikasi	• Kemudahan memulai program	1	
		• Interaksi dengan pengguna	1	
		• Kejelasan petunjuk penggunaan	1	
		• Penggunaan bahasa	1	
2.	Desain teknis	• Kualitas gambar	1	
		• Kualitas ilustrasi	1	
		• Penggunaan animasi	1	
		• Penggunaan tombol interaktif	1	
		• Kualitas suara	1	
		• Penggunaan warna	1	
		• Penggunaan huruf	1	
		3.	Format kemasan	
• Penggunaan <i>back sound</i>	1			
• Tampilan program	1			
• Ukuran	1			
<b>Jumlah</b>			15	

### b. Instrumen angket untuk guru dan siswa

Instrumen angket untuk siswa digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk menganalisis daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa. Berikut merupakan indikator penilaiannya:

<sup>61</sup> Tian Belawati, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003)., hlm. 10,17

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrmen Angket untuk Guru dan Siswa<sup>62</sup>

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai (1,2,3,4,5)
1.	Strategi penggunaan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudahan dalam menggunakan</li> <li>• Kemudahan dalam memahami</li> </ul>	
2.	Isi materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan materi</li> <li>• Sistematis materi</li> <li>• Kecepatan penyajian materi</li> <li>• Durasi atau masa putar</li> <li>• Ketertarikan siswa dengan materi</li> <li>• Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran</li> </ul>	
3	Desain teknis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas gambar</li> <li>• Kualitas ilustrasi</li> <li>• Penggunaan animasi</li> <li>• Kualitas suara</li> <li>• Penggunaan warna</li> <li>• Penggunaan huruf</li> </ul>	
4	Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudahan memulai program</li> <li>• Interaksi dengan pengguna</li> <li>• Penggunaan bahasa</li> </ul>	
5	Desain teknis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas gambar</li> <li>• Kualitas ilustrasi</li> <li>• Penggunaan tombol intraktif</li> <li>• Kualitas suara</li> <li>• Penggunaan warna</li> <li>• Penggunaan huruf</li> </ul>	
6	Format kemasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Urutan penyajian</li> <li>• Penggunaan <i>background</i></li> <li>• Tampilan program</li> <li>• Ukuran</li> </ul>	

<sup>62</sup> Ibid.

## 2. Instrumen Angket Variabel Minat Belajar

Dalam instrumen ini peneliti menggunakan skala likert yaitu menjabarkan variabel yang diukur dalam indikator sebagai landasan dalam membuat *item* pertanyaan atau pernyataan. Kemudian *item* tersebut diberi skor untuk alternatif jawaban. Adapun skor yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:<sup>63</sup>

SL :Selalu : skor 5

SR : Sering : skor 4

KD: Kadang-kadang : skor 3

JR : Jarang : skor 2

TP : Tidak pernah : skor 1

Di bawah ini merupakan penjabaran dari variabel, indikator, dan *item* pertanyaan.

**Tabel 3.4 Daftar Variabel Indikator dan Daftar Pernyataan**

Variabel	Indikator	Item
Minat Belajar	1.Perhatian	Dengan menggunakan media tersebut saya lebih mudah memahami materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.
		Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu secara intensif.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta,2014).,hlm 93

	<p>2. Rasa Senang</p>	<p>Saya merasa senang mengikuti pembelajaran materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.</p> <p>Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.</p> <p>Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut saya menjadi lebih senang belajar IPS.</p>
	<p>3. Keingintahuan</p>	<p>Saya berusaha mempelajari lebih mendalam seluruh materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu yang ada dalam media pembelajaran tersebut.</p> <p>Saya berusaha mengikuti pembelajaran Materi Dinamika Interaksi Manusi dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu hingga selesai.</p>
	<p>4. Ketertarikan</p>	<p>Media pembelajaran tersebut menarik bagi saya, sehingga saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar materi Dinamika Inetraksi Sosial dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.</p>

		Agar semua materi, khususnya pelajaran IPS menggunakan media belajar interaktif.
	5. Keaktifan	Saya berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran.
		Dengan menggunakan media tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.

## 5. Teknik Analisis Data

### a. Analisis Deskriptif

Data hasil dari penyebaran angket untuk uji kelayakan produk (validasi produk) akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis yang dimaksudkan dengan teknik statistik deskriptif, yaitu peneliti menggambarkan secara gamblang perolehan data tentang karakteristik dari masing-masing variabel. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Peneliti memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*, menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk dapat diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk:

1). Rumus per kelompok poin dan keseluruhan poin:

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

Keterangan:

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum Xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstan

Sedangkan kriteria penilaian kelayakan produk media pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut<sup>64</sup>:

**Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk**

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
90-100	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
80-90	Baik, tidak perlu ada revisi
70-79	Cukup baik, tidak perlu revisi
60-69	Kurang baik, perlu revisi
<60	Sangat kurang baik, perlu revisi semua

Jika jumlah skor kelayakan produk tepat 70, maka media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Sedangkan untuk menentukan hasil evaluasi media oleh peserta didik dan angket minat berdasarkan persentase yang diperoleh sebagai berikut:<sup>65</sup>

**Tabel 3.6 Kategori Persentase Evaluasi Media dan Angket Minat Belajar oleh Peserta Didik**

Interval Skor	Kategori
$85\% \leq RT$	Sangat Baik
$70\% \leq RT < 85\%$	Baik

<sup>64</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 1990), hlm. 118.

<sup>65</sup> Yuni, Yamasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis ICT yang Berkualitas* (Surabaya, Seminar Nasional Pasca Sarjana X-ITS, 2010)

$50\% \leq RT < 70\%$	Kurang Baik
$RT < 50\%$	Tidak Baik

Keterangan : RT=Rata-rata persentase

Dari data-data tersebut dapat diketahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Selain itu masukan dari guru juga digunakan sebagai pertimbangan untuk revisi tahap akhir.

### **b. Analisis Uji T**

Data hasil belajar belajar dianalisis menggunakan teknik analisis statistik t-test dengan menggunakan pertolongan program SPSS tipe 16.

Jenis data : *Pretest dan Posttest*

Peneliti untuk mengetahui hasil yang signifikan, maka peneliti menerapkan perhitungan data dengan cara perhitungan uji t dengan standar signifikan 0,05 menggunakan aplikasi SPSS tipe 16. Setelah diketahuinya hasil uji beda, maka dapat membuktikan hipotesis pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Ho: Media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* tidak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 12 Malang.

Hi: Media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 12 Malang.

### **E. Prosedur Penelitian**

Sebelum menentukan suatu permasalahan yang akan diteliti, peneliti melakukan pra penelitian terlebih dahulu yaitu dengan metode observasi di

SMPN 12 Malang dan wawancara pada guru mata pelajaran IPS. Kemudian peneliti menentukan model *research and development* sebagai acuan untuk membuat produk. Pada tahap penelitian, peneliti menggunakan desain eksperimen kelompok berpasangan. Tahap penulisan laporan peneliti mendeskripsikan dan menyajikan data yang diperoleh ketika uji validitas pada ahli serta uji produk pada siswa kelas VII di SMPN 12 Malang.



## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis *macromedia flash* pada tema Dinamika Interaksi Manusia dengan mengambil subtema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu untuk siswa SMP kelas VII. Media pembelajarn ini terdiri dari berbagai macam bentuk animasi, gambar, audio, dan teks. Media pembelajarn IPS berbasis komputer ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

Sesuai dengan model pengembangan, prosedur pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Rancangan media pembelajaran yang dikembnagankan dibagi menjadi beberapa bagian (*scane*), yaitu intro, scanel (home), petunjuk, kurikulum, sub bab, materi, isi, isi2, kuis, referensi, penyusun dan out. Materi dengan tema Dinamika interaksi Manusia dengan mengambil sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu yang terdiri dari sub tema-sub tema kecil yaitu Hasil Kebudyaan Masyarakat Indonesia pada Masa Pra akasara, Hasil Kebudyaan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu- Budha, Hasil Kebudyaan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam.

Pembuatan media ini berdasarkan rancangan dalam *storyboard*. Untuk tahap review para ahli menggunakan angket yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan referensi yang ada, selanjutnya didiskusikan kepada pembimbing.

Tahap terakhir pada pengembangan produk sebelum diujicobakan adalah revisi. Revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran para ahli. Sesuai judul penelitian ini, pengembangan media ini menggunakan program aplikasi komputer *Macromedia Flash 8*. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk kepingan CD.

### A. Pembuatan Media

Pada tahap pembuatan media pembelajaran yaitu sesuai dengan desain, media dibagi ke dalam 6 pilihan menu utama yaitu, petunjuk, kurikulum, materi, kuis, referensi dan penyusun. Pada saat memulai media ini pengguna akan terlebih dahulu menemukan intro. Intro memuat informasi judul media. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Intro



**Gambar 4.2 Menu Utama**

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

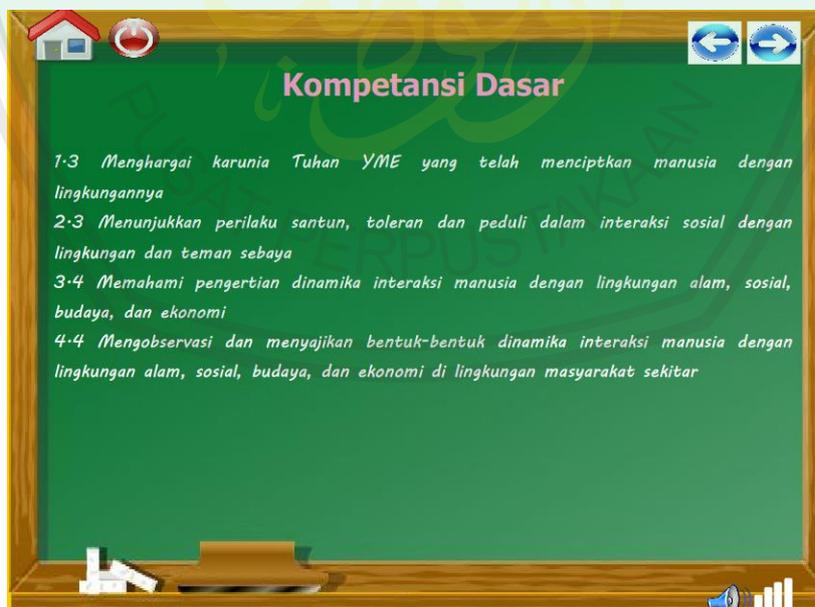


**Gambar 4.3 Petunjuk**

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



**Gambar 4.4 Kompetensi Inti**



**Gambar 4.5 Kompetensi Dasar**



**Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran**

Menu berikutnya adalah materi. Materi berisi sub tema- sub tema kecil ang dipelajari dalam tema Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu. Selain materi yang dipelajari juga terdapat kuis yang berhubungan dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu, berikut tampilan materi dan kuis pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.7 Materi**



**Gambar 4.8 Kuis**

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



**Gambar 4.9 Penyusun**

## B. Revisi Media

Setelah proses pembuatan media pembelajaran ini selesai, untuk selanjutnya media tersebut *direview* atau divalidasi oleh ahli yang akan menilai kesesuaian isi dan kevalidan media. Ahli media pembelajaran tersebut adalah ahli media dan ahli materi. Masing-masing ahli mengisi angket evaluasi yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan dan didiskusikan bersama dosen pembimbing. Selain angket perskoran komponen-komponen media, angket tersebut disediakan pula bagian isian untuk memberikan kritik dan saran. Berdasarkan angket tersebut, maka selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan media pembelajaran.

Berikut ulasan kritik dan saran dari ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial:

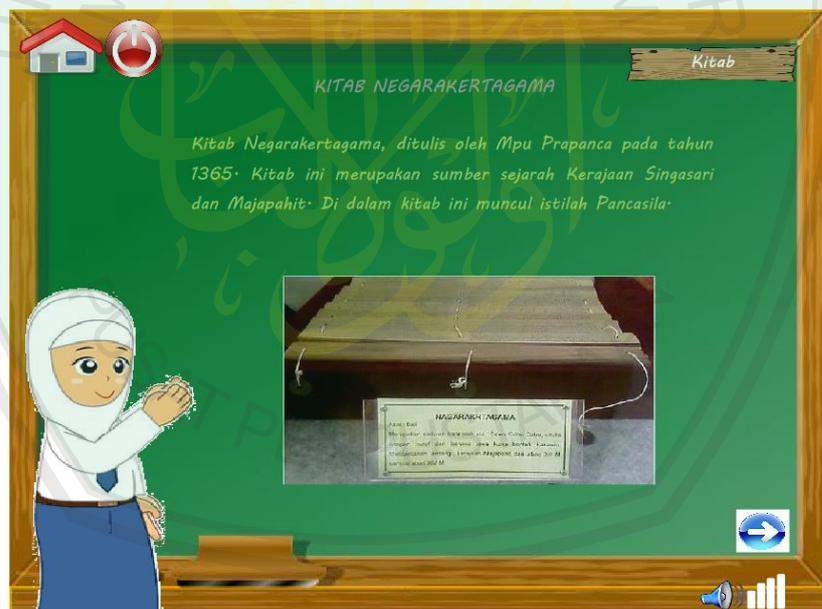
**Tabel 4.1 Kritik dan Saran Ahli Materi IPS**

Ahli Materi IPS	Kritik dan Saran
<b>1. Kelengkapan dan Kesesuaian materi bahan ajar</b>	
Aniek Rahmaniah, S.Sos, M.Si	a. Keterangan gambar dilengkapi b. Contohnya ditambah c. Keterangan materi memperhatikan (spacial, temporan dan tematis)
<b>2. Kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi</b>	
Aniek Rahmaniah, S.Sos, M.Si	a. Menarik b. Petunjuk pemakaian diperjelas

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas maka materi harus ada yang diperbaiki dan ditambah. Berikut merupakan tampilan revisi produk bahan ajar pertama.



**Gambar 4.10 Tampilan materi pada produk pertama**



**Gambar 4.11 Tampilan materi pada produk kedua**

Setelah produk direvisi, kemudian dilakukan validasi atau review produk yang kedua. Review atau validasi kedua tidak ada saran untuk revisi. Materi dinyatakan sudah sesuai dengan sub tema yang telah ambil dan layak untuk diuji cobakan.

b. Hasil Review atau Validasi ahli Media Tahap Pertama

Berikut ulasan kritik dan saran dari ahli desain media pembelajaran IPS.

**Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Desain Media**

Ahli Desain Macromedia Flash 8	Kritik dan Saran
<b>Tampilan dan penggunaan desain media pembelajaran</b>	
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	a. Perlu adanya perbaikan pada model <i>font</i> . b. Merapikan tampilan petunjuk

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa perlu adanya perbaikan pada model huruf. Usahakan tidak menggunakan huruf yang memiliki ekor. Kemudian pada tampilan petunjuk untuk lebih dirapikan lagi, agar dalam penggunaan media pembelajaran ini tidak merasa kesulitan. Berikut adalah tampilan produk pertama dan kedua setelah adanya revisi.



**Gambar 4.12 Intro pada produk pertama**



**Gambar 4.13 Intro pada produk kedua**

**Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Desain Media**

Ahli Desain Macromedia Flash 8	Kritik dan Saran
<b>Tampilan dan penggunaan desain media pembelajaran</b>	
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	a. Sudah sesuai dengan karakter siswa b. Layak untuk uji coba tanpa revisi

### C. Uji Coba Produk (Implementasi)

Tahap implementasi media pembelajaran dilakukan setelah media dinyatakan layak untuk diujicobakan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* di SMPN 12 Malang. Uji coba dilakukan pada guru IPS di SMPN 12 Malang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui penilaian, komentar serta saran dari guru IPS. Kemudian uji coba dilakukan di kelas VII A, jumlah peserta didik yang diujicobakan sebanyak 30 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada bulan April 2016 sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS dari sekolah.

Sebelum pelaksanaan uji coba implementasi media pembelajaran dilakukan, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Kemudian setelah semua siap, uji coba implementasi dilaksanakan. Sebelum masuk pada materi, peneliti menerangkan kepada peserta didik secara lisan bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah penelitian berlangsung 2 minggu dan sudah melakukan tes, kemudian peneliti membagikan lembar evaluasi media dan angket respon atau minat peserta didik lalu meminta peserta didik untuk mengisinya. Setelah semua data terkumpul, kemudian peneliti merevisi media pembelajaran tahap akhir berdasarkan hasil pengisian lembar evaluasi media oleh guru dan peserta didik. Hasil dari angket minat dan tes tersebut digunakan untuk mengukur efektif atau tidak media pembelajaran tersebut.

#### **D. Penilaian Media (Evaluasi)**

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data hasil pengisian lembar evaluasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi guru dan peserta didik. Analisis ini berdasarkan angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik. Selain itu, pada tahap ini, juga dapat dilakukan analisis data hasil respon siswa dan tingkat keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis respon siswa ini berdasarkan hasil angket minat belajar dan analisis tingkat keberhasilan media ini berdasarkan hasil tes.

Kriteria produk dalam penilain validasinya juga menggunakan nilai dalam bentuk presentase. Berikut merupakan presentase yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk : 90% - 100% mempunyai kriteria sangat baik dan tidak perlu

ada revisi produk. 80%-89% mempunyai kriteria baik dan tidak perlu revisi produk. 70%-79% mempunyai kriteria cukup baik dan tidak perlu adanya revisi. 60%-69% mempunyai kriteria kurang baik dan perlu adanya revisi. < 60% atau kurang dari 60% mempunyai kriteria sangat kurang baik dan perlu adanya revisi produk.

a. Hasil Evaluasi Materi oleh Dosen Ahli Materi

1. Hasil Review atau Validasi ahli Materi Tahap Pertama

Validasi materi dilakukan oleh ahli di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak dua kali validasi. Berikut merupakan hasil validasi produk oleh ahli materi.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama**

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

	dengan poin-poin inti isi materi pembelajaran			
--	-----------------------------------------------	--	--	--

### Rumus perhitungan Validasi:

Rumus keseluruhan poin:

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

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum Xi$ : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi pertama materi berbasis *macromedia flash* pada sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat pada Masa Lalu yaitu 73,33 %. Dari hasil tersebut berarti bahwa validasi materi cukup baik tidak perlu revisi. Meskipun hasil dari validasi pertama cukup baik namun saran dari ahli materi bahwa media tersebut masih harus ditambah materi mengenai spasial, temporal dan tematis.

### 2. Hasil Review atau Validasi ahli Materi Tahap Kedua

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua**

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ( $\sum x$ )	$\sum xi$
1	Kemudahan memulai program	Sangat baik	5	5
2	Interaksi dengan pengguna	Sangat baik	5	5
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	Baik	4	5
4	Penggunaan bahasa	Baik	4	5
5	Kualitas gambar	Baik	4	5

6	Kualitas ilustrasi	Sangat baik	5	5
7	Penggunaan animasi	Baik	4	5
8	Penggunaan tombol interaktif	Baik	4	5
9	Kualitas Suara	Sangat baik	5	5
10	Penggunaan warna	Sangat baik	5	5
11	Penggunaan huruf	Sangat baik	5	5
12	Urutan penyajian	Sangat baik	5	5
13	Penggunaan <i>back sound</i>	Sangat baik	5	5
14	Tampilan program	Baik	4	5
15	Ukuran <i>Slide</i>	Baik	4	5

**Rumus perhitungan Validasi:**

Rumus keseluruhan poin:

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

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum Xi$ : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil review atau validasi materi kedua mata pelajaran IPS 90,67 %, artinya media pembelajaran tersebut sangat baik dan tidak perlu ada revisi.

b. Hasil Evaluasi Media oleh Dosen Ahli Media

1. Hasil Review atau Validasi ahli Media Tahap Pertama

Validasi materi dilakukan oleh ahli di desain atau ahli Teknologi Informatika sebanyak dua kali validasi. Berikut merupakan hasil validasi produk oleh ahli desain media.

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Desain Media Tahap Pertama**

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ( $\sum x$ )	$\sum xi$
1	Kemudahan memulai program	Baik	4	5
2	Interaksi dengan pengguna	Cukup baik	3	5
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	Cukup baik	3	5
4	Penggunaan bahasa	Baik	4	5
5	Kualitas gambar	Cukup baik	3	5
6	Kualitas ilustrasi	Cukup baik	3	5
7	Penggunaan animasi	Baik	4	5
8	Penggunaan tombol interaktif	Baik	4	5
9	Kualitas Suara	Baik	4	5
10	Penggunaan warna	Cukup baik	3	5
11	Penggunaan huruf	Kurang baik	2	5
12	Urutan penyajian	Baik	4	5
13	Penggunaan <i>back sound</i>	Cukup baik	3	5
14	Tampilan program	Cukup baik	3	5
15	Ukuran <i>Slide</i>	Cukup baik	3	5

**Rumus perhitungan Validasi:**

Rumus keseluruhan poin:

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

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum Xi$ : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi pertama desain media pembelajaran berbasis *macromedia flash* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sub tema Hasil kebudayaan Masyarakat pada Masa Lalu yaitu 66,7% kurang baik dan perlu direvisi.

2. Hasil Review atau Validasi ahli Media Tahap Kedua

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Desain Media Tahap Kedua**

No	Komponen	Skala Konversi	Skor ( $\sum x$ )	$\sum xi$
1	Kemudahan memulai program	Sangat baik	4	5
2	Interaksi dengan pengguna	Baik	3	5
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	Sangat baik	3	5
4	Penggunaan bahasa	Sangat baik	4	5
5	Kualitas gambar	Baik	3	5
6	Kualitas ilustrasi	Baik	3	5
7	Penggunaan animasi	Baik	4	5
8	Penggunaan tombol interaktif	Sangat baik	4	5
9	Kualitas Suara	Baik	4	5
10	Penggunaan warna	Baik	3	5
11	Penggunaan huruf	Baik	2	5
12	Urutan penyajian	Baik	4	5
13	Penggunaan <i>back sound</i>	Sangat baik	3	5
14	Tampilan program	Baik	3	5

15	Ukuran <i>Slide</i>	Sangat baik	3	5
----	---------------------	-------------	---	---

### Rumus perhitungan Validasi:

Rumus keseluruhan poin:

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

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum Xi$ : Jumlah keseluruhan nilai idela dalam poin

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi kedua materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu, 82,67%, artinya media pembelajaran ini sudah baik dan tidak perlu ada revisi. Dengan hasil rata-rata persentase total 74,7%, dengan kriteria cukup baik.

#### c. Hasil Evaluasi Media oleh Guru

Evaluasi media oleh guru IPS dilakukan oleh ibu Heny Paglipurningtyas, M.Pd. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan yang digunakan untuk meningkatkan media yang telah dikembangkan sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir. Data hasil angket evaluasi media oleh guru berikut ini:

**Tabel 4.8 Hasil Evaluasi Media oleh Guru**

No	Komponen	Skala Konversi	Skor (x)	$\sum xi$
1	Kemenerarikan media <i>macromedia flash</i>	Sangat baik	5	5

2	Kejelasan materi	Baik	4	5
3	Kelengkapan materi bahan ajar	Baik	4	5
4	Bahan ajar <i>flash</i> dalam membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran.	Baik	4	5
5	Penggunaan Bahasa	Baik	4	5
6	Durasi atau masa putar	Baik	4	5
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	Baik	4	5
8	Ketertarikan siswa dengan materi	Baik	4	5
9	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	Baik	4	5
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar	Baik	4	5
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar	Baik	4	5
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	Baik	4	5
13	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	Baik	4	5
14	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu.	Baik	4	5
15	Keruntutan penyajian materi	Baik	4	5
16	Kesesuaian antara isi rangkuman/poin-poin inti isi materi pembelajaran.	Baik	4	5

### Rumus perhitungan Validasi:

Rumus keseluruhan poin:

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

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum Xi$ : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil evaluasi dari guru IPS adalah 81,25% media tersebut sudah baik dan tidak perlu revisi.

d. Hasil Evaluasi oleh Peserta Didik

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* peserta kemudian mengisi angket yang berisi proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. peneliti mengambil 1 kelas yang terdiri dari 30 peserta didik, yang artinya terdapat 30 responden. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat tanggapan dari berbagai macam peserta didik. Berikut adalah hasil dari angket evaluasi media oleh peserta didik, berikut tabelnya:

**Tabel 4.9 Hasil Analisis Evaluasi Media oleh Peserta Didik**

No	Komponen	Presentase	Keterangan
1	Kemenarikan media <i>macromedia flash</i>	82%	Baik
2	Kejelasan materi	74,7%	Baik
3	Kelengkapan materi bahan ajar	76,7%	Baik
4	Bahan ajar <i>flash</i> dalam membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran.	80,7%	Baik
5	Penggunaan Bahasa	82%	Baik
6	Durasi atau masa putar	67,3% %	Kurang baik
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus	82%	Baik
8	Ketertarikan siswa dengan materi	78,7%	Baik
9	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran	77,3%	Baik
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar	79,3%	Baik
11	Kemudahan dalam memahami bahan	78%	Baik

	ajar		
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	81,3%	Baik
13	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan	80%	Baik
14	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu.	80%	Baik
15	Keruntutan penyajian materi	82%	Baik
16	Kesesuaian antara isi rangkuman/poin-poin inti isi materi pembelajaran.	84%	Baik

Dari tabel di atas, menurut peserta didik persentase yang paling rendah pada durasi atau masa putar media tersebut, yang memiliki skor 67,3% (selengkapnya disajikan pada lampiran 5.2 halaman 166). Kualitas media dapat diketahui dengan mengkonversikan skor rata-rata tersebut dengan pedoman konversi pada tabel 3.6 halaman 56. Dari hasil konversi presentase tiap aspek dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan "Baik", dengan rata-rata dari persentase total 79%.

#### e. Hasil Angket Minat Peserta Didik

Setelah angket evaluasi oleh peserta didik, peserta didik juga diberikan angket minat belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Angket minat ini bertujuan untuk mengetahui respon minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini. Adapun aspek-aspek yang ingin diketahui oleh peneliti adalah aspek perhatian,

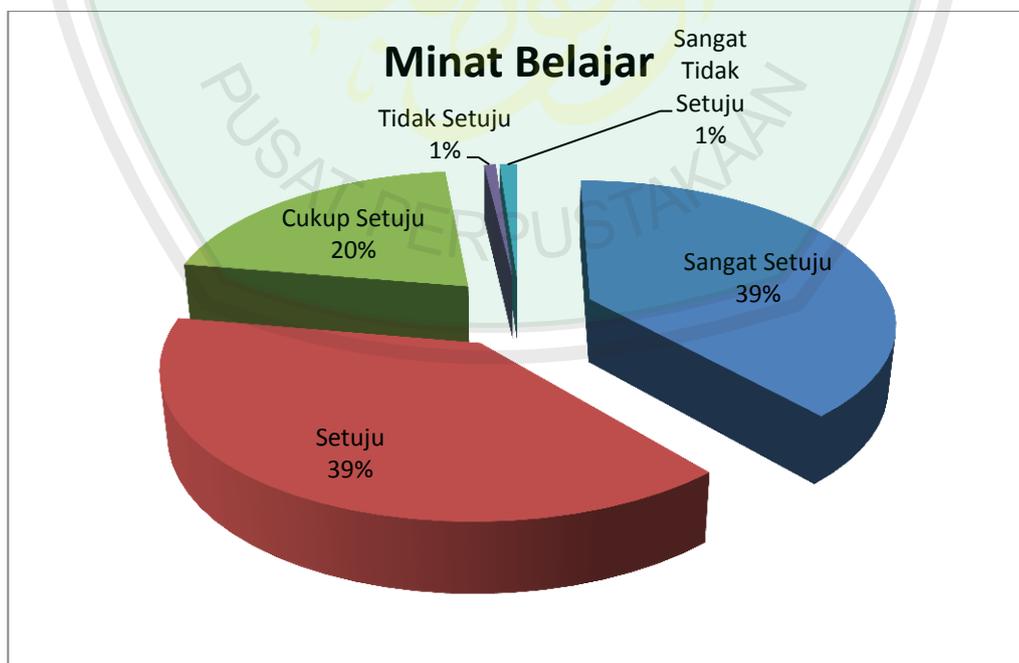
rasa senang, keingintahuan, ketertarikan, dan keaktifan. Berikut adalah hasil dari angket minat peserta didik:

**Tabel 4.10 Persentase Angket Minat Belajar Peserta Didik**

Komponen	Kategori					Total
	SS	S	CS	TS	STS	
Perhatian	33,3%	45%	21,7%	0%	0%	100%
Rasa Senang	35,2%	42,2%	18,9%	1%	2,2%	100%
Keingintahuan	36,7%	38,3%	23,35%	1%	0%	100%
Ketertarikan	40%	33,3%	23,3%	1,7%	3,3%	100%
Keaktifan	48,3%	36,7%	15%	0%	0%	100%
<b>Rata-Rata Total</b>	<b>38,7%</b>	<b>39,1%</b>	<b>20,45%</b>	<b>0,74%</b>	<b>1,1%</b>	<b>100%</b>

Keterangan:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- CS = Cukup Setuju
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

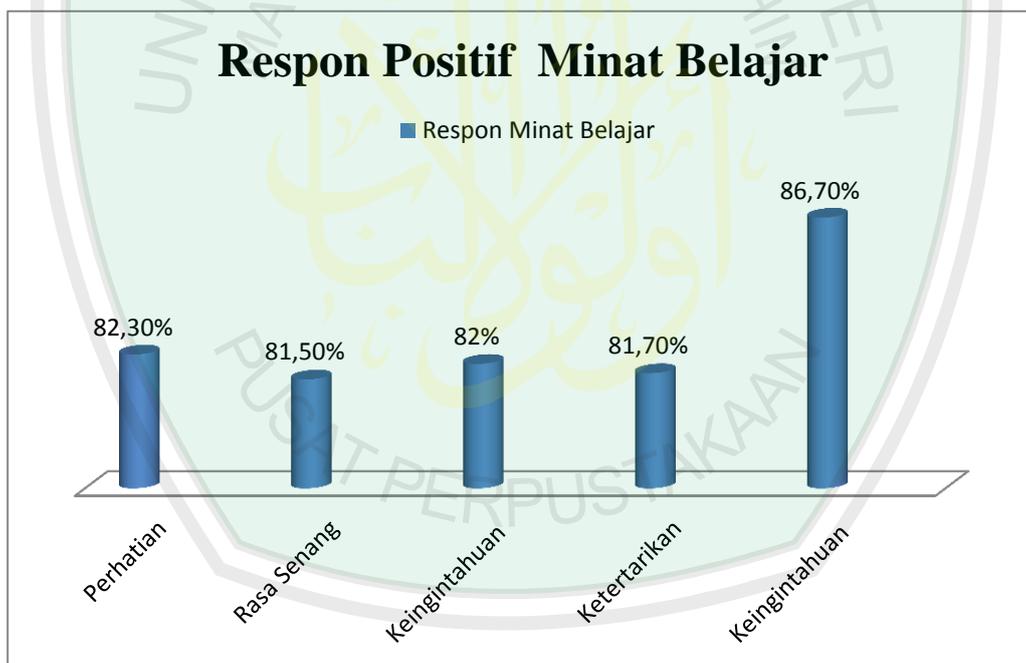


**Gambar 4. 14 Diagram Pie Persentase Minat Belajar Peseta Didik**

Dari data tersebut dapat ditentukan respon positif dari peserta didik. Adapun hasil data respon positif atau baik dari peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Persentase Repon Positif Angket Minat Belajar Peserta Didik**

Komponen	Respon Positif	Kategori
Perhatian	82,3%	Baik
Rasa Senang	81,5%	Baik
Keingintahuan	82%	Baik
Ketertarikan	81,7%	Baik
Keaktifan	86,7%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Total</b>	<b>82,80%</b>	<b>Baik</b>



**Gambar 4.15 Diagram Batang Respon Postif Minat Belajar Peserta Didik**

## 5. Hasil Tes Peserta Didik

Tes siswa dilakukan sebelum (*pre test*) dan setelah (*posttest*) peserta didik menggunakan media tersebut. Hasil belajar disini dimaksudkan untuk mengetahui

peningkatan hasil belajar setelah *pretest* dan *posttest*. Peneliti berasumsi bahwa jika hasil belajar meningkat maka minat belajar peserta didik dapat dikatakan meningkat. Dengan kata lain minat belajar dengan hasil belajar terdapat hubungan positif atau berbanding lurus.

**Tabel 4.12 Nilai Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest***  
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre Test	50.00	30	16.103	2.940
Post Test	66.80	30	22.834	4.169

**Tabel 4.13 Korelasi Hasil *Pretest* dan *Posttes***

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	30	.441	.015

**Tabel 4.14 Hasil Uji T *Pretest* dan *Posttest***

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	-16.800	21.371	3.902	-24.780	-8.820	-4.306	29	.000

### **Interpretasi output:**

#### **Output bagian pertama (group statistik)**

Bagian ini menyajikan deskripsi dari pasangan variabel yang dianalisis, yaitu rata-rata (mean) *pretest* sebesar 50 dengan standar deviasi 16,10 dan *posttest* dengan mean sebesar 66,80 dengan standar deviasi 22,83.

#### **Output bagian kedua (correlation)**

Diperoleh korelasi antara kedua variabel dengan hasil angka 0,441 dengan nilai probabilitas (sig) 0,015. Hal ini menyatakan bahwa korelasi antara *pre test* dan *post test* berhubungan secara nyata karena nilai probabilitasnya  $0,015 < 0,05$ .

#### **Output bagian ketiga (Paired sampel T Test)**

Hipotesis:

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

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

#### **Pengambilan keputusan:**

1. Berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel

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

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

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

Hasil t tabel dengan tingkat keerroran 5% adalah 1,69.

Jika diperhatikan hasil t hitung 4,306 lebih besar dari t tabel 1,699. Artinya Ho ditolak atau ada hubungan antara *pre test* dengan *pos test*. Dengan kata lain media

pembelajaran berbasis *macromedia flash* berpotensi efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS.

2. Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (Sig.)

Jika probabilitas  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Jika probabilitas  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

### **Keputusan**

Terlihat bahwa  $t$  hitung adalah 4.306 dengan nilai probabilitas 0,000. Karena nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Artinya  $H_1$  diterima atau ada hubungan *pre test* dan *post test*. Dengan kata lain media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berpotensi efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS. Dalam output tersebut juga disertakan perbedaan mean *pre test* dan *post test* sebesar 16.80.

Hipotesis pada penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan yaitu:

$H_0$  : Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 tidak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 12 Malang.

$H_1$  : Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 12 Malang.

Berdasarkan Uji T membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 berpotensi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMPN 12 Malang atau  $H_1$  diterima karena telah diketahui rata-rata (mean) *pretest* sebesar 50 dengan standar deviasi 16,10 dan *posttest* dengan mean sebesar 66,80 dengan standar deviasi

22,83. Signifikansi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yaitu 0,000. Karena nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Artinya  $H_1$  diterima atau ada hubungan *pre test* dan *post test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berpotensi efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS.



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan konsep mandiri, sehingga siswa dimungkinkan untuk belajar secara mandiri menggunakan media. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dapat meningkat. Hal tersebut dapat terlihat tersebut dapat terlihat dalam 5 aspek yaitu perhatian, rasa senang, keingintahuan, ketertarikan dan keaktifan.

Pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu, banyak menampilkan hasil-hasil peninggalan pada masa lalu di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dapat menampilkan gambar, animasi dan video sesuai kebutuhan. Selain itu, menggunakan aplikasi *macromedia flash* diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan mudah untuk dipahami.

Pengembangan media pembelajaran ini, mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap demi tahap telah dilaksanakan sesuai kebutuhan pengembangan. Semua dari tahap *developemnt*, yaitu pembuatan media serta evaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan evaluasi oleh ahli adalah untuk memperoleh masukan, kritik serta saran perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. Saran dan kritik dari para ahli ini yang menjadi acuan untuk revisi media pembelajaran tersebut. Selain

masukan dari ahli, pengisian angket evaluasi juga akan menentukan kevalidan media tersebut. Setelah media tersebut dinyatakan valid dan layak uji coba, media tersebut diujicobakan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ini pada minat belajar peserta didik.

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Analisis yang dilakukan dengan cara memilih materi IPS yang akan diajarkan dengan media tersebut. Namun sebelum menentukan materi peneliti terlebih dahulu konsultasi dengan guru IPS di SMPN 12 Malang. Hal ini dimaksudkan agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan untuk membantu guru melanjutkan materi yang akan diajarkan. Materi yang disarankan oleh guru IPS di SMPN 12 adalah pada tema Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu. Selain itu peneliti juga menganalisis karakteristik peserta didik di kelas VII A yaitu dengan cara menanyakan kepada guru yang mengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas tersebut.

### **2. Perancangan Media (*Design*)**

Pada tahap ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *storyboard* dan *flowchart* yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi *design template* dan materi (penyajian *storyboard* dan *flowchart* dapat dilihat di lampiran 1.1 dan 1.2 halaman 101 dan 107). Selain itu, penentuan alur pembelajaran yang akan dibuat serta merencanakan isi dalam

penyajian materi. Setelah itu tahap selanjutnya yaitu melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan *design* yang telah dibuat.

### **3. Pengembangan Media (*Development*)**

Pada tahap pengembangan atau pembuatan media, peneliti melakukan pembuatan media berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu hal-hal yang dilakukan antara lain: pengetikan materi dan kuis, pembuatan animasi, gambar, tombol navigasi dan pemberian musik atau audio. Pada tahap pembuatan media pembelajaran yaitu sesuai dengan desain, media dibagi ke dalam 6 pilihan menu utama yaitu, petunjuk, kurikulum, materi, kuis, referensi dan penyusun. ( gambar penyajian media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dapat dilihat pada lampiran 3.2 halaman 120)

### **4. Uji Coba (*Implementation*)**

Tahap implementasi media pembelajaran dilakukan setelah media dinyatakan layak untuk diujicobakan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* di SMPN 12 Malang. Uji coba dilakukan pada guru IPS di SMPN 12 Malang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui penilaian, komentar serta saran dari guru IPS. Kemudian uji coba dilakukan di kelas VII A, jumlah peserta didik yang diujicobakan sebanyak 30 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada bulan April 2016 sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS dari sekolah.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

### a. Evaluasi Ahli Materi

Evaluasi oleh ahli materi lebih diutamakan pada isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *macromedia flash*, ahli materi menilai kesesuaian materi yang tercantum dalam media dengan RPP yang harus dipenuhi. Dari penelitian tersebut diperoleh masukan, kritik dan saran perbaikan sehingga materi yang ditampilkan tidak menyimpang dari sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu yang harus dikuasai peserta didik.

Selain masukan dari ahli, diperoleh pula data angket evaluasi untuk mengetahui kualitas media dilihat dari isi materi dan pembelajaran. data yang diperoleh dari evaluasi ahli materi yaitu pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.1 Kualitas Media oleh ahli materi**

<b>Review /Validasi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
Review/ Validasi Pertama	73,33%	Baik
Review/ Validasi Kedua	90,67%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Total</b>	82%	Baik

Dari tabel di atas bahwa pada validasi pertama dinyatakan materi sudah baik, namun masih ada yang perlu direvisi. Revisi materi dilakukan pada penambahan contoh gambar pada setiap hasil kebudayaan pada masa lalu serta deskripsi atau penjelasan pada masing-masing gambar harus diperjelas secara tematis, temporal dan spasial.

## b. Evaluasi Media oleh Ahli Media

Evaluasi media difokuskan pada tampilan atau penyajian yang dilihat dari sudut pandang media pembelajarannya. Dari data angket tersebut dianalisis untuk mengetahui kualitas media dilihat dari segi media. Dari data yang diperoleh, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.2 Kualitas Media oleh Ahli Media**

<b>Review /Validasi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
Review/ Validasi Pertama	66,7%	Kurang Baik
Review/ Validasi Kedua	82,67%	Baik
<b>Rata-Rata Total</b>	74,7%	Cukup Baik

Pada review/validasi pertama media ini masih perlu direvisi sesuai saran yaitu pada penggunaan jenis *font*, penggunaan warna dan tombol navigasi serta pada tampilan petunjuk harus dirapikan. Pada validasi kedua media ini layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi.

Berdasarkan analisis dari ahli media dan ahli materi maka media pembelajaran ini sudah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran, sebagai berikut<sup>66</sup>:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat Interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

<sup>66</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung, Satu Nusa.2012)., hlm 55

- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- d. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- e. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- f. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali.
- g. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon , baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan maupun percobaan.

Oleh karena itu, media pembelajaran ini sudah layak dan dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah.

#### **c. Evaluasi Media oleh Guru IPS**

Uji coba media terhadap guru IPS dilakukan oleh Heny Panglipurningtyas, M.Pd. Dari penilaian tersebut diperoleh masukan, kritik, dan saran perbaikan yang menjadi acuan revisi tahap akhir media tersebut. Selain masukan dari guru. Diperoleh pula data angket evaluasi untuk mengetahui kualitas media dilihat dari mata pandang pendidik yang mengetahui karakteristik dan kemampuan peserta didiknya. Dari data yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan mencapai persentase 81,25%, artinya media ini dinyatakan baik. Dari evaluasi oleh guru IPS dinyatakan tidak ada revisi, materi dinyatakan sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

#### **d. Evaluasi Media oleh Peserta didik**

Skor evaluasi peserta didik diperoleh dari angket siswa yang diberikan kepada peserta didik setelah uji coba. Jumlah peserta didik untuk mengisi angket adalah sebanyak 30 peserta didik. Dari data angket yang telah diperoleh tersebut maka dapat diketahui bahwa media yang telah dikembangkan mencapai skor rata-rata persentase 79%, maka data tersebut dinyatakan “Baik”. (lebih lengkapnya pada lampiran 5.2 halaman 166)

Berdasarkan penilaian dari guru IPS dan peserta didik maka media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kegunaan media pembelajaran. Secara umum, media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut<sup>67</sup>:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra seperti misalnya: objek yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu lambat atau terlalu cepat, dll
- c. Mengatasi sikap pasif dari peserta didik karena media dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik belajar menurut minat dan bakatnya.
- d. Mengatasi latar belakang perbedaan lingkungan guru dengan siswa, karena media dapat memberikan perangsangan yang sama. Pengalaman yang sama dan menimbulkan persepsi yang sama.

---

<sup>67</sup> Arif.S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta, Rajawali Pers, 2009), hlm 12

Oleh karena itu. Media pembelajaran ini sudah layak dan dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah.

## **B. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* setelah *direview*/*divalidasi* dan memperoleh skor hasil atau kriteria kelayakan produk yang layak untuk diujicobakan, maka hal ini peneliti mengimplementasikan produk yang dikembangkan di kelas VII A di SMPN 12 Malang. Implementasi yang dilakukan adalah untuk menguji efektivitas produk dalam memberikan pengaruh pada minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Pada uji coba peneliti mengambil satu kelas uji coba yang terdiri dari 30 responden. Sebelum melakukan uji coba produk peneliti sebelumnya melakukan *pretest*, setelah itu diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8. Setelah selesai kemudian dilakukan *posttest*. Sehingga dapat dikatakan *design* penelitian ini menggunakan eksperimen kelompok berpasangan. Setelah uji coba selesai kemudian peneliti membagikan angket minat belajar dan evaluasi media. Angket minat belajar ini bertujuan untuk mengetahui respon minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan *Macromedia flash* 8. Hasil angket minat belajar akan didukung dengan hasil *pretest* dan *posttes*.

Respon minat belajar dari data angket yang diperoleh terlihat bahwa peserta didik memiliki respon minat belajar yang positif. Persentase rata-rata yang

diperoleh mencapai 82% dengan kategori positif. Aspek-aspek respon minat belajar siswa yang dianalisis adalah sebagai berikut:

a. Perhatian

Respon perhatian peserta didik terhadap media pembelajaran menunjukkan 82,3% dan dengan kategori positif. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik perhatian terhadap materi karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Segi perhatian meliputi: 1) Peserta didik dapat memusatkan perhatian terhadap materi Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu secara intensif. 2) Peserta didik dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga mampu memahami materi Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.

b. Rasa Senang

Respon rasa senang peserta didik terhadap media pembelajaran menunjukkan 81,5% dan dengan kategori positif atau baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Segi rasa senang meliputi: 1) Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini. 2) Dengan menggunakan media interaktif ini, pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. 3) Setelah menggunakan media pembelajaran ini, siswa lebih senang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

c. Keingintahuan

Respon keingintahuan peserta didik terhadap media pembelajaran menunjukkan 82% dan dengan kategori positif atau baik. Persentase tersebut

menunjukkan bahwa peserta didik merasa keingintahuannya terhadap materi bertambah setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Segi keingintahuan meliputi: 1) Siswa berusaha mengikuti pembelajaran yang telah dikembangkan hingga selesai. 2) Siswa berusaha mempelajari lebih mendalam seluruh materi dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

#### d. Ketertarikan

Respon ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran menunjukkan 81,7% dan dengan kategori positif atau baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik terhadap materi karena dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Segi ketertarikan meliputi: 1) media pembelajaran tersebut sangat menarik peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu. 2) Agar semua materi khususnya mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran interaktif.

#### e. Keaktifan

Respon keaktifan peserta didik terhadap media pembelajaran menunjukkan 86,70% dan dengan kategori sangat positif atau sangat baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Segi keaktifan meliputi: 1) Dengan menggunakan media pembelajaran ini, membuat peserta didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran. 2) Siswa berusaha lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis dari respon minat siswa maka media ini sudah sesuai dengan fungsi media pembelajaran. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.<sup>68</sup>

Selain itu hasil telaah dari analisis diatas Slameto mengemukakan bahawa siswa yang berminat belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut<sup>69</sup>:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebangggan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- d. Ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas yang diminati.
- e. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- f. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari analisis aspek minat belajar pada siswa di atas dinyatakan bahwa semua aspek dengan kategaori positif. Dengan kata lain dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini dapat berpotensi meningkatkan minat belajar siswa.

Selain dari analisis diatas untuk mendukung analisis tersebut peneliti juga melakukan *pretest* dan *posttes*. Berdasarkan uji T membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 ketika diimplementasikan berpotensi

<sup>68</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka,2011).,hlm . 33

<sup>69</sup> *Minat Belajar* (<http://informasiku.com>.diakses 24 November 2015 jam 14.05 WIB)

dapat meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII A SMPN 12 Malang. Dengan Kata lain H1 diterima karena telah diketahui rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 50 dengan standar deviasi 16,10 dan *posttest* dengan mean sebesar 66,80 dengan standar deviasi 22,83. Signifikansi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yaitu 0,000. Karena nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Artinya H1 diterima atau ada hubungan *pre test* dan *post test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berpotensi efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS.

Berdasarkan hasil perolehan uji coba produk yang berpotensi memberikan pengaruh meningkatnya minat belajar siswa, maka dalam hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas VII SMP/MTs.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis *macromedia flash* dikembangkan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Ditinjau dari hasil evaluasi oleh ahli materi maka media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tergolong baik dengan persentase rata-rata 82%. Ditinjau dari hasil evaluasi oleh ahli media maka media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tergolong cukup baik dengan persentase rata-rata 74,7%. Ditinjau dari hasil evaluasi oleh Guru IPS maka media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tergolong baik dengan persentase 81,25%. Ditinjau dari hasil evaluasi oleh siswa maka media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tergolong baik dengan persentase rata-rata 79%.

2. Ditinjau dari hasil analisis angket minat belajar peserta didik bahwa persentase rata-rata semua aspek adalah 82,8%, dengan kategori positif. Dengan kata lain media pembelajaran ini berpotensi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan uji T membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 ketika diimplementasikan berpotensi dapat meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII A SMPN 12 Malang. Dengan Kata lain H1 diterima karena telah diketahui rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 50 dengan standar deviasi 16,10 dan *posttest*

dengan mean sebesar 66,80 dengan standar deviasi 22,83. Signifikansi perbedaan antara pretest dan posttest yaitu 0,000. Karena nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$ ,

## **B. Saran**

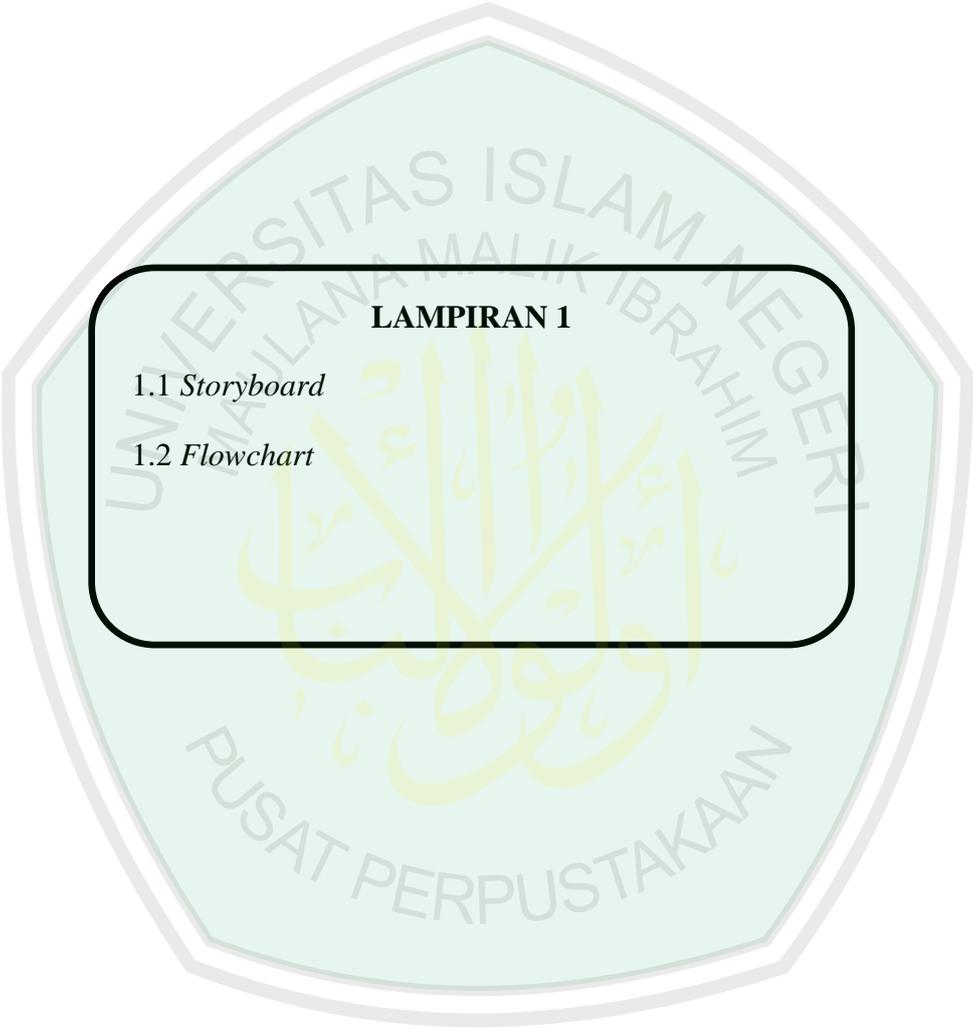
Dilihat Dari hasil penelitian media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu serta kesimpulan di atas maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu berpotensi memberikan pengaruh pada minat belajar yang cukup signifikan. Maka disarankan kepada guru mata pelajaran IPS untuk menggunakan media tersebut dalam mengajarkan materi sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu.
2. Saran untuk SMPN 12 Malang, akan lebih baik jika ketersediaan layar LCD dan proyektor pada tiap kelas. Sehingga pembelajaran berbasis komputer dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- .2014. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ahdian ,Alif Fajar Arifin. 2014. *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Macromedia flash Profesional 8 pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Kelas VII*. Skripsi. fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Alisuf, M. Sabri. 1996. *Psikologi Pendidikan* Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Alquran dan Terjemahannya*. 2012 . Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema,
- Aniqotunnisa, Siti. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interktif Nahwu Berbasis Macromedia flash 8 Sebagai Sumber Belajar Mandiri di MTs Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Arasyad,Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Arif.S. Sadiman,dkk. 2009 *Media Pendidikan*. Jakarta, Rajawali Pers.
- Arsyad ,Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Belawati, Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar* Jakarta: Universitas Terbuka
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung, Satu Nusa
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Firmasyah, Herlan. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta:PT Djatnika
- Hadi, Nur, Waryanto. 2010. *Tutorial Komputer Multimedia*. Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta
- Joko Tri Prasetya. 2009. *Ilmu Budaya Dasar*,Cet 3. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Kristianto, Dessy. 2014 . *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia flash Pada Materi Peluang Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Purbalingga*. Skripsi. fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mufiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pemblajaran*. Jakarta:PT. Prestasi Pustakarya

- Muhaimin, *Dimensi-Dimensi Studi Islam*. 1994. Cet.I. Surabaya: Karya Abditama.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengebangan* Bandung: Alfabeta,
- Suprihartoto. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial.Jakarta: PT. Sekawan Cipta Karya
- Tri, Devi, Wulandari. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash 8 Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Kelas X AP 1 DI SMK Negeri 4 Surabaya.-*, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta:Bumi Aksara
- Wismulyani, Endar.2008. *Jejak Islam di Nusantara*. Cet 1.Klaten: Cempaka Putih.
- Yamasari, Yuni . 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis ICT yang Berkualitas*. Surabaya , Seminar Nasional Pasca SarjanaX-ITS.
- Minat-belajar (<http://www.infomasiku.com>) diakses 24 November 2015 jam 14.05 wib)
- Yoyo Supriono, *Pembelajaran IPS dalam Kurikulum 2013* (<http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/330>, diakses pada 22 Juni 2016, jam 11. 15 wib)
- Zain,Ahmad, relasi antara islam dan kebudayaan. (<http://ahmadzain.wordpress.com>)diakses 28 Juni 2016 jam 00.14 wib
- Islam dan Kebudayaan. (<http://ki-stainsamarinda.blogspot.co.id>) diakses pada 26 Juni 2016 jam 01.41 wib
- Wawancara dengan Heni, guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 12 Malang, pada tanggal 26 Agustus 2015



**LAMPIRAN 1**

1.1 *Storyboard*

1.2 *Flowchart*

Lampiran 1.1

**STORY BOARD**

No	Aktivitas	Nama Scane	Sound	Navigasi	Teks ,Gambar dan Animasi
1	Intro  Doa Sebelum Belajar	Intro  Intro	Sound Inti  Sound Inti	Tombol Go (untuk memulai) Tombol pengatur Volume  Tombol Next (untuk menuju scane selanjutnya) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume	<b>Teks:</b> Salam Judul Media <b>Animasi:</b> Siswi SMP <b>Teks</b> <b>Doal Sebelum Belajar</b> Animasi: Siswi SMP
2	Memilih Menu	Scane 1	Sound Inti	Tombol Out (untuk keluar) Tombol memilih menu: a. Petunjuk b. Kurikulum c. Materi d. Kuis e. Penyusun Tombol pengatur Volume	<b>Animasi:</b> Siswi SMP
3	Memilih Petunjuk	Petunjuk	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume	<b>Teks:</b> Keterangan tombol <b>Gambar:</b> Tombol-tombol navigasi <b>Animasi:</b> Siswi SMP

4.	Memilih Kurikulum	Kurikulum	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume Tombol Next (Menuju Halaman Selanjutnya) Tombol Back (kembali ke halaman sebelumnya)	<b>Teks:</b> KI dan KD Tujuan Pembelajaran <b>Animasi:</b> Sisiwi SMP
5	Memilih materi	Subbab	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume Tombol Next (Menuju Halaman Selanjutnya) Tombol Back (kembali ke halaman sebelumnya) Tombol memilih materi : a. Masa Pra aksara b. Masa Hindu-budha c. Masa Islam	<b>Teks:</b> Judul pada halaman
6	Memilih tombol pada pilihan materi yang berada pada sacne subab	Materi	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume Tombol Next (Menuju Halaman Selanjutnya) Tombol Back (kembali ke halaman sebelumnya)	<b>Teks:</b> Hasil kebudayaan pada masa Pra aksara Hasil kebudayaan pada masa HinduBudha Hasil kebudayaan pada masa Islam <b>Animasi</b> Siswi SMP

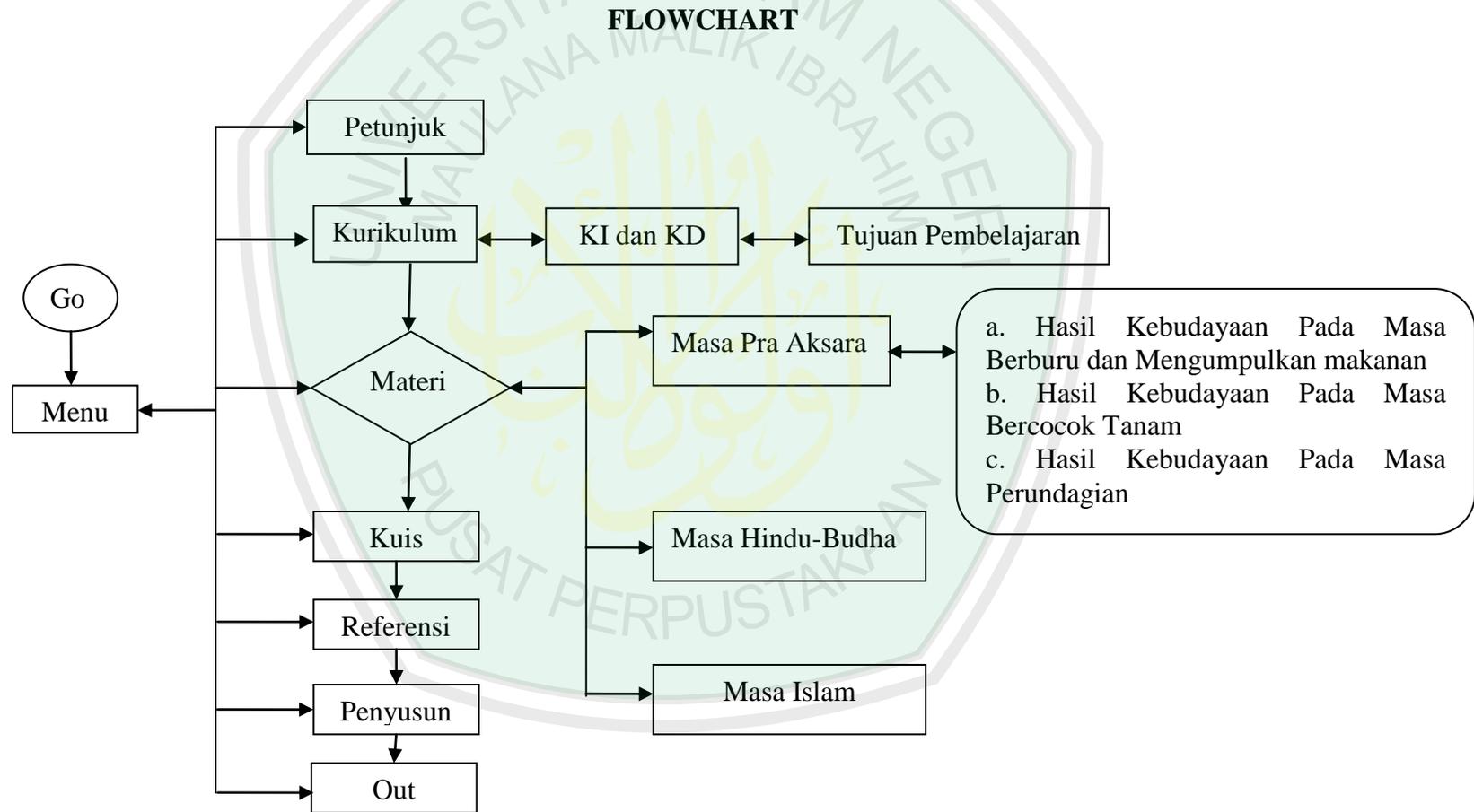
			<p>Tombol sub tema (untuk kembali pada scane materi)</p> <p>Tombol Video (untuk memutar Video)</p> <p>Tombol hasil kebudayaan pada masa berburu dan mengumpulkan makanan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kapak perimbas</li> <li>Kapak penetak</li> <li>Pahat genggam</li> <li>Alat serpih</li> <li>Alat dari tulang</li> </ol> <p>Tombol hasil kebudayaan masa bercocok tanam:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Beliung persegi</li> <li>Kapak lonjong</li> <li>Mata panah</li> <li>Gerabah</li> <li>Perhiasan</li> <li>Bangunan megalitik</li> </ol> <p>Hasil kebudayaan masa perundagian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Nekara</li> <li>Moko</li> <li>Kepak perunggu</li> <li>Bejana perunggu</li> <li>Perhiasan perunggu</li> <li>Arca perunggu</li> </ol>	<p><b>Video</b></p> <p>Hasil kebudayaan pada masa Pra aksara</p> <p>Hasil kebudayaan pada masa HinduBudha</p> <p>Hasil kebudayaan pada masa Islam</p>
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>Hasil kebudayaan masa Hindu-Budha:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Candi</li> <li>Prasasti</li> <li>Kitab</li> <li>Arca</li> <li>Relief</li> </ol> <p>Hasil kebudayaan pada masa Islam:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Masjid</li> <li>Keraton</li> <li>Makam</li> <li>Kaligrafi</li> <li>Karya sastra</li> </ol>	
7.	Memilih tombol yang ada pada pada scane materi	Isi	Soun Inti	<p>Tombol Home (untuk kembali ke menu)</p> <p>Tombol Out (untuk keluar)</p> <p>Tombol pengatur Volume</p> <p>Tombol Next (Menuju Halaman Selanjutnya)</p> <p>Tombol Back (kembali ke halaman sebelumnya)</p> <p>Tombol Materi (untuk kembali pada tombol hasil kebudyaan yang dipilih sebelumnya)</p> <p>Tombol Contoh (untuk melihat gambar hasil kebudayaan pada masa materi yang dipilih)</p>	<p><b>Teks:</b> Materi atau penelasan dari : Hasil kebudayaan pada masa Pra aksara Hasil kebudayaan pada masa HinduBudha Hasil kebudayaan pada masa Islam</p> <p><b>Gambar :</b> Hasil kebudayaan pada masa Pra aksara Hasil kebudayaan pada masa HinduBudha Hasil kebudayaan pada masa Islam</p> <p><b>Animasi:</b></p>

					Sisiwi SMP
8.	Memilih tombol yang ada pada scene isi. Isi1 (lanjutan dari scene isi)	Isi1	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume Tombol Next (Menuju Halaman Selanjutnya) Tombol Back (kembali ke halaman sebelumnya) Tombol Materi (untuk kembali pada tombol hasil kebudayaan yang dipilih sebelumnya)	<b>Teks:</b> Materi atau penelasan dari : Hasil kebudayaan pada masa Pra aksara Hasil kebudayaan pada masa HinduBudha Hasil kebudayaan pada masa Islam <b>Gambar :</b> Hasil kebudayaan pada masa Pra aksara Hasil kebudayaan pada masa HinduBudha Hasil kebudayaan pada masa Islam <b>Animasi:</b> Sisiwi SMP
9	Memilih tombol materi yang ada pada scene isi 1. Isi 2 (pemaparan dari bangunan megalitik)	Isi2	Soun Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume Tombol Next (Menuju Halaman Selanjutnya) Tombol Back (kembali ke halaman sebelumnya) Tombol Bangunan Megalitik (untuk kembali pada tombol bangunan megalitik)	<b>Teks:</b> Penjelasan dari macammacam bangunan megalitik <b>Gambar:</b> Menhir Dolmen Sarkofagus Waruga Pati kubur Kubur batu Punden berundak <b>Animasi</b>

					Siswi SMP
10	Memilih kuis	Kuis	Sound inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume Tombol Mulai (untuk memulai kuis) Tombol pada setiap pilihan jawaban (a,b,c,d) Tombol ulangi (untuk mengulangi kuis)	<b>Teks:</b> Pertanyaan <b>Gambar:</b> Kapak penetak Beliung persegi Dolmen <b>Animasi:</b> Siswi SMP
11	Memilih Referensi	Referensi	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume	<b>Teks:</b> Daftar pustka <b>Animasi:</b> Siswi SMP
12	Memilih Penyusun	Penyusun	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume	<b>Teks:</b> Profil Penyusun <b>Gambar:</b> Penyusun <b>Animasi:</b> Siswi SMP
13	Memilih Tombol Out	Out	Sound Inti	Tombol Home (untuk kembali ke menu) Tombol Out (untuk keluar) Tombol pengatur Volume Tombol Ya (keluar dari Flash) Tombol tidak (kembali ke Menu)	<b>Teks:</b> Pilihan untuk keluar dari flash atau tidak <b>Animasi:</b> Siswi SMP

Lampiran 1.2







**LAMPIRAN 2**

2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

2.2 Soal *Pre test* dan Kunci Jawaban

2.3 Soal *Posttest* dan Kunci Jawaban

Lampiran 2.1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah/Madrasah : SMPN 12 Malang  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Kelas/Smt : VII (Tujuh)/Genap (II)  
Materi Pokok : Dinamika Interaksi Manusia  
Alokasi Waktu : 4 x 40 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

KI<sub>1</sub> Menghargai dan menghayati agama yang dianutnya

KI<sub>2</sub> Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI<sub>3</sub> Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI<sub>4</sub> Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurangi, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

**KD<sub>2,1</sub>** :Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya

**KD<sub>3,1</sub>** :Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik)

**KD<sub>3,4</sub>** :Memahami pengertian dinamika interaksi manusia dan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar

**KD<sub>4,2</sub>** :Mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melakukan pengamatan, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan diharapkan:

1. Siswa mampu memahami ayat Al-Quran tentang hubungan antar manusia
2. Siswa mampu memahami hasil kebudayaan masyarakat Indonesia padamasa pra aksara
3. Siswa memahami hasil kebudayaan masyarakat Indonesia padamasa Hindu-Budha.
4. Siswa mampu memahami hasil kebudayaan masyarakat Indonesia padamasa Islam

### **F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan

*Scientific*: mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan

2. Model

Model *Direct Instruction* (pembelajaran langsung)

3. Metode

*Student Facilitator and Explaining*

### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media

Papan tulis, spidol, LCD

## 2. Sumber Belajar

- ✓ Buku Ajar Siswa IPS Kelas VII, *macromedia flash* IPS Kelas VII

**H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Waktu</b>
<b><i>Pendahuluan</i></b>		<b><i>10 menit</i></b>
	1) Guru mengucapkan salam.	
	2) Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran, yakni dengan berdo'a, mengecek kehadiran peserta didik, dan mengecek kerapian dan kebersihan kelas.	
	3) Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi serta kegiatan yang akan dilakukan peserta didik.	
	4) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai	
<b><i>Kegiatan Inti</i></b>		<b><i>20 menit</i></b>
	<b><i>1) Mengamati</i></b> Guru menunjukkan gambar-gambar aktivitas manusia ketika melakukan interaksi dengan sesama, melaksanakan kegiatan kemasyarakatan (tradisi/seni budaya), memanfaatkan sumber daya alam, dan kegiatan ekonomi.	
	<b><i>2) Menanya</i></b> Siswa disilahkan bertanya kepada teman lain atau bertanya pada guru mengenai gambar atau media lain terkait materi.	
	<b><i>3) Mengeksplorasi/mengumpulkan data/mengeksperimen</i></b> a. Membaca sumber untuk mengumpulkan	

	informasi tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. b. Siswa mendiskusikan dengan teman kelompok tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.	
	<b>4) Mengasosiasi</b> Kelompok bekerjasama mengerjakan tugas yang diberikan guru seperti menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru.	
	<b>5) Mengkomunikasikan</b> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya secara acak.	
<b>Kegiatan Menutup</b>		<b>10 menit</b>
	1) Guru bersama siswa membuat rangkuman materi pembelajaran.	
	2) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.	
	3) Guru memberikan penugasan sesuai materi.	
	4) Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya.	
	5) Guru bersama siswa membaca doa penutup.	
	6) Guru mengucapkan salam.	

### A. Penilaian

Penilaian dapat dilakukan dengan memberikan beberapa soal tes/evaluasi materi yang telah diajarkan.

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Contoh : Skor diperoleh 20, skor tertinggi 4 x 6 pertanyaan = 24, maka skor akhir :

$$\frac{14}{24} \times 4 = 3.33$$

Peserta didik memperoleh nilai :

Sangat Baik : apabila memperoleh skor :  $3.33 < \text{skor} \leq 4.00$

Baik : apabila memperoleh skor :  $2.33 < \text{skor} \leq 3.33$

Cukup : apabila memperoleh skor :  $1.33 < \text{skor} \leq 2.33$

Kurang : apabila memperoleh skor :  $\text{skor} \leq 1.33$

Guru Mata Pelajaran IPS,

Peneliti,

Heny Panglipuringtyas  
NIP. 19690605200502014

Sariatulisma  
NIM. 12130144

## Lampiran 2.2

**Soal Pretest****Nama :****Kelas :****Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !**

1. Apa yang kalian ketahui tentang pengertian dari suku?
2. Sebutkan 3 suku yang berasal dari Sulawesi Tenggara!
3. Apa yang mempengaruhi bentuk rumah adat!
4. Sebutkan 3 nama lagu daerah yang kalian ketahui di Indonesia!
5. Sebutkan 3 alat musik tradisional dan asal daerahnya yang kalian ketahui di Indonesia!
6. Setiap tarian memiliki makna dan simbol. Menunjukkan makna apakah tari Reog dan tari Pendet!
7. Sebutkan 3 senjata beserta asal daerahnya yang kalian ketahui di Indonesia!
8. Apa yang kalian lakukan sebagai generasi bangsa untuk menjaga warisan budaya?
9. Mengapa terjadi begitu banyak keragaman sosial budaya di Indonesia? Berikanlah penjelasan tentang hal tersebut!
10. Bagaimana caranya agar keanekaragaman budaya Indonesia dapat meningkatkan kegiatan perekonomian masyarakat?

### Jawaban Soal Pre-test

1. Suku adalah suatu kesatuan masyarakat atas dasar kesamaan bahasa, budaya, dan tempat tinggal.

2. Suku yang ada di Sulawesi Tenggara yaitu Wolia, Laki, Muna, Buton dan Balatar.

3. bentuk rumah adat dipengaruhi oleh lingkungan alam daerahnya

4. Lagu daerah Bubui bulan, ampar ampar pisang, Jali-jali, Apuse, bapak Pucung, Gundul Pacul, dll

5.

Nama Alat Musik	Daerah Asal
Angklung	Jawa Barat
Gamelan	Bali, Jawa Tengah, Jawa Timur
Tifa	Papua, Maluku
Kalintang	Sulawesi Utara
Ketepang	Kalimantan
Sasando	Nusa Tenggara Timur
Serunai	Sumatra Utara

6. Menunjukkan keperkasaan.

7.

Nama Alat	Asal Daerah
Rencong	Aceh
Celurit	Madura
Keris	Jawa
Badik	Sulawesi

8. ikut memelihara dan melestarikan warisan budaya yang ada, dan ikut bangga dan bersyukur atas warisan budaya yang ada.

9. Karena di Indonesia mempunyai begitu banyak suku, bahasa, tarian rumah adat yang beragam dari Sabang sampai Merauke.

10. Agar keanekaragaman budaya Indonesia dapat meningkatkan kegiatan perekonomian masyarakat yaitu dengan memanfaatkan keanekaragaman yang ada untuk sektor pariwisata.

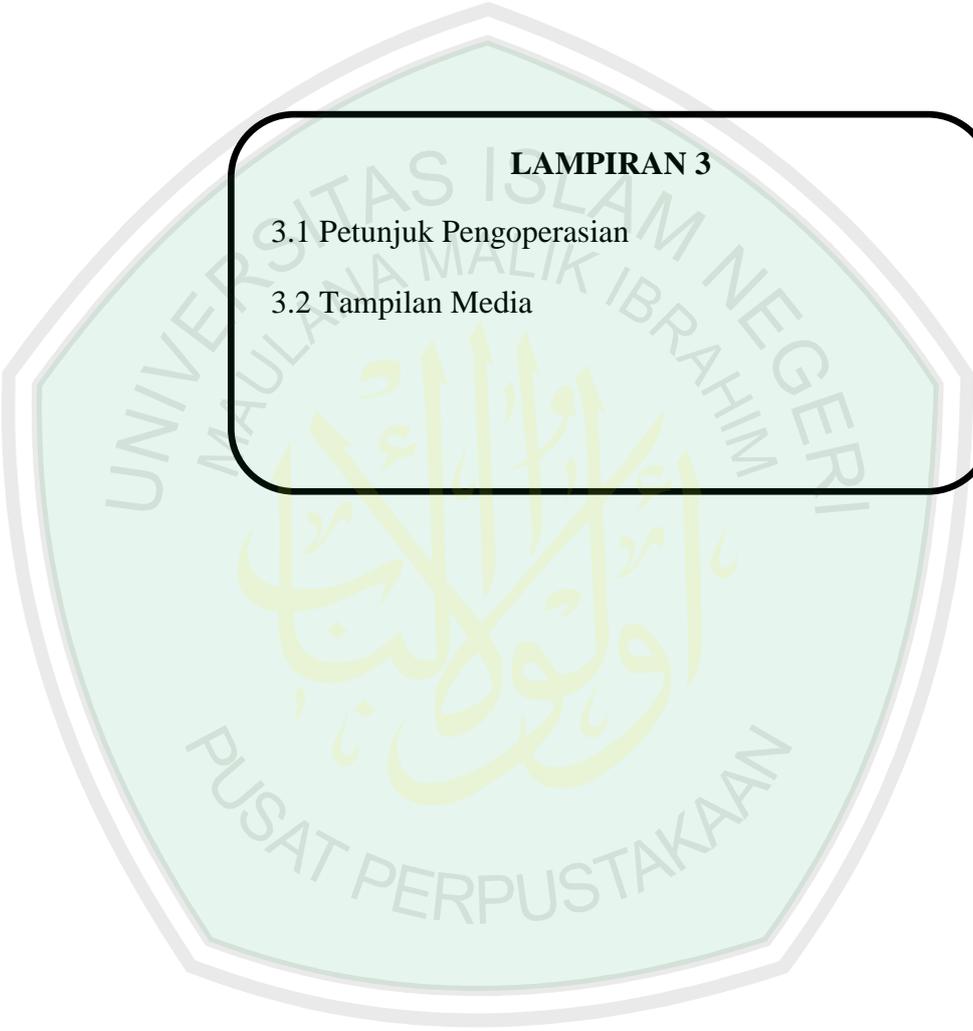
## Lampiran 2.3

**Soal Post-test****Nama :****Kelas :****Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !**

1. Apa yang kalian ketahui tentang kapak perimbas?
2. Sebutkan 3 Hasil kebudayaan masyarakat pada masa perundagian!
3. Sebutkan 3 prasasti peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia!
4. Apa yang kalian ketahui tentang Menhir?
5. Apa yang Kalian Ketahui tentang Sarkofagus?
6. Apa yang kalian ketahui tentang Waruga?
7. Sebutkan 3 candi yang berada di Malang, Jawa Timur?
8. Sebutkan 3 kitab peninggalan hindu-budha beserta penulisnya!
9. Dimanakah letak makam Fatimah binti Maimun?
10. Sebutkan 3 masjid peninggalan Islam yang kalian ketahui?

### Kunci Jawaban Soal Post-test

1. Kapak perimbas adalah sejenis kapak yang dinggam dan berbentuk padat dan kuat (masif). Kapak ini ditemukan di Lahat (Sumatra Selatan), Kamuda (Lampung), Bali, Flores, Timur, Punung (Pacitan Jawa Timur), Jampang Kulon (Sukabumi), Parigi, Tambang sawah(Bengkulu)
2. Moko, Nekara, Bejana Perunggu, Kapak Perunggu, perhiasan perunggu.
3. Prasasti Tugu, Yupa, Ciarateun, kebon kopi, dll
4. Menhir adalah Bangunan berupa batu tegak atau tugu yang berfungsi sebagai tempat pemujaan nenek moyang, atau tanda peringatan orang yang telah meninggal,
5. Sarkofagus adalah bangunan berupa kubur batu yang berbentuk seperti lesung dan diberi tutup. Sarkofagus banyak ditemukan di daerah Bali.
6. Waruga adalah peti kubur batu dalam ukuran yang kecil. Bentuknya kubus dan bulat. Waruga banyak ditemukan di Sulawesi Tengah.
7. Candi Jago, , Candi Singosari, Candi Badut, Candi Sumber Awan dll
8. 3 Kitab Peninggalan Hindu Budha:
  - Kitab Negarakertagama ditulis oleh Mpu Prapanca
  - Kitab Sutasoma ditulis oleh Mpu Tantular
  - Kitab Aruna Wiwaha ditulis oleh Mpu Kanwa
9. Gresik
10. 3 Masjid peninggalan Islam
  - Masjid Demak
  - Masjid Kudus
  - Masjid Sunan Ampel



**LAMPIRAN 3**

3.1 Petunjuk Pengoperasian

3.2 Tampilan Media

## Lampiran 3.1

**PETUNUJUK PENGOPERASIAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Silakan hidupkan komputer anda tunggu sampai komputer siap untuk dioperasikan.
2. Masukkan CD Pembelajaran ke dalam DVD *player* pada PC atau CD room pada laptop, buka CD dengan cara klik Start → buka *Explore* → CD *driver* → *double* klik pada file Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu, maka anda akan masuk pada media pembelajaran Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.
3. Pada Menu Utama terdapat beberapa tombol menu yang dapat anda pilih dengan cara mengklik pada tombol yang anda kehendaki.
4. Disarankan untuk membuka menu “Petunjuk” terlebih dahulu, tombol ini berisi panduan untuk mengetahui petunjuk pengoperasian media tersebut.
5. Masuklah ke menu materi pembelajaran, anda dapat memilih yang anda kehendaki.
6. Masuklah ke menu Kuis jika anda sudah benar-benar menguasai materi. Kerjakan soal dengan mengklik pada huruf jawaban yang anda anggap benar. Setelah selesai anda akan mendapatkan jumlah nilai yang anda peroleh. Jika anda ingin mengulangi klik tombol “ulangi”.
7. Jika anda ingin keluar klik tombol , kemudia pilih tombol “ya”.



**Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara**

a. Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan

- Kapak Perimbas
- Pahat Gangguan
- Kapak Penetak
- Alat Serpih
- Alat dari Tulang

**B. Hasil Kebudayaan Masa Bercocok Tanam**

- Kapak Persegi
- Kapak Lonjong
- Garabah
- Pelarian
- Patah Panah
- Bangunan Megalitik

**Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam**

- Masjid
- Keraton
- Makan
- Kaligrafi
- Karya Sastra

**Kapak Penetak**

Kapak penetak merupakan hasil kebudayaan pada zaman Paleolitikum. kapak penetak disebut juga chopper. Mungkin kalian masih sulit membayangkan bagaimana cara menggunakan chopper. Misalnya, kalian akan memotong kayu yang basah atau tali yang besar, sementara kalian tidak memiliki alat pemotong, maka kalian dapat mengambil pecahan batu yang tajam. Kayu atau tali yang akan dipotong diletakkan pada benda yang keras dan bagian yang akan dipotong dipukul dengan batu, maka kayu atau tali akan putus. Itulah, cara menggunakan kapak penetak atau chopper.

gambar Kapak Penetak

**Materi**

Perhatikan video berikut ini !

Klik

**Materi**

**Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan**





#### LAMPIRAN 4

- 4.1 Kisi-kisi Angket Minat Belajar
- 4.2 Hasil Angket Ahli Materi
- 4.3 Hasil Angket Ahli Media
- 4.4 Hasil Evaluasi Media oleh Guru
- 4.5 Hasil Evaluasi Media oleh Siswa
- 4.6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa
- 4.7 Hasil *Pre-test* dan *Posttest*

## Lampiran 4.1

**KISI- KISI ANGKET MINAT BELAJAR**

<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Nomor Butir</b>
1. Perhatian	Dengan menggunakan media tersebut saya lebih mudah memahami materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	1
	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu secara intensif.	2
2. Rasa Senang	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	3
	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.	4
	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut saya menjadi lebih senang belajar IPS.	5
3. Keingintahuan	Saya berusaha mempelajari lebih mendalam seluruh materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu yang ada dalam media pembelajaran tersebut.	6
	Saya berusaha mengikuti pembelajaran Materi Dinamika Interaksi Manusi dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada	7

	Masa Lalu hingga selesai.	
4. Ketertarikan	Media pembelajaran tersebut menarik bagi saya, sehingga saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar materi Dinamika Inetraksi Sosial dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	8
	Agar semua materi, khususnya pelajaran IPS menggunakan media belajar interaktif.	9
5. Keaktifan	Saya berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran.	10
	Dengan menggunakan media tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	11

## Lampiran 4.2

**Lampiran Angket Validasi Materi Macromedia Flash 8**

**INSTRUMEN VALIDASI MATERI BAHAN AJAR (MACROMEDIA FLASH 8)**

**A. Pengantar**

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *macromedia flash 8* mata pelajaran IPS kelas VII di SMP, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi materi pada media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8*.

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

Nama : ANTEK RACHMANIAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP : 197203202009012004  
 Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 Pendidikan : ILMU - ILMU SOSIAL - UNAIR  
 Alamat : JL. JOYO ASUNG, MERJOSARI, MALANG

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.

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

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

C. Pertanyaan Angket

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

	poin-poin inti isi materi pembelajaran			✓
JUMLAH			15	70

#### D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

- Keterangan gambar dilengkapi
- Gambar ditambah

2. Dalam hal kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi bahan ajar

- Menarik & petunjuk penaklanya di per jelas

3. Lain-lain

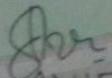
- Keterangan materi memperhatikan (spacial, temporal & tematis)

#### E. Kesimpulan

Materi yang digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di SMPN 12 Malang" dengan batasan masalah yaitu pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu, dinyatakan:

- Layak untuk uji coba tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak diujicobakan.

Malang, 12 April ..... 2016

  
 ANIEK RAHMANIAH  
 NIP: 19720320200902004

Lampiran Angket Validasi Materi *Macromedia Flash 8*INSTRUMEN VALIDASI MATERI BAHAN AJAR (*MACROMEDIA FLASH 8*)

## A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *macromedia flash 8* mata pelajaran IPS kelas VII di SMP, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi materi pada media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8*.

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

Nama : ANIEK RAHMANIAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP : 197203202009012009  
 Instansi : IAIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 Pendidikan : ILMU - ILMU SOSIAL - UNAIR  
 Alamat : JL. JOTOAGUNG, MERJOSARI, MALANG

## B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.

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

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

C. Pertanyaan Angket

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

point-point inti isi materi pembelajaran					X
JUMLAH					

#### B. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

2. Dalam hal kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi bahan ajar

3. Lain-lain

#### E. Kesimpulan

Materi yang digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di SMPN 12 Malang" dengan batasan masalah yaitu pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu, dinyatakan:

- Layak untuk uji coba tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak diujicobakan.

Malang.....2016

NIP: \_\_\_\_\_

## Lampiran 4.3

**Lampiran Angket Validasi Desain Macromedia Flash 8**

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA/DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

**A. Pengantar**

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *macromedia flash 8* mata pelajaran IPS kelas VII di SMP, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan di atas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari penilaian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pengembangan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam pengembangan bahan ajar.

Nama : MUHAMMAD MAKKI HASAN, M.Pd

NIP : .....

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : S2 UIN Malang

Alamat : Singosari - Kab. Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk melihat media bahan ajar yang dikembangkan.

2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

### C. Pertanyaan Angket

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan memulai program				✓	
2	Interaksi dengan pengguna			✓		
3	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
4	Penggunaan bahasa				✓	
5	Kualitas gambar			✓		
6	Kualitas ilustrasi			✓		
7	Penggunaan animasi					✓
8	Penggunaan tombol interaktif				✓	
9	Kualitas Suara				✓	
10	Penggunaan warna			✓		
11	Penggunaan huruf		✓			
12	Urutan penyajian					✓
13	Penggunaan <i>back sound</i>				✓	
14	Tampilan program				✓	
15	Ukuran <i>Slide</i>				✓	
<b>JUMLAH</b>					18	6

#### D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal tampilan media bahan ajar (*macromedia flash 8*)  
 Cukup menarik hanya ada beberapa  
 yg perlu dilakukan perbaikan utamanya  
 pemilihan model / font hanya
2. Dalam hal isi media bahan ajar (*macromedia flash 8*)  
 sudah lengkap dan baik
3. Lain-lain  
 -

#### E. Kesimpulan

Media yang digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di SMPN 12 Malang" dengan batasan masalah yaitu pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu, dinatakan:

- a. Layak untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak diujicobakan.

Malang, 12 - April - 2016

td.

Alimud Makki Hasan  
 NIP: -

Lampiran Angket Validasi Desain *Macromedia Flash 8*

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA/DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

**A. Pengantar**

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *macromedia flash 8* mata pelajaran IPS kelas VII di SMP, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan di atas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari penilaian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pengembangan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam pengembangan bahan ajar.

Nama : MUHAMMAD MAKKI HASAN MPd  
 NIP :  
 Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 Pendidikan : S2 UIN MALANG  
 Alamat : SINGOSARI, KAB. MALANG

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk melihat media bahan ajar yang dikembangkan.

2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

### C. Pertanyaan Angket

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

**D. Kritik dan Saran**

1. Dalam hal tampilan media bahan ajar (*macromedia flash 8*)

*Salah gramatikal dan karakters yang*

2. Dalam hal isi media bahan ajar (*macromedia flash 8*)

*kurang lengkap dan bergambar*

3. Lain-lain

**E. Kesimpulan**

Media yang digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di SMPN 12 Malang" dengan batasan masalah yaitu pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu, dinatakan:

- a. Layak untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak diujicobakan.

Malang, 18 - April - 2016

*td.*  
AHMAD MAKKI HASAN

NIP: -

## Lampiran 4.4

**Lampiran Angket Penggunaan Macromedia Flash 8 Oleh Guru IPS**

**INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MACROMEDIA FLASH 8**

**A. Pengantar**

Adik-adik, bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran kalian di kelas sebenarnya terdapat beberapa jenis bahan ajar. Jika selama ini kalian lebih sering menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, maka pada kesempatan kali ini kalian akan mengenal bahan ajar yang bersifat interaktif berbasis multimedia seperti *macromedia flash 8*. Pada kesempatan ini pula, pengembang/peneliti bahan ajar mohon bantuan adik-adik untuk menilai kelayakan atau kualitas dari bahan ajar jenis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran. Sebelumnya pengembang/peneliti mengucapkan terimakasih.

Nama : Dra. Heny Panglipurnungtyas, M.Pd

No. Absensi : -

Sekolah : .....

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

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

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

## C. Pertanyaan Angket

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media <i>macromedia flash</i>					✓
2	Kejelasan materi				✓	
3	Kelengkapan materi bahan ajar				✓	
4	Bahan ajar <i>flash</i> dalam membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran.				✓	
5	Penggunaan Bahasa				✓	
6	Durasi atau masa putar				✓	
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus				✓	
8	Ketertarikan siswa dengan materi				✓	
9	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran				✓	
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar				✓	
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar				✓	
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi				✓	
13	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan				✓	
14	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu.				✓	
15	Keruntutan penyajian materi				✓	
16	Kesesuaian antara isi rangkuman/poin-poin inti isi materi pembelajaran.				✓	
<b>JUMLAH</b>						

## D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

Senas dan media bahan ajar

2. Dalam hal kualitas tingkat kemenarikan penyajian materi bahan ajar

Diuraikan menggunakan media macro media flash & foto. Hal ini IPS yg dahulu menjembukan menjadi menarik yg mungkin hand di pembelajaran men ipa meringkat

3. Lain-lain

Rupa ~~berbagai~~ berbagai penggunaan media macro media flash & banyak digunakan oleh para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Malang, 26 APRIL 2016

ttd.

M. Hani Parto L. P. S.

(DRA. HANI PARTO LIPURAHAYATI, M.Pd)

NIP. 196906052005 01 2014



## Lampiran 4.5

**Lampiran Angket Penggunaan Macromedia Flash 8 Oleh Siswa**

**INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MACROMEDIA FLASH 8**

**A. Pengantar**

Adik-adik, bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran kalian di kelas sebenarnya terdapat beberapa jenis bahan ajar. Jika selama ini kalian lebih sering menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, maka pada kesempatan kali ini kalian akan mengenal bahan ajar yang bersifat interaktif berbasis multimedia seperti *macromedia flash 8*. Pada kesempatan ini pula, pengembang/peneliti bahan ajar mohon bantuan adik-adik untuk menilai kelayakan atau kualitas dari bahan ajar jenis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran. Sebelumnya pengembang/peneliti mengucapkan terimakasih.

Nama : ADINI BAGAS S.

No. Absensi : 1

Sekolah : SM PN 12 mang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

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

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

## C. Pertanyaan Angket

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media <i>macromedia flash</i>			✓		
2	Kejelasan materi				✓	
3	Kelengkapan materi bahan ajar			✓		
4	Bahan ajar <i>flash</i> dalam membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran.				✓	
5	Penggunaan Bahasa			✓		
6	Durasi atau masa putar			✓		
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus					✓
8	Ketertarikan siswa dengan materi				✓	
9	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran					✓
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar				✓	
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar				✓	
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi				✓	
13	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan				✓	
14	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu.					✓
15	Keruntutan penyajian materi				✓	
16	Kesesuaian antara isi rangkuman/poin-poin inti isi materi pembelajaran.				✓	✓
<b>JUMLAH</b>					✓	✓

**Kritik dan Saran**

Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

Lampiran Angket Penggunaan Macromedia Flash 8 Oleh Siswa

INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MACROMEDIA FLASH 8

A. Pengantar

Adik-adik, bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran kalian di kelas sebenarnya terdapat beberapa jenis bahan ajar. Jika selama ini kalian lebih sering menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, maka pada kesempatan kali ini kalian akan mengenal bahan ajar yang bersifat interaktif berbasis multimedia seperti *macromedia flash 8*. Pada kesempatan ini pula, pengembang/peneliti bahan ajar mohon bantuan adik-adik untuk menilai kelayakan atau kualitas dari bahan ajar jenis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran. Sebelumnya pengembang/peneliti mengucapkan terimakasih.

Nama : Vina Augustin  
No. Absensi : 33  
Sekolah : SMPN 12 Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

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

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

## C. Pertanyaan Angket

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media <i>macromedia flash</i>				✓	
2	Kejelasan materi				✓	
3	Kelengkapan materi bahan ajar					✓
4	Bahan ajar <i>flash</i> dalam membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran.					✓
5	Penggunaan Bahasa					✓
6	Durasi atau masa putar				✓	
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus					✓
8	Ketertarikan siswa dengan materi					✓
9	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran					✓
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar					✓
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar					✓
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi					✓
13	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan					✓
14	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu.					✓
15	Keruntutan penyajian materi					✓
16	Kesesuaian antara isi rangkuman/poin-poin inti isi materi pembelajaran.					✓
JUMLAH						

## D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

Lampiran Angket Penggunaan Macromedia Flash 8 Oleh Siswa

INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MACROMEDIA FLASH 8

A. Pengantar

Adik-adik, bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran kalian di kelas sebenarnya terdapat beberapa jenis bahan ajar. Jika selama ini kalian lebih sering menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, maka pada kesempatan kali ini kalian akan mengenal bahan ajar yang bersifat interaktif berbasis multimedia seperti *macromedia flash 8*. Pada kesempatan ini pula, pengembang/peneliti bahan ajar mohon bantuan adik-adik untuk menilai kelayakan atau kualitas dari bahan ajar jenis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran. Sebelumnya pengembang/peneliti mengucapkan terimakasih.

Nama ..... Sony Febri H. N. U. L I K .....  
No. Absensi ..... 28 .....  
Sekolah ..... SMP/12 .....  
.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

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

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

## C. Pertanyaan Angket

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan media <i>macromedia flash</i>				✓	
2	Kejelasan materi			✓		
3	Kelengkapan materi bahan ajar				✓	
4	Bahan ajar <i>flash</i> dalam membantu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran.				✓	
5	Penggunaan Bahasa			✓		
6	Durasi atau masa putar			✓		
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus			✓		
8	Ketertarikan siswa dengan materi				✓	
9	Keterlibatan dan peran serta siswa dalam aktivitas pembelajaran				✓	
10	Kemudahan dalam menggunakan bahan ajar				✓	
11	Kemudahan dalam memahami bahan ajar				✓	
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi				✓	
13	Validitas/kesahihan isi secara keilmuan				✓	
14	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang ilmu.				✓	
15	Keruntutan penyajian materi				✓	
16	Kesesuaian antara isi rangkuman/poin-poin inti isi materi pembelajaran.				✓	
<b>JUMLAH</b>						✓

## D. Kritik dan Saran

1. Dalam hal kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar

## Lampiran 4.6

**ANGKET MINAT BELAJAR PADA MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

Nama Siswa : Zaskia P V  
Kelas/no Absen : 7A / 34  
Hari/Tanggal : Selasa, 26-4-2016

Petunjuk pengisian angket:  
Setelah menggunakan media pembelajaran ini, berikanlah penilaian adik-adik dengan memberikan tanda cek (√) pada pilihan kolom yang tersedia sesuai pendapat adik-adik.

Keterangan:  
SS : Sangat Setuju                      TS : Tidak Setuju  
S : Setuju                                      STS : Sangat Tidak Setuju  
CS : Cukup Setuju

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media tersebut saya lebih mudah memahami materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.		√			
2.	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema		√			

	Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu secara intensif.	✓			
3.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	✓			
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.	✓			
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut saya menjadi lebih senang belajar IPS.	✓			
6.	Saya berusaha mempelajari lebih mendalam seluruh materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu yang ada dalam media pembelajaran tersebut.	✓			
7.	Saya berusaha mengikuti pembelajaran Materi Dinamika Interaksi Manusi dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu hingga selesai.	✓			
8.	Media pembelajaran tersebut menarik bagi saya, sehingga saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar materi Dinamika Inetraksi Sosial dengan sub	✓			

	tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	✓			
9.	Agar semua materi, khususnya pelajaran IPS menggunakan media belajar interaktif.	✓			
10	Saya berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran.	✓			
11.	Dengan menggunakan media tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu..	✓			

**ANGKET MINAT BELAJAR PADA MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

Nama Siswa : Titic Tawiratih  
 Kelas/no Absen : VII<sup>A</sup> / 32  
 Hari/Tanggal : 26-04-2016 Selasa

Petunjuk pengisian angket:

Setelah menggunakan media pembelajaran ini, berikanlah penilaian adik-adik dengan memberikan tanda cek (√) pada pilihan kolom yang tersedia sesuai pendapat adik-adik.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju                      TS : Tidak Setuju  
 S : Setuju                                      STS : Sangat Tidak Setuju  
 CS : Cukup Setuju

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media tersebut saya lebih mudah memahami materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.		√			
2	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema		√			

	Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu secara intensif.					
3.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	✓				
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.	✓				
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut saya menjadi lebih senang belajar IPS.	✓				
6.	Saya berusaha mempelajari lebih mendalam seluruh materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu yang ada dalam media pembelajaran tersebut.	✓				
7.	Saya berusaha mengikuti pembelajaran Materi Dinamika Interaksi Manusi dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu hingga selesai.	✓				
8.	Media pembelajaran tersebut menarik bagi saya, sehingga saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar materi Dinamika Inetraksi Sosial dengan sub	✓				

	tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.					
9.	Agar semua materi, khususnya pelajaran IPS menggunakan media belajar interaktif.	✓				
10.	Saya berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran.	✓				
11.	Dengan menggunakan media tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
PUSAT PERPUSTAKAAN

**ANGKET MINAT BELAJAR PADA MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

Nama Siswa : Lakotul badriyah  
 Kelas/no Absen : VII A /20  
 Hari/Tanggal : Selasa / 26 - 11 - 2016

Petunjuk pengisian angket:

Setelah menggunakan media pembelajaran ini, berikanlah penilaian adik-adik dengan memberikan tanda cek (✓) pada pilihan kolom yang tersedia sesuai pendapat adik-adik.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju                      TS : Tidak Setuju  
 S : Setuju                                      STS : Sangat Tidak Setuju  
 CS : Cukup Setuju

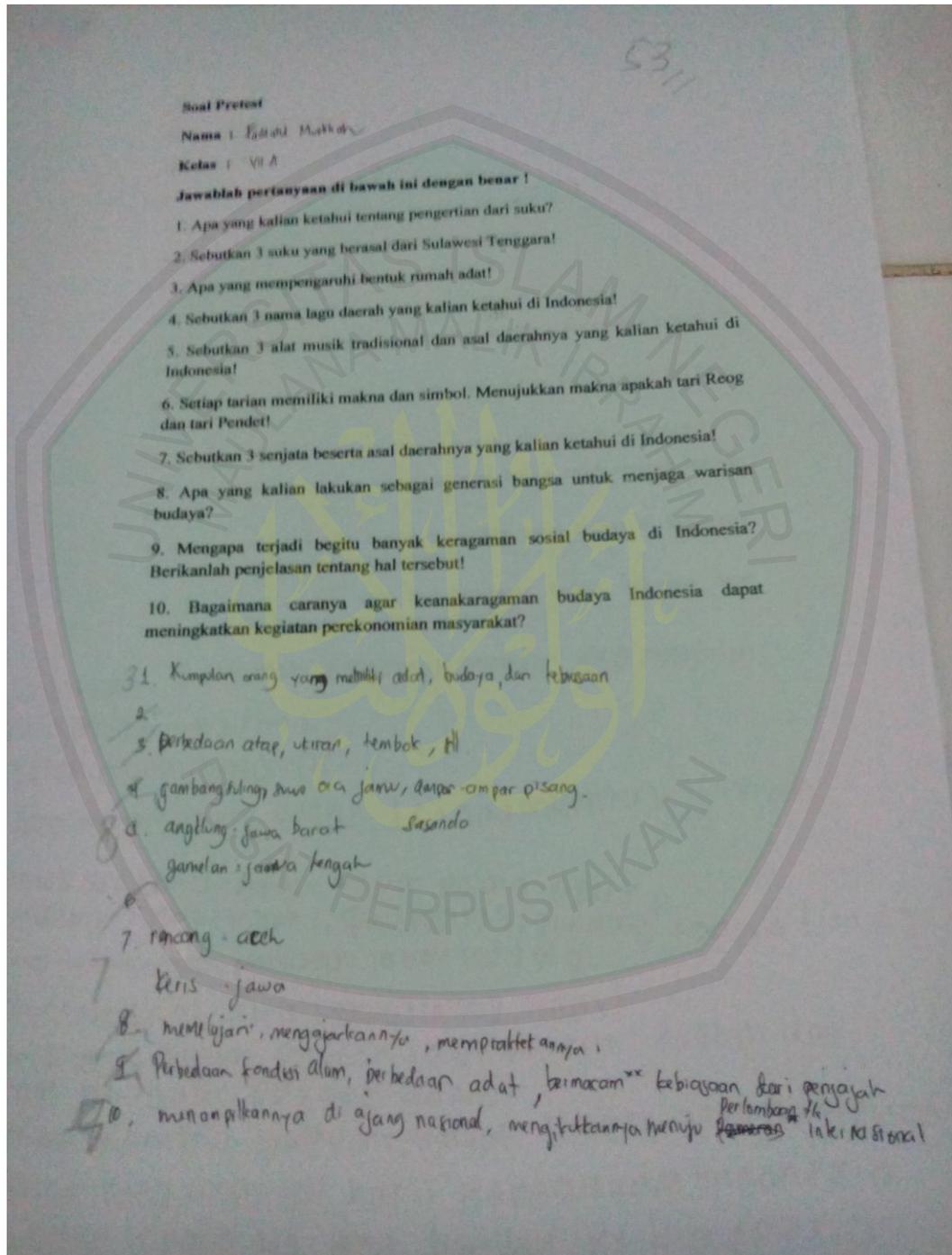
No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media tersebut saya lebih mudah memahami materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	✓				
2	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema	✓				

	Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu secara intensif.						
3.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	✓					
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.		✓				
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut saya menjadi lebih senang belajar IPS.		✓				
6.	Saya berusaha mempelajari lebih mendalam seluruh materi Dinamika Interaksi Manusia dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu yang ada dalam media pembelajaran tersebut.		✓				
7.	Saya berusaha mengikuti pembelajaran Materi Dinamika Interaksi Manusi dengan sub tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu hingga selesai.		✓				
8.	Media pembelajaran tersebut menarik bagi saya, sehingga saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar materi Dinamika Inetraksi Sosial dengan sub	✓					

	tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.					
9.	Agar semua materi, khususnya pelajaran IPS menggunakan media belajar interaktif.	✓				
10	Saya berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran.		✓			
11.	Dengan menggunakan media tersebut, membuat saya tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran Dinamika Interaksi Manusia dengan sub-tema Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia pada Masa Lalu.	✓				

UNI MAJLISAH ABRAHIM NEGERI  
PUSAT PERPUSTAKAAN

## Lampiran 4.7



## Soal Pretest

Nama : Aditia wahyua

Kelas : 7A

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

- 36  
9
1. Apa yang kalian ketahui tentang pengertian dari suku?  
Suku adalah orang yang mendiami suatu tempat/wilayah
  2. Sebutkan 3 suku yang berasal dari Sulawesi Tenggara!
  3. Apa yang mempengaruhi bentuk rumah adat!
  4. Sebutkan 3 nama lagu daerah yang kalian ketahui di Indonesia!  
Gambang Suli, gundul-gundul Pacul, anak kam bingsava
  5. Sebutkan 3 alat musik tradisional dan asal daerahnya yang kalian ketahui di Indonesia! gongg, angklung, sasando
  6. Setiap tarian memiliki makna dan simbol. Menunjukkan makna apakah tari Reog dan tari Pendet!
  7. Sebutkan 3 senjata beserta asal daerahnya yang kalian ketahui di Indonesia!  
keris, clarit
  8. Apa yang kalian lakukan sebagai generasi bangsa untuk menjaga warisan budaya? melestarikan
  9. Mengapa terjadi begitu banyak keragaman sosial budaya di Indonesia? Berikanlah penjelasan tentang hal tersebut!  
karena memiliki banyak pulau
  10. Bagaimana caranya agar keanekaragaman budaya Indonesia dapat meningkatkan kegiatan perekonomian masyarakat? dilestarikan

PUSAT PERPUSTAKAAN

## Soal Post-test

Nama : Nila Anguén

Kelas : VII<sup>A</sup>

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Apa yang kalian ketahui tentang kapak perimbas?  
kapak yang masih berbentuk masip.
2. Sebutkan 3 Hasil kebudayaan masyarakat pada masa perundagian!  
Perak, moko, perhiasan.
3. Sebutkan 3 prasasti peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia!  
Candi Leterum, katon kopi, muara takus.
4. Apa yang kalian ketahui tentang Menhir?  
tugu tegak untuk pemujaan roh nenek moyang
5. Apa yang Kalian Ketahui tentang Sarkofagus?  
kubur batu berbentuk bujur ds limas diatas u/ om meninggal.
6. Apa yang kalian ketahui tentang Waruga?  
kubur batu seperti lesung dg tutup diatas u/ org meninggal.
7. Sebutkan 3 candi yang berada di Malang, Jawa Timur?  
Tajug, Mendut, Singosari.
8. Sebutkan 3 kitab peninggalan hindu-budha beserta penulisnya!  
Samudra, empu-tan-tular, Negara kertagama, empu prapanca
9. Dimanakah letak makam Fatimah binti Maimun? Arjuna wijaya : -  
Surabaya.
10. Sebutkan 3 masjid peninggalan Islam yang kalian ketahui?  
Pamuk, ka'bahrohman, kudus

## Soal Post-test

Nama : Anissa Putri A.

Kelas : V<sup>A</sup>

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Apa yang kalian ketahui tentang kapak perimbas?
2. Sebutkan 3 Hasil kebudayaan masyarakat pada masa perundagian!
3. Sebutkan 3 prasasti peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia!
4. Apa yang kalian ketahui tentang Menhir?
5. Apa yang Kalian Ketahui tentang Sarkofagus?
6. Apa yang kalian ketahui tentang Waruga?
7. Sebutkan 3 candi yang berada di Malang, Jawa Timur?
8. Sebutkan 3 kitab peninggalan hindu-budha beserta penulisnya!
9. Dimanakah letak makam Fatimah binti Maimun?
10. Sebutkan 3 masjid peninggalan Islam yang kalian ketahui?

Jawaban !!

1. Kapak perimbas adalah kapak yang berbentuk mirip dengan nama lain kapak genggam
2. Perhiasan, bangunan megalitik, Nekara
3. Prasasti: Candi, Prasasti, Petir, Asul, Augusti, Kaban, kopi
4. Maja batu yang digunakan untuk memberikan persembahkan kepada roh nenek moyang
5. Kubur batu yang berbentuk lesung dan ada tutupnya
6. Prasasti kecil yang berbentuk kubus dan bulat
7. Candi: Candi Borobudur, Candi Badut, Candi Singosari
8. Kitab Negara Kertagama ditulis oleh Mpu Prapanca, kitab Sulacoma ditulis oleh Mpu Tanular, kitab Arjuna Wiwaha ditulis oleh Mpu Kanwa.
9. Kudus
10. Masjid: Demak, Masjid Kudus, Masjid Malik Ibrahim

## Sifat Post-test

Nama : Sheryl Nur Fadimah

Kelas : 7A

794

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa yang kalian ketahui tentang kapak perimbas?
2. Sebutkan 3 Hasil kebudayaan masyarakat pada masa perundagian!
3. Sebutkan 3 prasasti peninggalan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia!
4. Apa yang kalian ketahui tentang Menhir?
5. Apa yang Kalian Ketahui tentang Sarkofagus?
6. Apa yang kalian ketahui tentang Waruga?
7. Sebutkan 3 candi yang berada di Malang, Jawa Timur?
8. Sebutkan 3 kitab peninggalan hindu-budha beserta penulisnya!
9. Dimanakah letak makam Fatimah binti Maimun?
10. Sebutkan 3 masjid peninggalan Islam yang kalian ketahui?

(Jawaban)

- 1) Kapak perimbas berbentuk macis dengan nama lain kapak seragam.
- 2) Perhiasan, Bangunan Megalitik, Nekara.
  - 3) Prasasti Canggal, Prasasti Siwot Awi, Prasasti Kebun Kopi.
  - 4) Menhir adalah bangunan tua yang berbentuk tegak atau tugu yang digunakan untuk peringatan orang yang telah meninggal.
  - 5) Sarkofagus adalah tabung yang bentuknya seperti lesung yang diberi tutup.
  - 6) Waruga adalah peti liker kecil yang berbentuk persegi.
  - 7) Candi Singosari, Candi Badut, Candi Jago.
  - 8) Kitab Nagarakertagama → Mpu Prapanca.  
Kitab Sutasoma → Mpu Tantular.  
Kitab Arjunawidaha → Mpu Kanwa.
  - 9) Kudus.
  - 10) Masjid Baitus Saikid, Masjid Kudus, Masjid Malik Ibrahim.



## LAMPIRAN 5

5.1 Analisis Validitas dan Reliabilitas  
Instrumen Angket Minat Belajar

5.2 Analisis Data Angket Media oleh Siswa

5.3 Analisis Data Angket Minat Belajar  
oleh Siswa

5.4 Daftar Nilai Tes

## Lampiran 5. 1

## Correlations

		perhatian	perhatian
perhatian	Pearson Correlation	1	.765**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
perhatian	Pearson Correlation	.765**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.867	2

## Correlations

		rasa senang	rasa senang	rasa senang
rasa senang	Pearson Correlation	1	.636**	.780**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	30	30	30
rasa senang	Pearson Correlation	.636**	1	.734**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	30	30	30
rasa senang	Pearson Correlation	.780**	.734**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	3

**Correlations**

		keingintahuan	keingintahuan
keingintahuan	Pearson Correlation	1	.749**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
keingintahuan	Pearson Correlation	.749**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	2

**Correlations**

		ketertarikan	ketertarikan
ketertarikan	Pearson Correlation	1	.433*
	Sig. (2-tailed)		.017
	N	30	30
ketertarikan	Pearson Correlation	.433*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	
	N	30	30

### Correlations

		ketertarikan	ketertarikan
ketertarikan	Pearson Correlation	1	.433*
	Sig. (2-tailed)		.017
	N	30	30
ketertarikan	Pearson Correlation	.433*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	
	N	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.604	2

### Correlations

		keaktifan	keaktifan
keaktifan	Pearson Correlation	1	.638**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
keaktifan	Pearson Correlation	.638**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.774	2



24	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	4	3	4	5	5	3	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5
27	5	4	4	4	5	3	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5
28	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	3	4	3	4	3	3	5	3	5	3	3	3	3	4	3	4
Jumlah Skor	<b>123</b>	<b>112</b>	<b>115</b>	<b>121</b>	<b>123</b>	<b>101</b>	<b>123</b>	<b>118</b>	<b>116</b>	<b>119</b>	<b>117</b>	<b>122</b>	<b>120</b>	<b>120</b>	<b>123</b>	<b>126</b>
Rata-rata Skor	<b>4,10</b>	<b>3,73</b>	<b>3,83</b>	<b>4,03</b>	<b>4,10</b>	<b>3,37</b>	<b>4,10</b>	<b>3,93</b>	<b>3,87</b>	<b>3,97</b>	<b>3,90</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
Presentase tiap aspek	<b>82%</b>	<b>74,70%</b>	<b>76,70%</b>	<b>80,70%</b>	<b>82%</b>	<b>67,30%</b>	<b>82%</b>	<b>78,70%</b>	<b>77,30%</b>	<b>79,30%</b>	<b>78%</b>	<b>81,30%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>82%</b>	<b>84%</b>
Rata-rata Presentase Total	<b>79%</b>															

## Lampiran 5.3

Responden	Perhatian		Rasa Senang			Keingintahuan		Ketertarikan		Keaktifan	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	4	5	5	5	5	5	3	5	4
6	4	4	4	3	3	5	4	4	3	5	5
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	3	4	4	3	5	5	4	3	5	5
11	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5
12	3	3	2	3	1	3	3	3	1	4	3
13	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5
14	5	3	4	3	3	2	4	2	5	4	5
15	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3
18	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
19	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	4	4	4	5	4	3	3	5	5	5	3
24	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
25	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5
29	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5
30	4	4	5	3	4	4	5	4	5	4	4
Jumlah Skor	127	120	127	121	119	122	124	123	122	132	128
Rata-rata Skor	4,00	4,00	4,23	4,03	3,97	4,07	4,13	4,10	4,07	4,40	4,27
Presentase tiap aspek	82,3%		81,50%			82%		81,70%		86,70%	
Rata PerTot	82,80										

## Lampiran 5.4

**Hasil Pretest dan Posttest**

No	No. Induk	Nama Siswa	L/P	Pretest	Posttest
1	8975	Adhi Bagas Satrio	L	33	10
2	8979	Aditya Wahyu Ashari	L	36	39
3	8983	Agus Rizki Dwi Rahmawan	L	47	91
4	8991	Alfina Rahma Maharani S.A	P	72	83
5	9004	Annisa Putri Adianti	P	63	76
6	9010	Ayuning Dwi Nuraini	P	65	87
7	9011	Azizah Zulfa Bestari	P	43	75
8	9030	Desurya Sabika Prawasta	P	16	40
9	9032	Dhea Ajeng Pratiwi	P	55	87
10	9035	Diah Anjani	P	59	85
11	9036	Dian Puspita Sari	P	43	91
12	9038	Dimas Kurniadi Santoso	L	50	Sakit
13	9042	Dinda Khamilatur Rosyida	P	16	78
14	9060	Fadilatul Muflihah	P	53	47
15	9082	Hafiszh Naufalin	L	61	68
16	9086	Heni Ayu Puspitasari	P	85	90
17	9095	Isrofil Moh Ulinnuha	L	60	Tanpa keterangan
18	9103	Jihan Nurul Ramadhani	P	72	69
19	9107	Khrisdianto	L	40	40
20	9110	Lailatul Badriyah	P	55	87
21	9123	Moch. Firzal Fanani	L	-	-
22	9177	Rheza Pramudita Hanggara P.	L	27	46
23	9178	Rida Zahfiana Awalia	P	70	68
24	9180	Risa Auliya Wardana	P	33	91
25	9183	Risqi Agung Wicaksono	L	38	42
26	9186	Safira Aurelia Putri	P	55	68
27	9191	Sekar Tri Wulandari	P	67	izin
28	9198	Sherly Nur Fatimah	L	45	79
29	9203	Sony Febri Hari Wibowo	L	54	43
30	9204	Stephen Malik Akbar Imanto	L	61	76
31	9217	Tasya Hadi Sefianita	P	57	87
32	9224	Titis Triwiratih	P	47	56
33	9236	Zaskia Rahmadhani Varantino	P	44	20
34	9233	Vina Agustina	P	55	85
			Rata2	50,8	66,8

**LAMPIRAN 6**

6.1 Surat Izin Penelitian dari FITK UIN Maliki Malang

6.2 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Malang

6.3 Surat keterangan Telah Melakukan Penelitian

## Lampiran 6.1

KEMENTERIAN AGAMA  
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\_uinmalang@yahoo.com

23 Maret 2016

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/2016  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala SMPN 12 Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Sariatulisma  
NIM : 12130144  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)  
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 12 Malang

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik,  
Dr. H. Sulalah, M.Ag  
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :  
1. Yth. Ketua Jurusan P.IPS  
2. Arsip

   
Certificate No. ID08/1219

## Lampiran 6.2

  
**PEMERINTAH KOTA MALANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
Jl. Veteran No. 19 Telp. (0341) 560946, Fax. (0341) 551333  
Website: <http://dinas.malangkota.go.id> | Email: [dindik\\_mla@yaho.com](mailto:dindik_mla@yaho.com)  
Kantor: PDS Malang 65145

---

**REKOMENDASI**  
Nomor: 074 / 1172 / 35.73.307 / 2016

Menunjuk surat dari Wakil Dekan Bid. Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tanggal 23 Maret 2016 Nomor Un.3.1/TL.00.1/507/2016 Perihal: Permohonan Ijin Penelitian, maka dengan ini kami berikan ijin untuk melaksanakan kegiatan dimaksud kepada:

1. Nama	Sariatulisma
2. NIM	12130144
3. Jenjang	S1
4. Prodi / Jurusan	Pendidikan Ilmu Peng tahuan Sosial (P.IPS)
5. Tempat Pelaksanaan	SMP Negeri 12 Malang
6. Waktu Pelaksanaan	Mei 2016
7. Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 12 Malang

Dengan ketentuan:

1. Di-koordinasikan sebaik – baiknya dengan Kepala SKPD / Sekolah;
2. Tidak Mengganggu proses belajar – mengajar;
3. Berlaku selama tidak menyimpang dari peraturan;
4. Selesai melaksanakan penelitian / Observasi / KKL / KKN, wajib menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Malang.

Demikian untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Malang, 28 Maret 2016

**KEPALA DINAS PENDIDIKAN**  
Kasubag Umum

  
**IBRAHIMAH SE**  
Pusat Perkuliahan  
NIP. 19710816 199803 2 008

Tembusan:

1. Kepala SMP Negeri 12 Malang
2. Ketua Jurusan P.IPS
3. Yang bersangkutan

## Lampiran 6.3


 PEMERINTAH KOTA MALANG  
 DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 12 MALANG**  
 SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)  
 Jln. S. Supriyadi 49 Malang, Telp. 0341-801169  
 e-mail : smpn\_1212@yahoo.co.id
 

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.3/212/35.73.307/smpn.12/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 12 Malang, menerangkan bahwa Mahasiswa berikut :

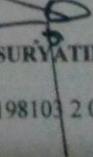
Nama	: SARIATULISMA
NIM	: 12130144
Jenjang	: S1
Prodi / Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)
Asal Universitas	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)

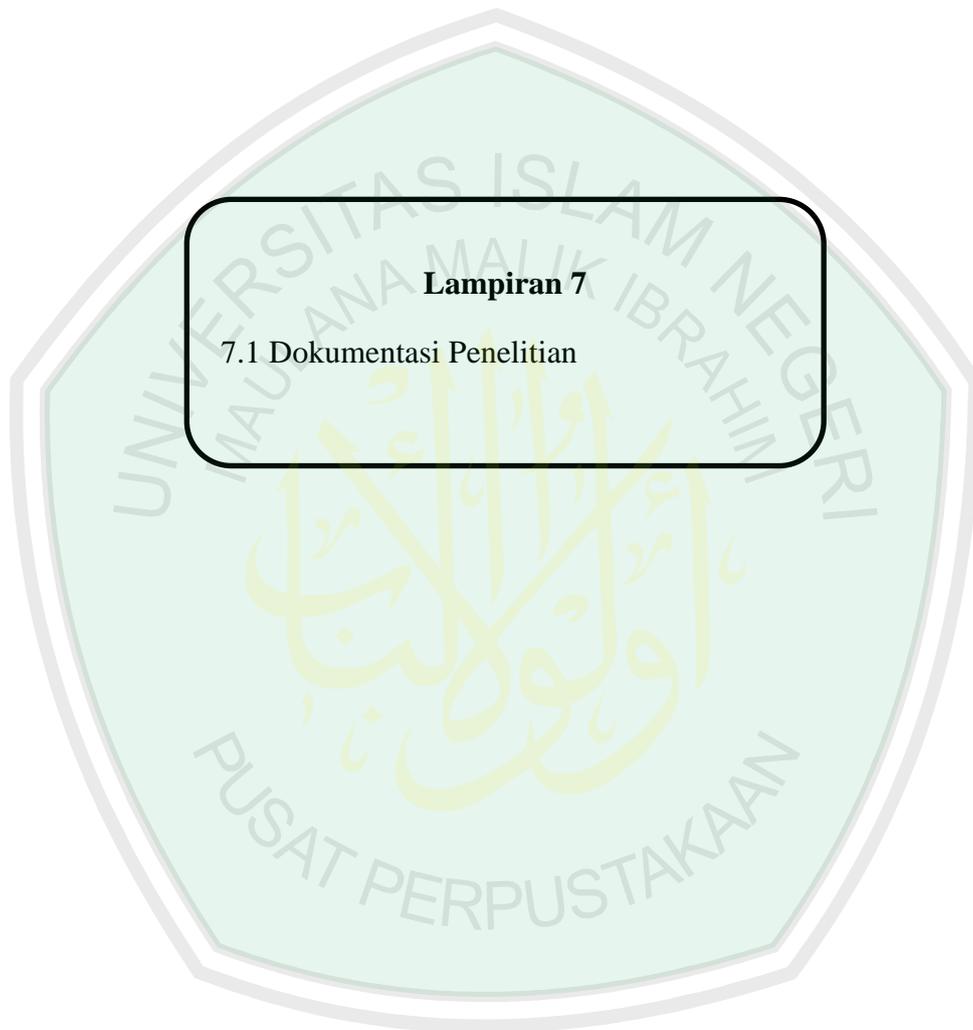
Benar-benar telah mengadakan Penelitian di SMP Negeri 12 Malang, yang dilaksanakan pada pada bulan Mei 2016 dengan Judul :

**“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN IPS TEMA DINAMIKA INTERAKSI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 12 MALANG ”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Mei 2016  
Kepala Sekolah,

  
**Dra. Hj. ANAK SURYATININGSIH, M.MPd**  
 NIP. 19560808 198103 2 005
 



**Lampiran 7**

7.1 Dokumentasi Penelitian

## Lampiran 7.1



Profil SMPN 12 Malang



Profil SMPN 12 Malang

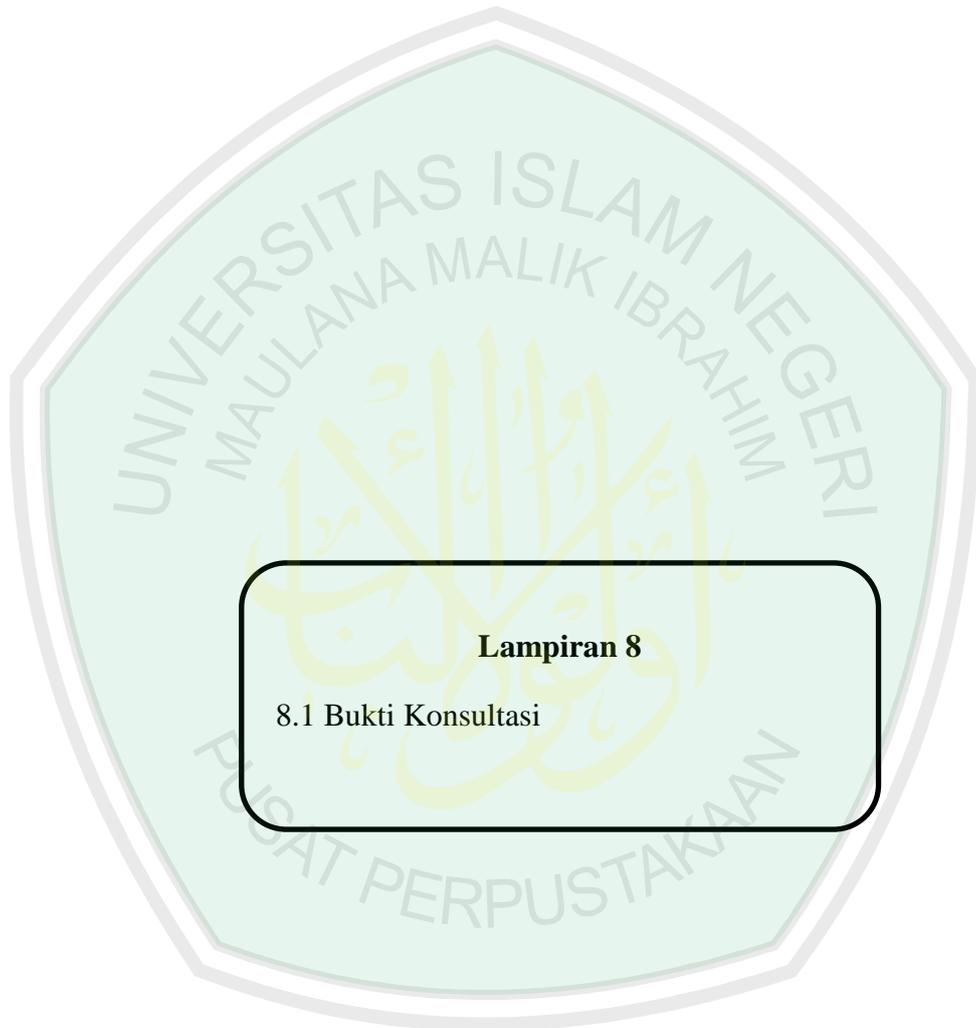


Kegiatan membelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia falsh 8*



Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis  
*macromedia falsh 8*





**Lampiran 8**

8.1 Bukti Konsultasi



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

### BUKTI KONSULTASI

Nama : Sariatulisma  
NIM/ Jurusan : 12130144/ Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Dosen Pembimbing : Dr. H. Muhammad In'am Esha, M.Ag  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Hal yang Dikonsultasikan	Ttd
1	22/Oktober/2015	Konsultasi Judul Skripsi	
2	29/Oktober/2015	Konsultasi BAB I-III	
3	02/November/2015	Konsultasi BAB I-III	
4	11/April/2016	Konsultasi Instrumen dan Prosedur Penelitian	
5	05/Mei/2016	Konsultasi BAB VI-VI	
6	09/Mei/2016	Konsultasi BAB VI-VI	
7	07/Juni/2016	Konsultasi I-VI	
8	09/Juni/2016	Acc	

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403199803 1 002



**Lampiran 8**

**8.1 Biodata Mahasiswa**

