

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS
NEGERI 2 MALANG**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Mohamad Ulul Azmi

17130034

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

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS
NEGERI 2 MALANG**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

Mohamad Ulul Azmi

17130034

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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS
NEGERI 2 MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Mohamad Ulul Azmi

NIM. 17130034

Telah disetujui pada tanggal: Jumat, 13 Mei 2022 dan diajukan oleh,

Dosen Pembimbing



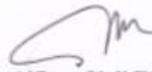
Yhadi Firdiansyah, M. Pd

NIP. 19890426201802011128

Malang.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, M. A

NIP: 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH
PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS NEGERI 2 KOTA MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Mohamad Ulul Azmi (17130034)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juli 2022 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Drs. Muh. Yunus, M.Si

NIP. 19690324199603 1 002

:



Sekretaris Sidang

Yhadi Firdiansyah, M.Pd

NIP. 1989042620180201113

:



Pembimbing

Yhadi Firdiansyah, M.Pd

NIP. 1989042620180201113

:



Penguji Utama

Dr. HJ. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

:



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Din Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Kedua orang tua saya Bapak Sokidin dan ibu Sulasih yang telah menjadi motivator terhebat dalam hidup saya pemberi semangat serta tidak hentinya berdoa untuk kemudahan dalam segala urusan saya serta tak pernah mengeluh dan merasa letih dalam berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya. Kakakku Hartanto yang memberikan motivasi untuk melakukan yang terbaik dan selalu memberikan dorongan untuk sukses. serta adik tercintaku Nur Indra Paikoh dan Rizki Ainun Najib dan keluarga besarku saya ucapkan terimakasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan.

Dosen pembimbing saya bapak Yahdi Firdiansyah MPd yang selalu memberikan kelancaran dalam bimbingan skripsi ini

Guru di MTS N 2 Malang serta dosen-dosen yang telah membimbing, mendidik serta memberikan ilmu tidak lupa dengan nasehat pada setiap langkahku dalam menuntut ilmu saya ucapkan banyak-banyak terimakasih. Jasa yang engkau berikan sangat berarti dan tidak akan saya lupakan sehingga engkau disebut sebagai pahlawan tanpa jasa.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Erika Indahsari, S.Pd karna begitu baik dan simpatik. Kamu adalah sosok terbaik, yang tidak bisa tetep acuh pada masalah orang-orang yang membutuhkan bantuan. Sekali lagi saya ucapkan banyak-banyak terimakasih.

Kepada seluruh teman seperjuangan P.IPS angkatan 17 terutama kelas P.IPS C yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terimakasih telah menjadi teman saya dan menemani dari awal perkuliahan hingga akhir Penulis ucapkan sangat berterima kasih.

MOTTO

الصَّابِرِينَ مَعَ اللَّهِ إِنَّ ۖ وَاصْبِرُوا رِيحَكُمْ وَتَذَهَبَ فَنَفْسُكُمُ تَنَازَعُوا وَلَا وَرَسُولَهُ اللَّهُ وَأَطِيعُوا

Dan taatilah Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berselisih, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan kekuatanmu hilang dan bersabarlah. Sungguh, Allah beserta orang-orang sabar.¹

(Surat Al-Anfal Ayat 46)

¹ <https://kalam.sindonews.com/ayat/46/8/al-anfal-ayat-46>

Yhadi Firdiansyah, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mohamad Ulul Azmi

Malang, 13 Mei 2022

Lamp. : 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamua'laikum Wr. Wb.

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

Nama : Mohamad Ulul Azmi

NIM : 17130034

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Negeri 2 Malang

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

Wassalamua'laikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Yhadi Firdiansyah, M. Pd
NIP: 1989042620180201113

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohamad Ulul Azmi

NIM : 17130034

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan IPS

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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 09 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Mohamad Ulul Azmi
NIM. 17130034

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS di MTS N 2 Malang” dengan baik dan maksimal. meskipun terdapat kekurangan dan membutuhkan saran guna perbaikan dalam menyempurnakan karya ini.

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

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

1. Prof. Dr. Zainudin, MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Yhadi Firdiansyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
5. Ibu Azharotunnafi, M.Pd yang bersedia menjadi validator Ahli materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dan berkenan memberikan kritik serta saran dalam penyempurnaan media pembelajaran

6. Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd yang bersedia menjadi validator Ahli Media dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dan berkenan memberikan kritik serta saran dalam penyempurnaan media pembelajaran
7. Kepala Sekolah MTS N 2 Malang yang telah berkenan memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di Madrasah.
8. Ibu Siti Aisyah, S.Pd selaku guru kelas VII G dan VII H yang telah membantu demi kelancaran penelitian
9. Kepada Bapak Sokidin dan Ibu Sulasih, Selaku kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Seluruh siswi kelas VII G dan VII H yang turut membantu jalannya penelitian.
11. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 2017 terutama kelas C yang telah memberikan dukungan dan memberikan motivasi.

Penulis Menyadari masih banyak kekurangan yang perlu adanya saran maupun kritik yang membangun sehingga skripsi menjadi sempurna yang diharapkan penulis. Sekian, Ucapan terimakasih banyak penulis ucapkan, semoga semua usaha yang telah diberikan kepada penulis dapat mendapat balasan yang terbaik oleh Allah SWT, semoga skripsi yang ditulis oleh penulis dapat bermanfaat untuk penyusun maupun pembaca.

Malang,2022

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin didalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No,/. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vocal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Dipotong

C. Vocal Diftong

أو = A

أي = Ay

أو = Û

إي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 2.1 Tool Box	34
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk.....	52
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Media.....	69
Tabel 4.5 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.6 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Media	74
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil	76
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Tampilan Halaman Utama Macromedia	32
Gambar 2.2: Tampilan Isi Macromedia Flash.....	32
Gambar 2.3: Tampilan Menu Bar Macromedia Flash	33
Gambar 2.4: Tampilan Timeline Macromedia Flash	36
Gambar 2.5: Tampilan Navigation Pane Macromedia Flash	36
Gambar 3.1: Alur Pengembangan Borg & Gall	45
Gambar 4.1 Diagram Alur Perencanaan Media Ajar	59
Gambar 4.2 Halaman Depan Cover Media	60
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	60
Gambar 4.4 Komepetensi Inti	61
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar	61
Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan	62
Gambar 4.7 Tampilan Awal Materi	62
Gambar 4.8 Tampilan Vidio	62
Gambar 4.9 Tampilan Awal Quis	63
Gambar 4.10 Tampilan Isi Quiz.....	63
Gambar 4.11 Tampilan Author/Profil	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran (Surat Izin Penelitian dari Fakultas)	92
Lampiran (Surat Izin Penelitian dari Kemenag)	93
Lampiran (Surat Bukti Penelitian)	94
Lampiran (Lembar Angket Validasi ahli materi).....	95
Lampiran (Lembar Angket Validasi Ahli Media).....	98
Lembar (Angket Pengisian Siswa).....	101
Lampiran (Data Hasil Penilaian terhadap Media Pembelajaran).....	103
Lampiran(Instrumen Wawancara)	105
Lampiran (Dokumentasi)	106
Lampiran (Biodata Mahasiswa)	108

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
مختصرة نبذة.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Asumsi Pengembangan	8
H. Ruang Lingkup Pengembangan	9
I. Spesifikasi Produk.....	10
J. Orisinalitas Penelitian	10
K. Definisi Operasional.....	18
L. Sistematika Pembahasan	19

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	21
B. Media Pembelajaran	25
C. Macromedia Flash	31
D. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS	38
E. Kerangka Berfikir	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	43
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Uji Coba Produk.....	48
E. Prosedur Penelitian	52

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash	54
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	54
2. Perencanaan.....	57
3. Pengembangan Format Produk Awal.....	59
4. Uji Coba Tahap Awal.....	64
5. Revisi Produk	71
6. Uji Coba Lapangan.....	72
7. Revisi Produk Akhir.....	73
B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia flash	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	84
B. Kesimpulan Tentang Produk.....	86
C. Saran Pemanfaatan Produk	88
D. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	88

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	92
----------------------	-----------

ABSTRAK

Azmi, Mohamad Ulul. 2022. Pengembangan media pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS di MTSN 2 Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas tarbiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Yhadi Firdiansyah, M.Pd

Kondisi Alam Indonesia dikenal sangat indah dan kaya akan berbagai sumber daya alamnya. Maka Tidak Heran jika wisatawan dari berbagai dunia tertarik dan datang ke Indonesia. Oleh karna itu Kegiatan pariwisata pun berkembang di sejumlah wilayah seperti Bali, Yogyakarta, Lombok dan lain-lain sehingga mendatangkan ekonomi yang tidak sedikit. Kondis alam Indonesia bisa di kelompokkan menjadi dua bagian, antara lain yaitu Keadaan fisik wilayah diantaranya terdiri atas keadaan iklim dan keadaan bentuk permukaan bumi (kondisi fisiografis) yang kemudian akan menentukan jenis tanahnya. Sementara keadaan flora dan fauna menyangkut jenis keragaman dan sebarannya.

Tujuan penelitian ini antara lain adalah : (1) Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS di MTS N 2 Malang; (2) Untuk menjelaskan kelayakan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS di MTS N 2;

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

Hasil penelitian menunjukkan: (1) proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* melalui Tujuh tahapan dengan 2 uji validitas yaitu: ahli materi dan ahli media. (2) Kelayakan produk, peneliti memberikan angket kelayakan kepada 15 siswa dengan pencapaian presentase sebesar 89,66%. Hal ini menunjukkan bahwa media Pembelajaran IPS *macromedia flash* telah mencapai kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Kondisi alam Indonesia, Media Macromedia Flash.

ABSTRACT

Azmi, Mohamad Ulul. 2022. Development of Macromedia Flash-Based Learning Media in Social Studies Subjects at MTSN 2 Malang. Thesis. Department of Social Science Education. Tarbiyah Faculty. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor : Yhadi Firdiansyah, M.Pd.

Indonesia's natural conditions are known to be very beautiful and rich in various natural resources. So it's no wonder that tourists from around the world are interested and come to Indonesia. Therefore, tourism activities have also developed in a number of areas such as Bali, Yogyakarta, Lombok and others so that it brings a lot of economy. Indonesia's natural conditions can be grouped into two parts, namely, the physical condition of the region which consists of climatic conditions and the state of the earth's surface (physiographical conditions) which will then determine the type of soil. Meanwhile, the state of flora and fauna concerns the type of diversity and distribution.

The objectives of this study include: (1) To explain the process of developing macromedia flash-based learning media in social studies subjects at MTS N 2 Malang; (2) To explain the feasibility of macromedia flash-based learning media in social studies subjects at MTS N 2.

The research method used is the research and development method. The development model in this study was adapted from the development of Borg and Gall in 7 stages, namely: (1) Research and data collection; (2) Planning; (3) Development of Initial Product Format; (4) Initial trial stage; (5) Product Revision; (6) Field Trial; (7) Final Product Revision.

The results showed: (1) the process of developing social studies learning media based on macromedia flash through seven stages with 2 validity tests, namely: material experts and media experts. (2) Feasibility of the product, the researcher gave a feasibility questionnaire to 15 students with an achievement percentage of 89.66%. This shows that the social studies learning media, macromedia flash, has reached the criteria for use in learning.

keywords : Indonesia's natural state, Media Micromedia flash

نبذة مختصرة

عزمي ومحمد أولول. 2022. تطوير وسائط التعلم المعتمدة على فلاش ماكروميديا في مواضيع الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكوم 2مالانج. أطروحة قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: يحيى الفردانية ، املاجستري.

من المعروف أن الظروف الطبيعية في إندونيسيا جميلة جدًا وغنية بالموارد الطبيعية المختلفة. لذلك لا تتفاجأ إذا كان السياح من جميع أنحاء العالم مهتمين ويأتون إلى إندونيسيا. لذلك ، تطورت الأنشطة السياحية أيضًا في عدد من المناطق مثل بالي ويوجياكارتا ولومبوك وغيرها بحيث تجلب الكثير من الاقتصاد. يمكن تصنيف الظروف الطبيعية في إندونيسيا إلى قسمين ، وهما الحالة المادية للمنطقة ، بما في ذلك الظروف المناخية وحالة سطح الأرض) الظروف الفيزيوجرافية (التي ستحدد بعد ذلك نوع التربة. وفي الوقت نفسه ، فإن حالة النباتات والحيوانات تتعلق بنوع التنوع والتوزيع.

تشمل أهداف هذه الدراسة ما يلي: (1) شرح عملية تطوير وسائط التعلم القائمة على فلاش macromedia في مواضيع الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكوم 2مالانج ؛ (2) لشرح جدوى وسائط التعلم القائمة على فلاش ماكروميديا في مواضيع الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكوم 2مالانج .

أسلوب البحث المستخدم هو أسلوب البحث والتطوير. تم تكيف نموذج التطوير في هذه الدراسة من تطوير برج وجال في مراحل ، وهي: (1) البحث وجمع البيانات ؛ (2) التخطيط ؛ (3) تطوير تنسيق المنتج الأولي ؛ (4) مرحلة المحاكمة الأولية ؛ (5) مراجعة المنتج ؛ (6) تجربة ميدانية ؛ (7) مراجعة المنتج النهائي.

وأظهرت النتائج: (1) عملية تطوير الوسائط التعليمية للدراسات الاجتماعية بالاعتماد على ماكروميديا فلاش عبر سبع مراحل باختبارين للصلاحية وهما: خبراء المواد وخبراء الإعلام. (2) جدوى المنتج أعطت الباحثة استبانة جدوى خمسة عشر طالباً وبنسبة إنجاز هذا يدل على أن وسائط تعلم الدراسات الاجتماعية ، ماكروميديا فلاش ، قد وصلت إلى معايير استخدامها في التعلم.

الكلمات الرئيسية: حالة إندونيسيا الطبيعية ، ميديا ماكروميديا فلاش

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.² Di antara tercapainya sebuah Pendidikan diperlukannya integrasi seluruh komponen kehidupan, dimana komponen yang satu dengan komponen yang lain saling berkaitan. Abudin nata, mengemukakan tentang komponen-konponen yang terdapat dalam Pendidikan antara lain komponen kurikulum, guru, siswa, metode, media, materi pembelajaran, sarana prasarana dan evaluasi.³

Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran. Winkel mengaitkan karakteristik siswa dengan penyebutan keadaan awal, dimana keadaan awal itu bukan hanya meliputi kenyataan pada masing-masing siswa melainkan pula kenyataan pada masing-masing guru.

² Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Bandung:Alfabeta, 2012), hlm. 5

³ Abuddin Nata, *Paradigma Pendidikan Islam: kapita Selekta Pendidkan Islam* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 1.

Cruickshank mengemukakan beberapa karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu kondisi sosial ekonomi, faktor budaya, jenis kelamin, pertumbuhan, gaya belajar dan kemampuan belajar. Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan proses belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal. Analisis karakteristik awal siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; siswa, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan/pembelajaran tertentu yang akan diikuti siswa.⁴

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 31 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang 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

⁴ Hani, dkk, Perilaku karakteristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran, Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan, Vol 2 No 1, 2022

pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.⁵

Salah satunya adalah materi mata pembelajaran IPS di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di tempuh oleh siswa SMP dan MTs sebagaimana yang di ungkapkan oleh supriya bahwa IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum Pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : Geografi, ekonomi, sejarah, Sosiologi, politik, hukum dan budaya. IPS merupakan ilmu yang dirumuskan atas dasar-dasar realitas dan fenomena sosial.sebagai seorang guru khususnya mata pelajaran IPS dalam kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor pembelajaran di antaranya adalah yang ada dalam pembelajaran sehingga akan berjalan secara efektif. Diantara faktor pembelajaran tersebut adalah metode, media dan suasana pembelajaran di kelas.sehingga materi IPS didominasi dengan materi yang Ketika tidak di imbangi kreativitas dan inovasi dari guru itu sendiri maka akan menyebabkan kebosanan.

⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.5

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

Media pembelajaran sendiri merupakan faktor yang menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi fokus terhadap materi dan mudah berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.⁶ Tanpa adanya media dalam proses belajar-mengajar, maka komunikasi dalam proses tersebut akan gagal dan materi yang diberikan Selain sabagai penyalur, media juga dapat memperjelas pesan atau materi yang diberikan. Pemanfaatan media dapat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan kepada siswa.⁷ Dimana media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang bersifat memudahkan dalam proses pentransferan ilmu hal itu terbukti dalam wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW:⁸ didalam Al-Qur'an Surah Al Alaq: 1-5.

⁶ Ibrahim, dkk. *Media Pembelajaran* (Malang: FIP Universitas Negeri Malang, 2004), hlm 4.

⁷ Suwiwa dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat*. JURNAL. Progam studi Teknologi Pembelajaran , No.1 April 2015.

⁸ <https://juz-amma.ayatalquran.net/surah-al-alaq-ayat-1-19-arab-latin-dan-artinya/>

Allah SWT berfirman:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ - خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ - اِقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝٣ - الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ - عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al Alaq 1-5).”

Era transformasi pendidikan abad ke-11 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-11 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.

Adapun contoh pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi komputer yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi macromedia flash 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 tersebut diuji kelayakannya. Serta peneliti ingin mengembangkan media interaktif berbasis macromedia

flash. karena peneliti melakukan pengamatan dengan bertanya kepada guru IPS kelas VII serta melakukan pengamatan ketika pembelajaran IPS berlangsung.⁹

Pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, peneliti akan mengambil objek penelitian di MTs Negeri 2 Malang. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang ada di MTs Negeri 2 Malang yang mana sebelumnya peneliti telah melaksanakan kegiatan pra penelitian. Ketika melaksanakan pra penelitian, peneliti mengidentifikasi permasalahan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS didominasi dengan model konvensional yang dianggap praktis dan tidak memerlukan banyak media bantu yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif, mudah jenuh bahkan malas dalam mengikuti pembelajaran, apalagi ketika pembelajaran IPS terletak di Jam terakhir membutuhkan tenaga yang ekstra dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Salah satu faktor yang terlihat jelas yang menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran adalah kurangnya penggunaan Media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Media pembelajaran sendiri merupakan faktor yang menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi fokus terhadap materi dan mudah berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan paparan diatas, bahwa perlu adanya upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat merangsang siswa untuk tertarik dalam

⁹ Amstrong, *Macromedia Flash 8 : Getting Started with Flash*, (San Fransisco: Macromedia, 2005), hlm 134.

pembelajaran IPS. Hal ini Peneliti berusaha untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik yang mudah di fahami. Maka dari itu, peneliti tertarik mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ips Di MTS Negeri 2 Malang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS materi Keadaan Alam Indonesia belum menggunakan media *macromedia flash*.
2. Siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran akibat media pembelajaran yang kurang inovatif.
3. Media yang menarik dapat membuat siswa bosan sehingga siswa lebih banyak berkomunikasi sendiri dengan teman dan bermain handphone.
4. Ketebatasan penggunaan media pembelajaran yang tersedia seperti LCD.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis merasa perlu memberikan batasan masalah pada ruang lingkup materi yang diterapkan dalam media pembelajaran *macromedia flash* yaitu dengan memilih Tema Keadaan alam Indonesia dengan sub Flora dan fauna di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *macromedia flash* Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 2 Malang?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 2 Malang?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pelajaran IPS pada siswa MTs N 2 Malang.
2. Untuk menjelaskan kelayakan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 2 Malang.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara khusus untuk pengembangan ilmu IPS SLTP/MTS secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah praktis yang sistematis untuk pengembangan produk berupa media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga (Sekolah)

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

b. Bagi Pengemban Ilmu Pengetahuan

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

c. Bagi Peneliti

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

G. Asumsi Pengembangan

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

1. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* peserta didik lebih fokus dan mudah dalam memahami pembelajaran karena *macromedia flash* didisain semenarik mungkin.
2. Pengembangan Media pembelajaran yang berupa *Macromedia flash* dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dengan Tema “Kondisi Alam Indonesia”.
3. Adapun keterbatasan dalam pengembangan ini adalah produk pengembangan media pembelajaran. Yang hanya terbatas pada Tema “Kondisi Alam Indonesia” yang ada di kelas VII semester 1 di MTs Negeri 2 Malang. Yang terdiri dari pokok bahasan sebagai berikut :Keadaan Fisik Wilayah, Flora dan Fauna.

H. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini berbasis *macromedia flash* penelitian dan pengembangan yang dilakukan fokus pada ruang lingkup materi pembelajaran IPS semester 1 kelas VII, yaitu materi pokok dengan tema “Kondisi Alam Indonesia”, dengan mengambil subtema “Flora dan Fauna ”. Berikut rincian materi yang dikembangkan:

Kompetensi Inti (KI):

KI3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI4 : 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):

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

4.1 Menjelaskan konsep ruang (Lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, social dan budaya.

I. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan yaitu materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema Keadaan alam indonesia dengan mengambil subtema Flora dan Fauna di Indonesia.
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, dan teks.
5. Di akhir materi disajikan evaluasi yang berbentuk kuis.

J. Orisinalitas Penelitian

Penulis memberikan pencantuman terhadap hasil penelitian sebelumnya yang khususnya membahas tentang Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash ini di harapkan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs N 2 Malang dalam pembelajaran IPS. Ruang lingkup materi yang di sampaikan pada pengembangan yang sekarang yaitu Pengembangan media pembelajaran ini berbasis *macromedia flash* penelitian dan pengembangan yang dilakukan fokus pada ruang lingkup materi pembelajaran IPS semester 1 kelas VII, yaitu materi pokok dengan tema “Kondisi Alam Indonesia”, dengan mengambil subtema “Flora dan Fauna di indonesia”. Dari hasil yang didapat kajian memiliki kesamaan namun penulis akan memberikan spesifik persamaan dan perbedaan agar dapat disesuaikan dengan keadaan pembaharuan peneliti.

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 keorisinilan 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 untuk meningkatkan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di MTs N 2 Malang.

Penelitian yang sekaligus mengembangkan media pembelajaran tersebut memiliki dugaan yang kuat akan keberhasilan meningkatkan Hasil 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.¹⁰

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 83,90%. Selain itu respon siswa terhadap media

¹⁰ 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. 6-7,111.

pembelajaran pada uji coba kelas besar mendapatkan respon sangat baik (SB) dengan presentase keidealan 87%.¹¹

Hasil temuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Nurul Mufidah, dkk. Dalam jurnal Nurul menggunakan R & D (Research and Development) yang menghasilkan produk pengembangan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menggunakan macromedia flash layak dan efektif terhadap prestasi belajar siswa.¹²

Hasil temuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ongku Desix. Dalam jurnal Ongku menggunakan R & D (Research and Development) yang menghasilkan produk pengembangan dalam upaya meningkatkan efektifitas belajar siswa IPS. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ongku Desix media berbasis macromedia flash profesional 8 pada mata pelajaran IPS materi peta lingkungan setempat menunjukan bahwa: hasil validasi ahli materi secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat baik (96,47%); Hasil validasi desain secara keseluruhan pada kualifikasi sangat baik (91,81%); Hasil validasi media berada pada kualifikasi sangat baik (90,00%); Uji coba perorangan berada pada kriteria sangat baik (88,59%); Uji coba kelompok berada pada kriteria sangat baik (91,75%); dan Uji coba lapangan berada pada kriteria sangat baik (95,76%). Hasil pengujian hipotesis

¹¹ 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

¹² Nurul Mufidah, dkk, Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS, Jurnal Urecol, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2018

membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash profesional dengan pembelajaran konvensional.¹³

Hasil temuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Anik Rahmawati. Dalam tesis Anik Rahmawati menggunakan R & D (Research and Development) dengan model pengembangan yaitu model ADDI. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anik Rahmawati bahwa pengembangan macromedia flash 8 pada mata pelajaran IPA subtema komponen ekosistem efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁴

Hasil temuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ratna Nulinnaja. Dalam tesis Nulinnaja menggunakan metode penelitian dan pengembangan R & D (Research and Development). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratna Nulinnaja bahwa pengembangan media pembelajaran matematika telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran “segitiga kreatif” kecepatan, cakupan materi tentang jarak, kecepatan dan waktu yang dikembangkan secara valid, praktis dan efisien.¹⁵

Hasil temuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Trisyagil. Dalam tesis Trisyagil menggunakan metode penelitian dan pengembangan R & D (Research and Development). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trisyagil bahwa efektivitas penggunaan media

¹³ Ongku Desix, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial”, Jurnal Pendidikan, Vol 3, No 3, 2021.

¹⁴ Anik Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Subtema Komponen Ekosistem”, Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

¹⁵ Ratna Nulinnaja, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Macromedia Flash 8 Di MI Sulaimanijah Mojoagung Jombang”, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.

Macromedia Flash dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan tes dengan indeks N-gain 0,45 pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan indeks N-gain 0,41.¹⁶

Tabel 1.1

Perbedaan, Persamaan, dan Originalitas Penelitian

N O	Nama Peneliti, Judul, Bentuk	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Dessy Kristianto, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia flash Pada Materi Peluang Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Purbalingga.</i> Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.	Pengembangan media berbasis <i>Macromedia flash</i> dengan hasil akhir berupa CD. Pengembangan dan penelitian mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, and Evaluation).	Dalam pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif pada materi peluang, dan hanya untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.	Media pembelajaran Interaktif berbasis macromedia flash yang didalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti: materi, video, quis, dan tema “keadaan alam” sub bab flora dan fauna di Indonesia
2.	Alif Ahdian Fajar Arifin, <i>Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Macromedia flash</i>	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> 8.	Pengembangan media pembelajaran berupa CD interaktif Berbasis Pendidikan berkarakter. Mengacu pada model Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan	Media pembelajaran Interaktif berbasis macromedia flash yang didalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti: materi, video, quis, dan tema “keadaan

¹⁶ Trisyagil, *Pengembangan Media Macromedia Flash Dalam Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon*, Universitas Negeri Semarang, 2020.

	<i>Profesional 8 pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Kelas VII, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1014.</i>		ini hanya sebatas uji kelayakan produk.	alam” sub bab flora dan fauna di Indonesia
3 .	<i>Nurul Mufidah, Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS, Jurnal, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2018.</i>	Sama-sama menggunakan media macroflash dan menggunakan metode penelitian R&D.	Jurnal nurul menggunakan macroflash untuk menguji kelayakan prestasi belajar siswa kelas V, sedangkan peneliti hanya sebagai pengembangan media macromedia flash pada tingkat SMP	Media pembelajaran Interaktif berbasis macromedia flash yang didalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti: materi, video, quis, dan tema “keadaan alam” sub bab flora dan fauna di Indonesia
4.	<i>Ongku Desix, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, Jurnal pendidikan, 2021.</i>	Sama-sama menggunakan macromedia flash dan menggunakan metode R&D	Jurnal Ongku Desix menggunakan macroflash untuk mengetahui dalam upaya keefektifitas belajar siswa, sedangkan peneliti hanya sebagai pengembangan media macromedia flash pada tingkat SMP	Media pembelajaran Interaktif berbasis macromedia flash yang didalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti: materi, video, quis, dan tema “keadaan alam” sub bab flora dan fauna di Indonesia
5	<i>Anik Rahmawati, Pengembangan</i>	Sama-sama mengembangkan media macroflash	Tesis Anik Rahmawati menggunakan	Media pembelajaran Interaktif

	<i>Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ipa Subtema Komponen Ekosiste</i> , Tesis, Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020.	dan menggunakan metode R&D	macroflash untuk mengetahui dalam pengembangan media mata pelajaran IPA dan menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE, sedangkan peneliti mengetahui dalam pengembangan media mata pelajaran IPS dan menggunakan model pengembangan prosedural.	berbasis macromedia flash yang didalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti: materi, vidio, quis, dan tema “keadaan alam” sub bab flora dan fauna di Indonesia
6 .	Ratna Nulinnaja, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Macromedia Flash 8 Di MI Sulaimaniyah Mojoagung</i> Jombang, Tesis, 2015	Sama-sama mengembangkan media macroflash dan menggunakan metode R&D	Tesis Ratna Nulinnaja menggunakan macroflash untuk mengetahui dalam pengembangan media mata pelajaran matematika sedangkan peneliti mengetahui dalam pengembangan media mata pelajaran IPS.	Media pembelajaran Interaktif berbasis macromedia flash yang didalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti: materi, vidio, quis, dan tema “keadaan alam” sub bab flora dan fauna di Indonesia
7 .	Trisyagil, <i>Pengembangan Media Macromedia Flash Dalam</i>	Sama-sama mengembangkan media macroflash dan menggunakan metode R&D	Tesis Trisyagil menggunakan macroflash untuk mengetahui	Media pembelajaran Interaktif berbasis macromedia

	<p><i>Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Susukan Kabupaten Cirebon, Tesis, 2020.</i></p>		<p>dalam pengembangan media mata pelajaran Bahasa Inggris dan menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE, sedangkan peneliti mengetahui dalam pengembangan media mata pelajaran IPS dan menggunakan model pengembangan prosedural.</p>	<p>flash yang didalamnya terdapat beraneka ragam menu seperti: materi, video, quiz, dan tema “keadaan alam” sub bab flora dan fauna di Indonesia</p>
--	--	--	--	--

K. Definisi Operasional

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

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

2. Macromedia Flash adalah software yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan ini karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan media gabungan yang bersifat interaktif seperti grafis, teks, animasi, audio dan video.
3. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu 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.¹⁷

L. Sitematika 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 penelitian tersebut. Identifikasi Masalah menjelaskan masalah yang terjadi. Rumusan Masalah yaitu pertanyaan yang dibuat berdasarkan adanya masalah. Batasan masalah menjelaskan ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi. Tujuan pengembangan yaitu menjawab dari

¹⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

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. Spesifikasi produk memberikan 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 Penelitian dan Pengembangan, pada bab ini berisi tentang penyajian data uji coba dimana Semua data yang di kumpulkan dari kegiatan uji coba produk disajikan dalam bagian ini, Analisis Data

bagian ini menjelaskan secara rinci hasil analisis data uji coba, Revisi Produk, kesimpulan yang ditarik dari hasil analisa data dari data hasil uji coba produk menjadi dasar untuk menetapkan apakah sudah perlu di revisi atau tidak.

BAB V Kesimpulan dan Saran, adalah bab terakhir terdiri dari kajian produk yang telah direvisi perlu di kaji secara teoritis berdasarkan pada landasan teoritis yang telah dibahas pada bab II kajian pustaka selain itu juga kajian diarahkan kepada peluang dimanfaatkannya produk untuk pemecahan masalah yang ada, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Ali Imran Udin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Abu Ahmadi IPS ialah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.¹⁸ Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa materi IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Sejarah Penggunaan istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia baru dimulai dengan ditetapkannya Kurikulum Nasional pada tahun 1975 yang diberlakukan untuk seluruh Indonesia. Sebelum berlakunya kurikulum 1975 istilah IPS belum ada, walaupun beberapa mata pelajaran yang tergolong ke dalamnya telah diberikan di sekolah-sekolah yang mencakup Sejarah, Ilmu Bumi, Tata Negara dan

¹⁸ Henni Endayani, "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial", Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol 1, No 1, 2017, Hlm. 4.

Ekonomi. Kurikulum 1975 mengelompokkan semua mata pelajaran tersebut ke dalam IPS.

Ide dasar IPS di Indonesia banyak mengadopsi pendapat bangsa Amerika Serikat. Sedangkan materi, tujuan, dan pelaksanaannya disesuaikan dengan tujuan pendidikan negara Indonesia. Hal ini disebabkan Amerika Serikat merupakan salah satu negara yang memberikan perhatian yang sangat besar dalam pengembangan kajian sosial. Amerika Serikat memiliki sebuah lembaga yaitu National Council for the Social Studies (NCSS) yang secara berkala melahirkan kajian-kajian akademiknya melalui sebuah jurnal. Amerika Serikat merupakan negara yang sangat plural, terdiri dari berbagai ras, bangsa, agama dan kebudayaan sehingga masyarakatnya bersifat multikultural. Kondisi ini memiliki sejumlah persamaan dengan negara Indonesia.¹⁹

Ilmu Pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai MTs/SMP mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.²⁰

2. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

¹⁹ Heni Endayani, "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial". Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan. Vol.1 No.1, Januari-Juni 2017.

²⁰ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 17.

Karakteristik Mata Pelajaran IPS di SMP/MTs sebagai berikut:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial Mengandung unsur-unsur ilmu Ekonomi, Sosiologi, Geografi, Sejarah, hukum dan budaya di tingkat SMP/MTs.
- 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 banyak menyangkut fenomena-fenomena dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab dan akibat dan cara pemenuhan kebutuhan hidup manusia.²¹

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

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh berkembang sebagai bagian dari masyarakat di harapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.²²

3. Tujuan Ilmu Pengatahuan Sosial

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 175.

²² *Ibid*, Hlm. 173.

Secara umum dapat dinyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Gross (1978) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Secara tegas ia mengatakan *to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*.

Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya (Gross, 1978).

Sedangkan dalam kurikulum 2013, tujuan pembelajaran IPS dirumuskan agar peserta didik memiliki kompetensi:

- a. mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- b. lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab, dan
- c. mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia.²³

B. Media Pembelajaran

²³ Arif Purnomo dkk, "Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontroversi (controversy issues) di sekolah menengah pertama (smp) kota semarang Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang". Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 33 No. 1.2016.

1. Pengertian 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.²⁴

Menurut Arsyad mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, menambah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Pemilihan jenis media sering kali dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut.²⁵

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

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), hlm. 3.

²⁵ Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XVI. No. 1. 2018.

diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.²⁶

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 minta siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata media , merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁷

Dalam al-Qur'an Allah SWT menjelaskan bagaimana alam ini sebagai media belajar bagi manusia hal ini tercantum dalam surat Al-Anbiya' (21) ayat 30-31:

أَوَلَمْ يَرَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا ۗ وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ ۗ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ - ۳۰ وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِهَا ۖ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ - ۳۱

Artinya: Dan apakah orang-orang kafir tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulu menyatu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya; dan Kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air; maka mengapa mereka tidak beriman?. dan Kami telah menjadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh agar ia (tidak) guncang bersama mereka, dan Kami jadikan (pula) di sana jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk.²⁸

Ayat tersebut menjelaskan dalam pembelajaran dengan menggunakan media merupakan hal yang sangat penting dalam

²⁶ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 27

²⁷ Ibid, hlm. 28

²⁸ <https://www.sakaran.com/2017/01/bacaan-terjemah-surat-al-anbiya-ayat-30.html>

memberikan sebuah penjelasan maupun pemahaman kepada siswa dengan menggunakan media siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Apalagi pelajaran dianggap sebagai pelajaran hafalan saja dan membosankan, maka dari itu diperlukan media untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran IPS.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang berupa sarana untuk memberikan pengalaman visual kepada siswa yang bertujuan mendorong motivasi belajar memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak yang awalnya sederhana serta mudah dipahami. Media juga dapat berfungsi mempertinggi daya serap anak terhadap materi pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan sebagai informasi guru terhadap siswa. dalam kegiatan belajar mengajar media pengajar berguna mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, sikap pasif siswa maupun mempersatukan pengamatan.²⁹

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sesuai Menurut Suryani dan Agung dalam Suryani (2018:9) Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain pendapat tersebut, menurut Sanaky dalam Suryani (2018:9-10) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

²⁹ Asnawi dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Intermedia, 2002), hlm. 20.

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan belajar tercapai.

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.³⁰

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

³⁰ *Ibid*, hlm. 33.

materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.³¹

Selain fungsi media pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran juga harus dioptimalkan agar tujuan pembelajaran lebih maksimal.

3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

- a. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- b. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- c. Membantu konsentrasi siswa dalam proses.
- d. pembelajaran Manfaat media pembelajaran.³²

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar.

³¹ *Ibid*, hlm. 35.

³² Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta Safria insania Press,2009), hlm. 15.

- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.
- i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.
- j. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- k. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.³³

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

a. Teknologi Cetak

Teknologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis.

b. Teknologi Audio-visual

Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Teknologi Berbasis Komputer

³³ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan media dalam pembelajaran", Jurnal lingkawidyawara, edisi I, No.4,2014.

Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

d. Teknologi Gabungan

Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.³⁴

C. Macromedia Flash

1. Pengertian Macromedia Flash

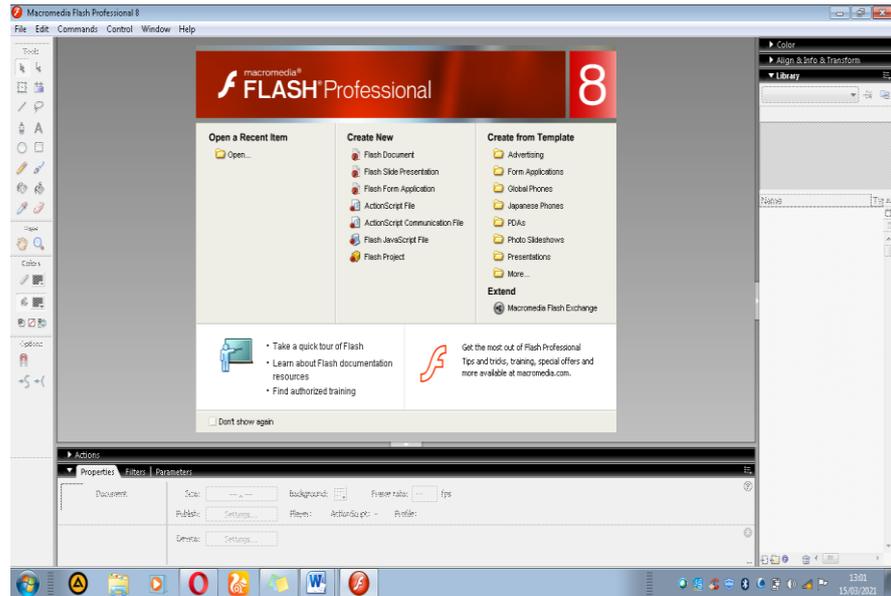
Macromedia Flash adalah program untuk desainer dan programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pengembangan web, atau presentasi dengan tujuan komersial, dan proses pembelajaran untuk membuat game interaktif dan tujuan lain yang lebih spesifik.³⁵

Macromedia Flash adalah versi terbaru dari Flash 8 sejak di akuisisi oleh adobe. Kemampuan fitur-fiturnya menjadi dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi selain itu flash 8 juga kompatibel dengan software-software desain dan animasi lainnya.³⁶

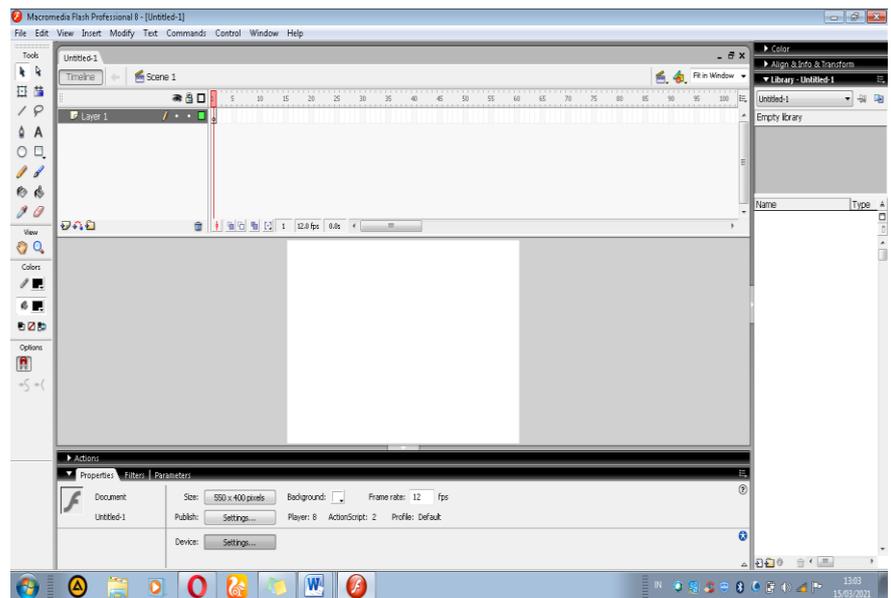
³⁴ Joni Purwono, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1Pacitan", Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.2, No.2, 2014.

³⁵ Dhani Yudhiantoro, *Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Professional 8* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), hlm. 1.

³⁶ Andrisa ST, *Student Guide Series Macromedia Flash 8* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2007), hlm. 2.



Gambar 2.1 Tampilan halaman utama *macromedia*

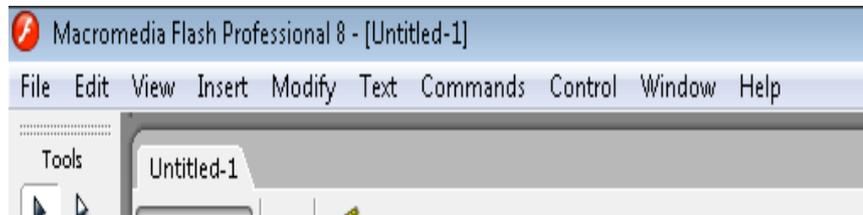


Gambar 2.2 Tampilan isi *Macromedia Flash*

2. Komponen *Macromedia Flash*

Beberapa Elemen-elemen *Macromedia Flash*:

a. Menu bar



Gambar 2.3: Tampilan Menu Bar Macromedia Flash

Komponen Menu yang di gunakan untuk pembuatan Media Pembelajaran antara lain :

- 1) File-new : Untuk membuka lembar kerja baru.
- 2) File-open : Untuk membuat lembar kerja yang di buat.
- 3) File-save : Untuk menyimpan file secara otomatis ber-eksetensi fla dan swf.
- 4) File-publish setting: untuk mengatur jenis file ketika menyimpan, terdiri dari .swf, gif, jpeg, exe, html dan lain-lain.
- 5) Edit-paste in place : digunakn untuk menempatkan duplikat sesuai pada posisi awal objek yang di copy.
- 6) Insert-scene : untuk membuat scene yang baru. Scene bisa diartikan seperti sebuah drama, maka scene adalah episode yang berisi cerita yang lain.
- 7) Window-library : untuk memunculkan daftar objek yang kita buat.
- 8) Window-common library : untuk memunculkan daftar objek yang sudah ada pada flash. Kita tidak perlu membuatnya,

tinggal menggunakan saja, misalnya tombol-tombol dan lain-lain. Untuk menu-menu yang lain, bisa diakses dengan perintah yang lebih sederhana dan lebih cepat.

b. Work Space

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

c. Stage

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

d. Tool Box

Tabel 2.1

Tool Box

Tool	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selection tool, digunakan untuk mnyeleksi bidang objek yang dapat berupa fill atau stroke atau keduanya. Objek dapat bisa berupa gambar atau text juga digunakan untuk memindah, memutar dan lain-lain. 2. Subselection tool, digunakan untuk memilih atau menyeleksi sub tertentu

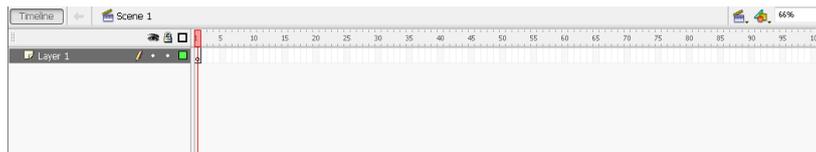
	dari objek, dapat juga digunakan untuk modifikasi misalnya bentuk objek.
	<p>3. Free transform tool, di gunakan untuk merubah ukuran, memutar objek.</p> <p>4. Gradient tool, digunakan untuk mengatur gradient atau perbedaan warna jika objek di beri warna gradien.</p>
	<p>5. Line tool, untuk membuat garis lurus atau garis lengkung.</p> <p>6. Lasso tool, untuk menyeleksi objek pada area seleksi bebas.</p>
	<p>7. Pen tool, digunakan untuk membuat objek gambar sesuai kehendak kita (bentuk bebas)</p> <p>8. Text tool, digunakna untuk membuat text statis atau dinamis</p>
	<p>9. Oval tool, digunakan untuk membuat gambar lingkaran maupun bentuk elips.</p> <p>10. Rectangle tool, digunakan untuk membuat kotak persegi, persegi panjang baik dengan sudut lancip maupun sudut tumpul.</p>
	<p>11. Pencil tool, digunakan untuk membuat gambar bentuk sembarangan atau tidak teratur.</p> <p>12. Brush tool, fungsinya sama dengan pencil tool, tetapi brush tool berbentuk kuas.</p>
	<p>13. Ink bottle tool, untuk memberi warna stroke (warna garis tepi dari suatu objek).</p> <p>14. Paint Bucket tools, untuk memberi warna fill, (warna isi suatu objek)</p>
	<p>15. Eye dropper tool, untuk memilih warna fill pada suatu objek, biasanya dipasangkan dengan paint bucket tool.</p> <p>16. Erser tool, untuk menghapus objek seperti penghapus pensil, dsb (bukan menghapus seluruh objek)</p>

	<p>17. Hand tool, untuk memilih bagian layar yang ingin ditampilkan</p> <p>18. Zoom tool, untuk memperbesar/kecil tampilan objek yang dipilih.</p>
---	--

e. Panel

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

f. Timeline



Gambar 2.4 Tampilan Timeline Macromedia Flash

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

g. Navigation/ Pane



Gambar 2.5 Tampilan Navigation Pane Macromedia Flash

Adalah jendela panel yang umumnya berada di sebelah kanan layer. Task pane di gunakan untuk mempermudah dalam mengedit atau mengkostumisasi objek dengan bantuan tool-tool yang pada task pane. Task Pane ini bisa di munculkan atau di sembunyikan dari menu bar,yaitu melalui menu windows.

h. Falsh

Salah satu program-program pembuatan animasi yang sangat handal.kendala flash, di bandingkan dengan program lain adalah dalam ukuran file dari hasil animasinya.yang di hasilkan oleh program flash banyak di gunakan untuk membuat CD maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif. Macromedia flash merupakan sebuah progam animasi berbasis vector yang memiliki fasilitas action script.Action Script adalah Bahasa pemrograman sederhana (serupa Jayascript.

3. Keunggulan dan kekurangan Macromedia Flash

a. Keunggulan Macromedia Flash :

- 1) Ukuran filenya kecil, karena khusus dirancang untuk digunakan pada web. Ukurannya yang lebih kecil membuat waktu loading situs lebih pendek.
- 2) Memiliki sisi interaktif. Flash bisa menerima masukan dari pengguna.
- 3) Tidak perlu memiliki kemampuan sebagai progammer untuk membuat film flash. Walaupun jika anda bisa membuat progam,

4) hal itu menjadi nilai tambah, karena flash menyediakan action script.

b. Kekurangan Macromedia Flash

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

- 1) Menunya tidak user friendly
- 2) Lambat Login
- 3) Perlu banyak refrensi tutorial
- 4) Waktu belajar lama bagi pemula yang belum pernah Menggunakan software desain grafis sebelumnya.

D. Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada mata pelajaran IPS

Pengembangan merupakan pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolition) dan perubahan secara bertahap.³⁷ Adapun *Macromedia Flash* adalah program untuk desainer dan progammer yang bermaksud merancang animasi untuk pengembangan web, atau presentasi dengan tujuan komersial, dan proses pembelajaran untuk membuat game interaktif dan tujuan lain yang lebih spesifik.³⁸ Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan

³⁷ Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku POP-UP Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD", Jurnal PGSD Indonesia, Vol 3 No 2, 2017, Hlm 6.

³⁸ Dhani Yudhiantoro, *Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Proffesional 8* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), hlm. 1.

proses belajar. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan.³⁹

Kehidupan alam Indonesia pada sub tema keadaan flora dan fauna di Indonesia. Indonesia mempunyai keragaman Flora dan Fauna yang sangat besar. Sehingga keanekaragaman hayati di Indonesia termasuk tiga besar di dunia bersama-sama dengan Brazil di Amerika Selatan dan Zaire di Afrika. Keanekaragaman Flora dan fauna di Indonesia perlu di jaga dan di lestari agar tidak terancam punah. Hal ini bertujuan agar Flora dan Fauna memiliki fungsi dan peran yang sangat besar di alam. Berbagai Flora di manfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti bahan furniture, bahan bangunan, bahan makanan dan lain-lain.⁴⁰

Kajian Psikologi menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada hal-hal yang bersifat abstrak, sehingga dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.⁴¹ Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa sebuah program komputer yang mempunyai bagian-bagian menu pembelajaran yang menarik, mulai dari tampilan icon menu yang menarik dan mudah

³⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Cet XV)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 22.

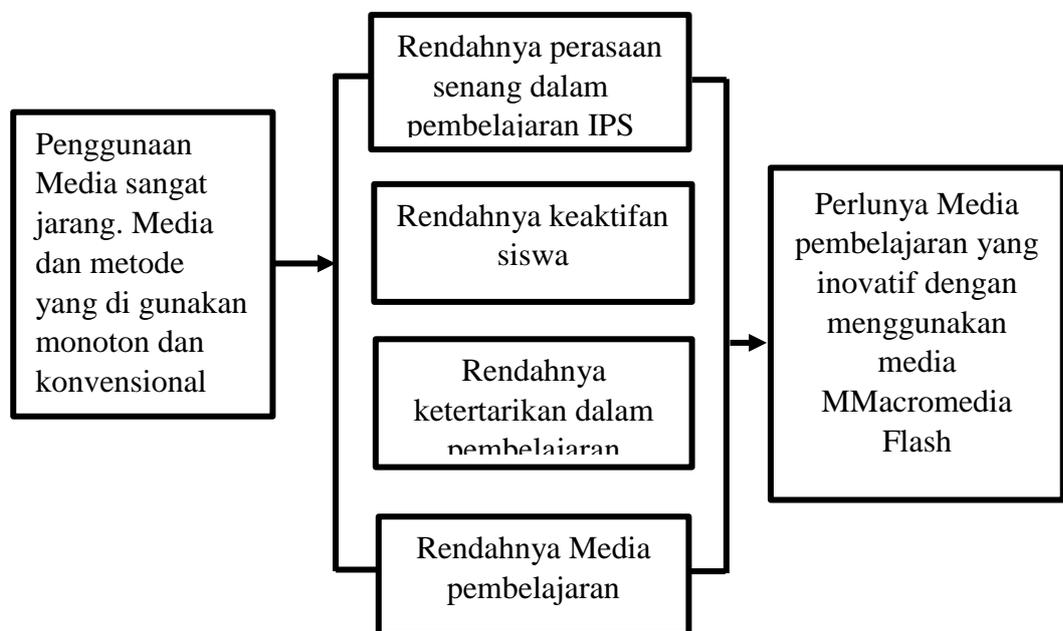
⁴⁰ Ahmad Muslih, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Kemendikbud, 2014), Hlm. 32.

⁴¹ M.Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendikia Publisher, 2020), hlm. 70.

difahami siswa, sampai animasi yang bergerak dan gambar yang relevan dengan materi serta dilengkapi dengan evaluasi berupa kuis yang menarik.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis media macroflash siswa diharapkan mampu memahami materi yang telah dipelajari, serta dapat dijelaskan dengan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, dengan tidak merubah artinya pada tema keadaan alam indonesia dengan menggunakan sub tema flora dan fauna di Indonesia.

E. Kerangka Berfikir



Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar maka oleh karna itu seorang guru khususnya mata pelajaran IPS dalam kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor pembelajaran. Diantara faktor pembelajaran tersebut adalah metode, media dan suasana pembelajaran di kelas. sehingga materi IPS didominasi dengan materi yang

tidak diimbangi kreativitas dan inovasi dari guru itu sendiri maka akan menyebabkan kebosanan.

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

Berdasarkan paparan diatas, bahwa perlu adanya upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kualitas serta minat belajar peserta didik. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat serta merangsang siswa untuk tertarik dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IPS berbasis Macromedia flash Hal ini Peneliti berusaha untuk mempermudah proses penyampaian ilmu kepada peserta didik melalui media pembelajaran berbentuk Macromedia Flash.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴²

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan berorientasi produk di bidang penelitian, dan merupakan strategi atau metode penelitian yang sangat efektif untuk meningkatkan praktik.⁴³ Peneliti menggunakan jenis metode dan jenis penelitian tersebut karena berkaitan dengan jenis penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang bertujuan membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Peneliti memilih menggunakan produk media pembelajaran berupa Macromedia Flash pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Tema keadaan alam Indonesia materi ini di tunjukan untuk siswa kelas VII MTs Negeri 2 malang.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan penelitian ini adalah metode pengembangan prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural

⁴² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hlm. 297.

⁴³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm, 164.

yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Penelitian ini akan menggunakan 7 dari 10 tahapan yang harus di ikuti menurut pengembangan Borg & Gall yang menghasilkan produk sebagai berikut :⁴⁴

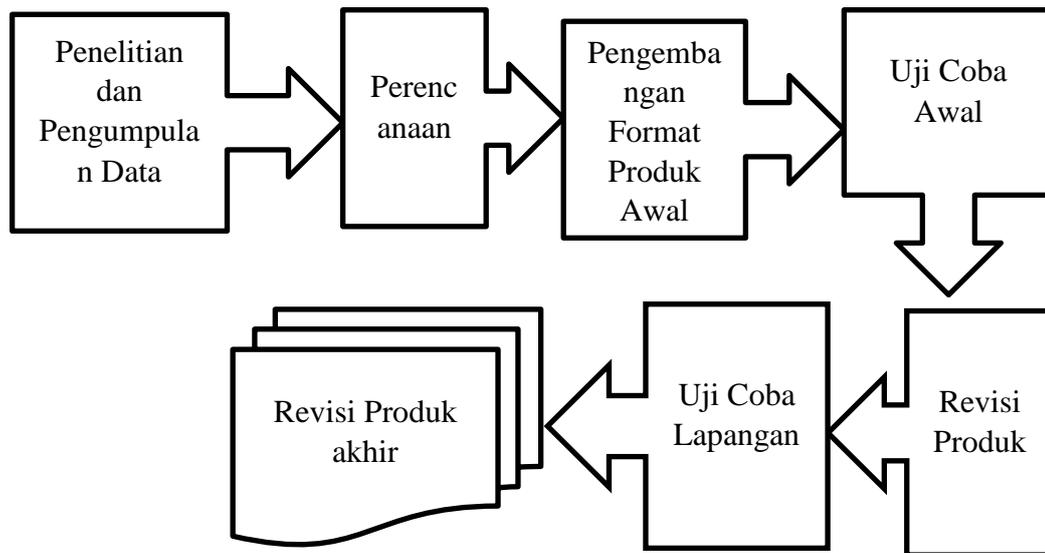
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan Format Produk Awal
4. Uji Coba Awal
5. Revisi Produk
6. Uji coba Lapangan
7. Revisi produk akhir

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang di gunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini mengacu pada langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan dalam model desain yang dapat di gambarkan sebagaimana gambar di bawah ini:

⁴⁴ Sigit Purnama, "Metode Penelitian dan Pengembangan", Jurnal Literasi, Vol IV, No 1 , 2013, Hlm. 20.

Model Pengembangan Borg & Gall



Gambar 3.1 Alur Pengembangan Borg & Gall

Keterangan:

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara awal dengan Guru IPS kelas VII sebagai analisis kebutuhan. kemudian melakukan observasi pada proses pembelajaran IPS yang bertujuan mendapatkan data secara nyata. setelah memperoleh data peneliti menganalisisnya dan menentukan solusi berdasarkan kebutuhan lapangan.

b. Perencanaan

Perencanaan terdiri dari dua tahap yaitu merancang materi pembelajaran, dan merancang desain media pembelajaran IPS berbasis Macromedia Flash.

c. Pengembangan format produk awal.

Setelah melakukan perencanaan, peneliti membuat format produk awal media pembelajaran macromedia flash. Media pembelajaran

diakhiri dengan publish. Format yang digunakan sesuai dengan standart kompetensi lulusan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, sehingga isi dari media pembelajaran ini mengambil materi yang sesuai dengan standart kompetensi, maka dari itu rancangan pembelajaran terkonsep secara baik dan sistematis.

d. Uji coba awal

Uji coba awal ini bertujuan untuk mendapatkan masukan untuk melakukan revisi produk awal. Hal ini dilakukan dengan 2 orang pakar yaitu:

a. Pakar ahli Materi

Pakar ahli materi yang di maksud disini adalah dosen IPS yang ahli dalam menguasai materi IPS adapun kriteria ahli dalam penelitian ini antara lain menguasai karakteristik materi IPS, Memiliki wawasan dan pengalaman terhadap produk yang dikembangkan dan bersedia menjadi penguji produk pengembangan.

b. Pakar Ahli Media

Pakar ahli media yang di maksud di sini adalah dosen yang ahli dalam Teknik desain, yang di tetapkan sebagai penguji media pembelajaran. Pemilihan ahli media didasarkan mempunyai kompetensi di bidang media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan komentar dan saran terhadap kemenarikan bahan ajar.

Dari Kedua pakar di atas, diharapkan mendapatkan validasi produk pembelajaran IPS layak dan benar . Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut sudah sesuai dengan tujuan.

e. Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba awal peneliti melakukan perbaikan produk pengembangan dari hasil masukan 2 pakar tersebut. Revisi dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal dilakukan untuk mendapatkan masukan maupun informasi yang didapatkan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang didapatkan saat uji coba. Setelah peneliti melakukan perbaikan kemudian produk tersebut diuji kembali.

f. Uji coba lapangan

Tahap Uji coba lapangan media pembelajaran dilakukan setelah media dinyatakan layak untuk diujicobakan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media tanpa revisi. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash di MTs N 2 Malang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui penilaian, Kemudian uji coba dilakukan di kelas VII H, jumlah peserta didik yang diujicobakan sebanyak 15 peserta didik.

Uji coba dilakukan kepada 10 siswa kemudian mempersiapkan angket untuk mengukur sejauh mana kelayakan media pembelajaran. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif serta dianalisis apakah sudah sesuai atau belum.

Setelah melakukan ujicoba lapangan, kemudian peneliti melakukan revisi produk. peneliti melakukan uji produk dengan subjek yang lebih banyak, hal ini bertujuan untuk menentukan keberhasilan produk dalam memperoleh informasi guna perbaikan pada tahap berikutnya.

g. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir adalah tahap dalam penyempurnaan produk hasil pengembangan setelah mendapatkan validasi dari 2 ahli dan siswa.

D. Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan penetapan tingkat kelayakan dan keefektifan produk yang di hasilkan. pada bagian ini, akan di kemukakan secara berurutan antara lain desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

1. Disain Uji Coba

Uji Coba Produk di lakukan setelah rancangan produk selesai. Uji Coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk layak atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat mencapai sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi kriteria yaitu pembelajaran dan penampilan. langkah-langkah uji coba dilakukan dua kali yaitu:

a. Uji Coba produk terbatas

Uji Coba dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa sebagai pengguna produk. Uji Coba terbatas dilakukan pada siswa skala kecil.

b. Uji pemakaian

Pengujian ini dilakukan dengan uji coba dengan kelompok besar yang berjumlah 15 siswa, sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk dari kelompok kecil dan kelompok besar,

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah ahli materi IPS pada tema keadaan alam di Indonesia pada subtema flora dan fauna di Indonesia, ahli media dan siswa-siswi di sekolah MTs Negeri 2 Malang.

a. Ahli Materi

Ahli Materi ini merupakan dosen yang ahli menguasai materi IPS adapun kriterianya ahli dalam penelitian antara lain menguasai karakteristik materi IPS, memiliki wawasan dan pengalaman terhadap produk yang dikembangkan dan bersedia menjadi penguji produk pengembangan.

b. Ahli Media

Ahli Media Pembelajaran ditetapkan sebagai penguji media pembelajaran. Pemilihan ahli media didasarkan mempunyai kompetensi dibidang media pembelajaran yang bertujuan untuk

memberikan komentar dan saran terhadap kemenarikan bahan ajar.

3. Jenis Data

Jenis data di kumpulkan sesuai informasi yang dibutuhkan mengenai produk yang dikembangkan. adapun jenis data yang di kumpulkan dibagi menjadi dua:

- a. Data Kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penelitian ahli, angket penelitian guru dan siswa
- b. Data Kualitatif, berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru, siswa, masukan dan tanggapan para ahli media pembelajaran serta dokumentasi.

4. Instrumen pengumpulan data

pengumpuln data yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

a. Kuisisioner

Kuisisioner atau angket yang ditunjukkan kepada validator Materi, Validator Media , dan siswa kelas kecil maupun kelas besar. hal ini bertujuan untuk mengetahui respon terhadap kualitas media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk pra penelitian guna mendapatkan permasalahan pada proses pembelajaran dan mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dapat digunakan oleh guru IPS

dalam kegiatan proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa.

5. Teknik Analisis data

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran IPS apakah sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Hasil ini digunakan sebagai pedoman bahan ajar.

b. Analisis kelayakan dan Efektifitas produk

Hasil penyebaran angket kepada ahli materi, ahli media dan siswa digunakan untuk menguji kelayakan produk digambarkan secara terperinci dari masing-masing variabel. kemudian hasil analisis digunakan untuk merevisi produk berupa media pembelajaran yang di paparkan peneliti berupa macroflash dengan tema keadaan alam indonesia dengan sub tema keadaan flora dan fauna di indonesia. yang diimplementasikan dalam pembelajaran serta mengetahui kelayakan macroflash di lakukan dengan cara membagikan angket, maka di hitung dengan rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin:⁴⁵

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

P= Presentasi Tingkat Kevalidan

⁴⁵ NanaSudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Rosdakarya, 1990), hlm. 118.

$\sum x$ = jawaban Penilaian yang dipilih

$\sum xi$ = Skor Tertinggi Jawaban Penilaian

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

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk

E. Prosedur Penelitian

Setelah melaksanakan perencanaan penelitian, selanjutnya adalah melaksanakan penelitian dengan 3 tahapan anatar lain:

1. Persiapan

Penelitian melakukan pra penelitian di MTs Negeri 2 Malang dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas VII dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII. Kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan dan menggunakan jenis penelitian yaitu Research and development. Dari analisis kebutuhan tersebut peneliti mengembangkan produk media *macroflash*

yang menggunakan model Borgl and gall dengan menggunakan 7 tahapan dari 10 tahapan seperti 1). Penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2). Perencanaan, 3). Pengembangan format produk awal, 4). Uji Coba awal, 5). Revisi Produk, 6). Uji Coba Lapangan, 7). Revisi Produk akhir.

2. Penelitian

Pada tahap ini peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas kecil yang berjumlah 10 siswa dan kelas besar yang berjumlah 15 siswa, sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran yang berbasis *macromediaflsh*.

3. Pelaporan

Peneliti menyajikan data dan mendeskripsikan data yang diperoleh dari Uji validasi yaitu ahli materi, ahli media dan angket respon siswa serta uji produk lapangan terhadap kelas kecil dan kelas besar pada kelas eksperimen VII MTs Negeri 2 Malang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Mcromedia Flash

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

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data terdiri dari dua tahap yaitu, tahap observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Agustus 2021 yang dimulai sekitar pukul 10.30 WIB sehingga menghasilkan beberapa data terkait dengan pembelajaran IPS pada kelas VII G semester I dan dilanjutkan pada tanggal 23 Agustus 2021 sekitar pukul 10.00 WIB yang menghasilkan data terkait pembelajaran pada kelas VII H di MTs N 2 Malang.

a. Kondisi Pembelajaran IPS kelas VII di MTs N 2 Malang

Proses Kegiatan belajar siswa kelas VII di MTs N 2 Malang dilaksanakan 1 minggu 1 jam (selama pandemi covid-19) dengan waktu 1x40 menit. Jumlah siswa kelas VII G dan H yang berjumlah 60 siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan peneliti kepada ibu Siti Aisyah, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS memaparkan bahwa:

“untuk pembelajaran sendiri saya menggunakan media pembelajaran powerpoint, LKS, dan buku paket. Kemudian

peserta didik saya perintahkan untuk membaca materi yang akan di pelajari. baik itu berasal dari powerpoint, Lks, buku paket. adapun sikap atau reaksi yang timbul pada saat pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang belum memahami dan kurang fokus dan tertarik dengan pembelajaran IPS. Terkadang siswa menjadi pasif dan merasa bahwa siswa sukar membaca dan kurang bersemangat yang berdampak pada keaktifan siswa. Sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa situasi proses pembelajaran seperti itu, guru hanya mengubah metode dengan berdiskusi yang mereka dibagi menjadi kelompok-kelompok. Setelah itu guru melanjutkan dengan memberikan penjelasan dengan menggunakan buku paket IPS tetapi dalam buku paket tersebut masih kurang terkait ilustrasi yang jelas sehingga siswa sulit memahami materi karena siswa berperan pasif dan berpusat pada guru.⁴⁶”

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan siswa mudah dalam menerima penjelasan dari materi.

b. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di MTs N 2 Malang, mengenai sarana dan prasarana seperti ketersediaan media pembelajaran cukup memadai, seperti buku paket, LKS dan LCD. Buku paket dan LKS dengan penerbit erlangga merupakan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs N 2 Malang. Fasilitas dalam pembelajaran cukup memadai seperti adanya buku paket, LKS dan LCD. Praktik pembelajaran pada mata pelajaran IPS di dominasi dengan model konvensional yang terpusat pada guru dengan media yang digunakan berupa buku paket sebagai referensi utamanya. Adapun sekolah memiliki fasilitas seperti LCD namun terbatas dan dalam penggunaan LCD

⁴⁶ Wawancara dengan Ibu Siti Aisyah, SPd mengenai Kondisi Pembelajaran IPS kelas VII di MTs N 2 Malang, 20 Agustus 2021 pukul 10.30.

tersebut harus bergantian dan belum dimanfaatkan secara maksimal pada mata pelajaran IPS di MTs N 2 Malang.

Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Siti Aisyah, S.Pd sebagai guru IPS di MTs N 2 Malang. Beliau menyatakan:

“untuk pembelajaran sendiri saya menggunakan media pembelajaran powerpoint, LKS, dan buku paket. Kemudian peserta didik saya perintahkan untuk membaca materi yang akan di pelajari. baik itu berasal dari powerpoint, Lks, buku paket. adapun sikap atau reaksi yang timbul pada saat pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang belum memahami dan kurang fokus dan tertarik dengan pembelajaran IPS ketika mata pelajaran IPS terletak di akhir jam pelajaran. Maka butuh tenaga ekstra dalam menyampaikan materi, terlebih lagi kendala ketika akan membuat media yang manual masih belum ada waktu dan ketika menerapkan media pembelajaran seperti gambar dan kerja kelompok di kelas. Mereka masih sering ramai dengan teman sebangkunya. Mengenai media pembelajaran seperti gambar slide, video dll, masih jarang di gunakan hanya ppt yang sudah di terapkan.”⁴⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada tema Keadaan alam Indonesia dengan menggunakan subtema Flora dan Fauna di Indonesia.. Pemateri mengambil tema tersebut, yang merupakan rekomendasi dari guru kelas VII mata pelajaran IPS. Karena pada Tema keadaan alam tersebut merupakan materi yang membutuhkan pemahaman dengan bantuan seperti gambar-gambar dan video yang relevan. Oleh karna itu diharapkan dengan adanya pengembangan media Pembelajaran IPS berbasis macromedia flash sangat selaras dengan problema yang dihadapi pada saat pembelajaran karena media ini memberikan materi dengan tampilan yang menarik serta memiliki beberapa kelebihan yang seperti terdapatnya tombol

⁴⁷ Wawancara dengan Ibu Siti Aisyah SPd mengenai Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan, 20 Agustus 2021 pukul 10.30.

menu yang didalamnya terdapat Menu, petunjuk penggunaan, KI/KD ,materi, video dan kuis yang menumbuhkan semangat belajar dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

2. Perencanaan

Perencanaan terdiri dari dua tahap yaitu merancang materi pembelajaran, dan merancang desain media Pembelajaran IPS. Berbasis Macromedia Flash.

a. Merancang Materi Pembelajaran

Merancang materi ajar yang dilakukan dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta Tujuan Pembelajaran dengan berdasarkan kurikulum 2013 yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran sebagai berikut:

Kompetensi Inti:

- 1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- 3) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- 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

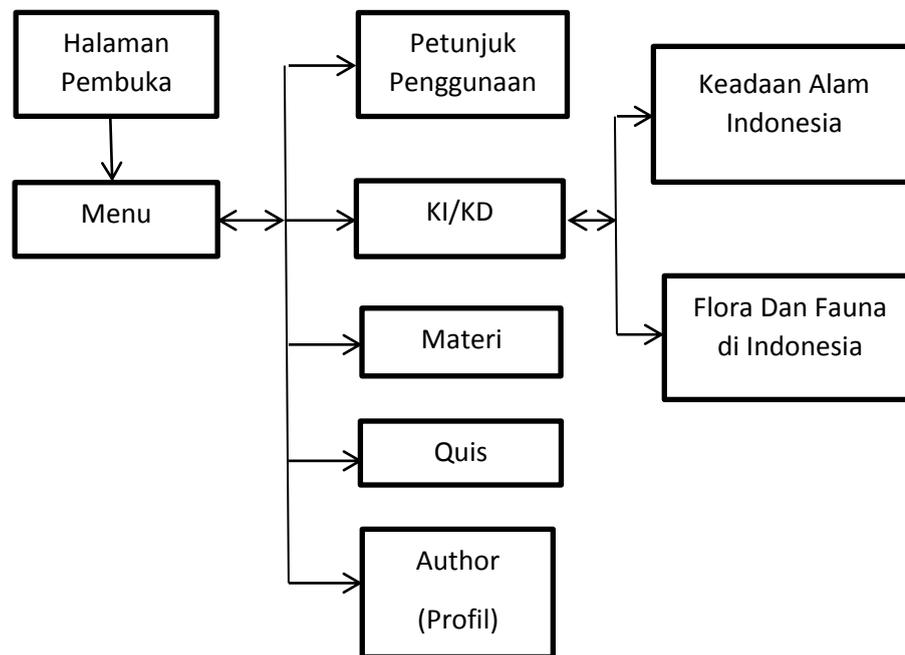
Kompetensi Dasar:

3.1 Memahami keadaan Alam Indonesia, keadaan iklim Indonesia, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna dan interaksi antar ruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan Pendidikan.

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

b. Membuat Rancangan Desain Media

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



Gambar 4.1 Diagram Alur Perencanaan Media Ajar

3. Pengembangan Format Produk awal

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.

Desain Media Pembelajaran IPS berbasis macromedia Flash dipaparkan sebagai berikut:

a. Tampilan Awal

Tampilan awal yang bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VII MTs dengan menggunakan Tema keadaan alam indonesia dengan

menggunakan subtema Flora dan fauna di Indonesia. Bagian slide awal pembuka dilengkapi tombol “Go” dalam bentuk simbol rumah Untuk masuk ke menu utama.



Gambar 4.2 Halaman Depan Cover Media

b. Tampilan Menu utama

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



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

c. KI/KD

Kompetensi Inti yang dimaksud disini adalah kompetensi inti yang mencakup materi IPS tema Keadaan alam indonesia dengan sub tema

Flora dan Fauna. Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai /dimiliki oleh seorang siswa tersebut telah mampu menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan.



Gambar 4.4 Komepetensi Inti



Gambar 4.5 Kompetensi Dasar

d. Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif

Petunjuk penggunaan media pembelajaran IPS Berbasis macromedia flash ini dibuat dengan tujuan agar pengguna media pembelajaran ini dapat menggunakan media dengan mudah dan benar serta mengetahui dari Petunjuk penggunaannya.



Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan

e. Isi Materi

Pada Bagian Materi Mencakup Tema keadaan alam Indonesia dengan menggunakan subtema Flora dan Fauna Indonesia.



Gambar 4.7 Tampilan Awal Materi

f. Vidio



Pada Bagian Vidio berisi mengenai flora dan fauna di indonesia.

Gambar 4.8 Tampilan Vidio

g. Quis atau Evaluasi

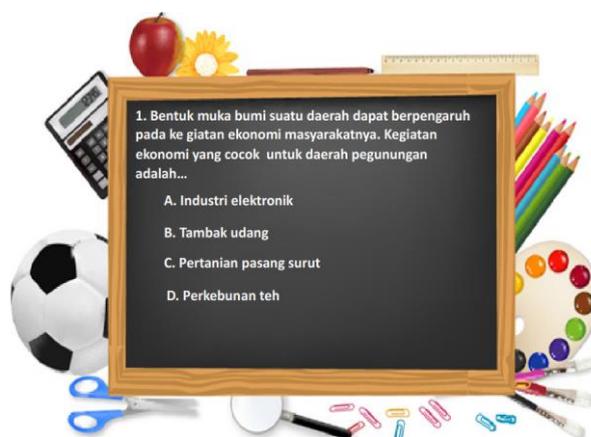
Pada tampilan menu quis (evaluasi) berisi latihan-latihan soal-soal yang akan dikerjakan siswa. Kriteria soal yang terdapat pada soal harus berkaitan dengan tema Keadaan Alam Indonesia yang menggunakan subtema Flora dan fauna di indonesia. Quis dalam media ini berupa soal pilihan ganda dengan pilihan berjumlah empat opsi. Setelah pengguna menjawab semua soal, dalam tampilan terakhir akan ditampilkan skor atau nilai yang diperoleh.

1) Tampilan Awal Quis



Gambar 4.9 Tampilan Awal Quis

2) Tampilan Isi Quis



Gambar 4.10 Tampilan Isi Quiz

h. Author/Profil

Profil berisi biodata penyusun media berupa nama, alamat, Tanggal lahir jurusan, universitas penyusun media yang bertujuan untuk mengetahui siapa yang membuat media dan hak milik media



Gambar 4.11 Tampilan Author/Profil

4. Uji Coba Tahap Awal

Uji coba lapangan tahap awal terhadap media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VII MTs dilaksanakan mulai tanggal 8 Oktober dan berakhir pada tanggal 10 November 2021, Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash dilakukan dalam 2 tahap sebagai berikut :

Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian materi terhadap media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash untuk siswa kelas VII MTs N 2 Malang oleh satu dosen sebagai ahli materi IPS.

Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian media terhadap media pembelajaran berbasis maromedia flash untuk siswa kelas VII MTs N 2 Malang oleh satu dosen sebagai ahli Media.

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

a. Hasil Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli validasi materi oleh ibu Azharotunnafi M.Pd dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	P (100)	Prediket
1.	Kesesuaian materi dengan KD	75	Baik
2.	Materi yang disajikan dapat mudah di pahami	75	Baik
3.	Sistematika penyajian materi	75	Baik
4.	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai	75	Baik
5.	Gambar yang disajikan dalam media	75	Baik

	pembelajaran sudah sesuai dengan materi		
6.	Kebenaran isi materi yang disampaikan	75	Baik
7.	Kesesuaian kelengkapan materi	75	Baik
8.	Gaya Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan materi	75	Baik
9.	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	75	Baik
10.	Latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	75	Baik
Jumlah		75	Baik

2) Data Kualitatif

Data kualitatif dari ahli validasi materi oleh ibu Azharotunnafi

M.Pd dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2

Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Responden	Kritik dan saran
Azharotunnafi M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualisasi dan pemilihan warna dalam penyajian slide hendaknya lebih bagus 2. Materi pada persebaran flora dan fauna di galih informasinya beserta gambar flora dan faunanya sebaiknya jangan di jadikan satu. 3. Font yang digunakan sebaiknya jangan Font Times new romen tetapi calibri, arial yang tidak

	banyak kaki
--	-------------

b. Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi isi atau materi media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang ahli dalam materi ilmu pengetahuan sosial yakni Ibu Azharotunnafi M.Pd yang saat ini sebagai dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil Validasi yang telah diberikan oleh ahli isi/materi menunjukkan hasil presentase 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa media Pembelajaran IPS berbasis macromedia flash dinyatakan baik dan tidak perlu dilakukan revisi.

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

- 1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis macromedia flash sudah sesuai dengan kompetensi dasar pada pembelajaran IPS di MTs N 2 Malang.
- 2) Materi yang disajikan dapat mudah dipahami dalam media Pembelajaran IPS berbasis macromedia flash memperoleh nilai presentase sebesar 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan materi pada media ini dapat mudah di pahami siswa.
- 3) Sistematika Penyajian materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi pada pengembangan media Pembelajaran IPS berbasis macromedia flash

sudah runtut dan tidak membingungkan siswa dalam proses pembelajaran.

- 4) Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa keterangan ataupun penjelasan tentang suatu materi sudah jelas dan dapat di pahami oleh siswa.
- 5) Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII MTs.
- 6) Kebenaran isi materi yang di sampaikan memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media pembelajaran di macromedia Flash sudah tepat dan benar.
- 7) Kesesuaian kelengkapan materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Macromedia flash sudah lengkap dan sudah sesuai bisa membantu dan menambah pemahaman siswa.
- 8) Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa topik pada pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Macromedia Flash sudah sesuai atau sudah tepat dan bisa di pahami siswa.

9) Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi memperoleh nilai presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal sudah sesuai dengan materi pada media pembelajaran.

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

c. Hasil Validasi Ahli Media

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli validasi media oleh bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd dipaparkan dalam tabel sebagai berikut

Tabel 4.3

Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	P (100)	Predikat
1.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	100	Sangat Baik
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	100	Sangat Baik
3.	Ketepatan dan kejelasan ukuran huruf dan jenis huruf	100	Sangat Baik
4.	Kesesuaian pemilihan warna background dalam media	100	Sangat Baik
5.	Kemenarikan tampilan materi pada media	75	Baik
6.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media	100	Sangat Baik
7.	Kemudahan penggunaan tombol dan tulisan mudah dipahami	100	Sangat Baik
8.	Kejelasan penggunaan back sound	75	Baik
9.	Kesesuaian gambar pada	100	Sangat Baik

	media sesuai dengan materi		
10.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	100	Sangat Baik
Jumlah		95	Sangat Baik

2) Data Kualitatif

Data kuantitatif dari ahli validasi media oleh bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4

Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Responden	Kritik dan Saran
Dr. Saiful Amin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar peta dikasih keterangan dan tanda panah agar lebih jelas 2. Materi di media pembelajaran di kasih contoh gambar perpoin

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Analisis ahli media pembelajaran di lakukan oleh bapak Dr Saiful amin M.Pd selaku dosen PIPS di universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil validasi yang telah diberikan oleh ahli Media menunjukkan hasil presentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis macromedia Flash dinyatakan sangat baik dan tidak perlu dilakukan revisi. Adapun Hasil validasi ahli media dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian memperoleh presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif macromedia flash ketika digunakan tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Ketepatan dan kejelasan ukuran huruf dan jenis huruf memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf pada media interaktif berbasis macromedia flash dapat terbaca dengan jelas.
- 4) Kesesuaian pemilihan warna background dalam media memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash menarik dan sesuai dengan siswa kelas VII MTs.
- 5) Kemenarikan tampilan materi pada media memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan isi materi digunakan menarik bagi siswa.
- 6) Kemenarikan ilustrasi gambar pada media memperoleh presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi gambar digunakan menarik bagi siswa.
- 7) Kemudahan penggunaan tombol dan tulisan mudah di pahami memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tombol

dan tulisan tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran.

8) Kejelasan penggunaan back sound memperoleh presentase 75%.

Hal ini menunjukkan bahwa backsound tidak membingungkan tidak membingungkan dan mengganggu dalam proses pembelajaran.

9) Kesesuaian gambar pada media sesuai dengan materi Hal ini menunjukkan bahwa gambar pada pengembangan media berbasis macromedia flash sudah sesuai dengan materi dengan karakteristik siswa.

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

5. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk yang pertama serta melakukan revisi, maka produk yang telah terbentuk mengalami perubahan perbaikan sesuai dengan hasil revisi dari dosen ahli materi dan ahli media. Adapun revisi yang didapatkan diantaranya adalah Visualisasi dan pemilihan warna dalam penyajian slide hendaknya lebih bagus, menurut revisi ahli materi, sedangkan revisi menurut ahli media adalah gambar peta adanya petunjuk panah beserta keterangannya sehingga gambar yang di paparkan lebih jelas.

6. Uji Coba Lapangan

Tahap Uji coba lapangan media pembelajaran dilakukan setelah media dinyatakan layak untuk diujicobakan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media tanpa revisi. Pada tahap ini dilakukan

uji coba media pembelajaran IPS *berbasis macromedia flash* di MTs N 2 Malang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui penilaian, Kemudian uji coba dilakukan di kelas VII H, jumlah peserta didik yang diujicobakan sebanyak 15 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 19 November 2021 sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS dari sekolah.

Sebelum pelaksanaan uji coba atau 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. 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 peserta didik. Hasil dari angket minat dan tes tersebut digunakan untuk mengukur efektif atau tidak media pembelajaran tersebut.

7. Revisi Produk akhir

Revisi produk akhir adalah tahap dalam penyempurnaan produk hasil pengembangan setelah mendapatkan validasi dari 2 ahli dan siswa adapun tampilan produk hasil pengembangan setelah mengalami revisi produk akhir adalah sebagai berikut :

a. Revisi Produk Ahli Materi

Tabel 4.5

Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum di revisi	Setelah di revisi
1.	Visualisasi dan pemilihan warna dalam penyajian slide hendaknya lebih bagus		
2.	Materi pada persebaran flora dan fauna di galih informasinya beserta gambar flora dan faunanya sebaiknya jangan di jadikan satu.		
3.	Font yang digunakan sebaiknya jangan Font Times new romen tetapiCalibri, arial yang tidak		

	banyak kaki		
--	-------------	--	--

b. Revisi Produk Ahli Desain

Tabel 4.6

Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Desain

No	Point yang direvisi	Sebelum di revisi	Setelah di revisi
1	Gambar peta dikasih keterangan dan tanda panah agar lebih jelas		
2	Materi di media pembelajaran di kasih contoh gambar perpoint		

B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia flash

Penentuan tingkat kelayakan pada media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash pada keadaan alam indonesia dengan menggunakan sub tema Flora dan Fauna di Indonesia. Ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Berikut adalah penilaian siswa kelas VII H terhadap media Pembelajaran IPS berbasis Macromedia flash.

1. Hasil Validasi Siswa

Paparan deskriptif hasil validasi siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Macromedia Flash.

a. Siswa Kelas Kecil

1) Paparan Data Kuantitatif

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

Tabel 4.7

Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil

No	Kriteria	(%)	Kriteria	Keterangan
1	Media ini memudahkan dalam belajar	87.5	Baik	Tidak Revisi
2	Media ini dapat memberi semangat dalam belajar	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
3	Materi mudah dipahami dengan menggunakan media	80	Baik	Tidak Revisi
4	Desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media menarik	97.5	Sangat Baik	Tidak Revisi

5	Tampilan dan tema dalam media mudah dipahami	87.5	Baik	Tidak Revisi
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	87.5	Baik	Tidak Revisi
7	Kemudahan penggunaan tombol dan tulisan mudah di pahami	92.5	Sangat Baik	Tidak Revisi
8	Kemudahan kata-kata dalam belajar media pembelajaran	77.5	Baik	Tidak Revisi
9	Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan macromedia flash	92.5	Sangat Baik	Tidak Revisi
10	Rasa senang setelah mempelajari materi pada tema yang dibahas	95	Sangat Baik	Tidak Revisi
Σx		355		
Σxi		400		
Rata-rata (%)		88,75 (Layak)		

2) Paparan data Kualitatif

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

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

- b) Pertanyaan bahwa siswa merasa semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria layak dan menarik
- c) Pertanyaan bahwa siswa merasa mudah memahami materi dengan menggunakan macromedia flash memperoleh hasil presentase 80%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak.
- d) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan desain media pembelajaran memperoleh hasil presentase 97.5%. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik.
- e) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan tampilan tema media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase sebesar 87.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik
- f) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan petunjuk progam media pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 87.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif macromedia flash ketika digunakan tidak membingungkan siswa dalam proses pembelajaran

- g) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan bahasa yang digunakan dalam macromedia flash memperoleh hasil presentase 92.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa dalam media pembelajaran macromedia flash sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII MTs
 - h) Pertanyaan bahwa siswa merasa tidak kesulitan dengan kata-kata pada media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil 77.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII MTs
 - i) Pertanyaan bahwa siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema yang dibahas memperoleh hasil presentase 92.5%. Sehingga dapat
 - j) Pertanyaan bahwa siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema yang dibahas memperoleh hasil presentase 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema Keadaan Alam Indonesia dengan menggunakan sub tema flora dan fauna di Indonesia.
- 3) Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil

Analisis Data dilakukan dengan menghitung persentase, maka kita ketahui bahwa persentase hasil validasi siswa kelas kecil adalah 88,75% berada pada kualifikasi valid, hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh siswa kelas kecil dinyatakan valid atau mengalami perkembangan dan respon yang bagus setelah

menggunakan macromedia flash pada uji Lapangan.

b. Siswa Kelas Besar

1) Paparan Data Kuantitatif

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

Tabel 4.8

Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar

No	Kriteria	(%)	Kriteria	Keterangan
1	Media ini memudahkan dalam belajar	88,3	Baik	Tidak Revisi
2	Media ini dapat memberi semangat dalam belajar	85	Baik	Tidak Revisi
3	Materi mudah dipahami dengan menggunakan media	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
4	Desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media menarik	93,3	Sangat Baik	Tidak Revisi
5	Tampilan dan tema dalam media mudah dipahami	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
7	Kemudahan penggunaan tombol dan tulisan mudah di pahami	91,6	Sangat Baik	Tidak Revisi
8	Kemudahan kata-kata dalam belajar media pembelajaran	86,6	Baik	Tidak Revisi

9	Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan macromedia flash	90	Sangat Baik	Tidak Revisi
10	Rasa senang setelah mempelajari materi pada tema yang dibahas	91,6	Sangat Baik	Tidak Revisi
Σx		538		
Σxi		600		
Rata-rata (%)		89,66	(Layak)	

2) Paparan Data Kualitatif

Hasil penilaian kelayakan akan dipaparkan sebagai berikut :

- a) Pertanyaan bahwa siswa merasa mudah belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase 89.66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa mudah saat belajar dengan media tersebut.
- b) Pertanyaan bahwa siswa merasa semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria layak dan menarik.
- c) Pertanyaan bahwa siswa merasa mudah memahami materi dengan menggunakan macromedia flash memperoleh hasil presentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan media

- pembelajaran macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak.
- d) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan desain media pembelajaran memperoleh hasil presentase 93,3%. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik.
 - e) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik dengan tampilan tema media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil presentase sebesar 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash masuk dalam kriteria menarik.
 - f) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan petunjuk progam media pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif macromedia flash ketika digunakan tidak membingungkan guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
 - g) Pertanyaan bahwa siswa merasa jelas dengan bahasa yang digunakan dalam macromedia flash memperoleh hasil presentase 91,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa dalam media pembelajaran macromedia flash sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP
 - h) Pertanyaan bahwa siswa merasa tidak kesulitan dengan kata-kata pada media pembelajaran macromedia flash memperoleh hasil

86,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sudah tepat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP

- i) Pertanyaan bahwa siswa merasa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan macromedia flash memperoleh hasil presentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema Keadaan Alam Indonesia.
- j) Pertanyaan bahwa siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema yang dibahas memperoleh hasil presentase 91,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash yang digunakan masuk dalam kriteria layak karena siswa merasa senang saat pembelajaran pada tema Keadaan Alam Indonesia

c. Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar

Kelayakan media interaktif berbasis macromedia flash dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 15 siswa dengan pencapaian presentase sebesar 89,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis macromedia flash pada tema keadaan alam indonesia di kelas VII MTs N 2 Malang sudah mencapai kriteria kelayakan dan valid.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam pengembangan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash. hasil uji coba menunjukkan bahwa produk media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash sudah mencapai kriteria layak. Kelayakan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash dapat diketahui dari angket yang diberikan 15 siswa dengan pencapaian presentase sebesar 89,66% yang kriteria tersebut merupakan presentase dengan predikat layak.

Kelayakan sebuah produk pembelajaran dapat membantu dalam kemudahan proses pembelajaran hal itu sesuai dengan pendapat Kaum

objektifis dalam Daryanto yang menilai desain multimedia sebagai sesuatu yang sangat riil yang dapat membantu pendidikan siswa menuju kepada tujuan yang diharapkan. Materi berwujud pengetahuan atau keterampilan yang hendak dicapai oleh siswa harus dirancang secara jadi oleh pengembang instruksional dan dikemas dalam teknologi multimedia.⁴⁸

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh levie & lentz dalam Hujair AH Sanaky Diantara manfaat media pembelajaran adalah 1) media dalam pembelajarannya akan lebih menarik pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran lebih baik.⁴⁹ Karena definisi media yang merupakan sesuatu bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁵⁰

Dalam pengembangan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash. Didasarkan pada analisis kebutuhan dikelas VII MTs N 2 Malang. dimana fasilitas dalam pembelajaran cukup memadai seperti LCD digunakan sebagai media, namun belum dimanfaatkan secara

⁴⁸ Daryanto. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Gava Media : Yogyakarta. 2010. Hlm 60

⁴⁹ Hujair AH. Sanaky. Media Pembelajaran. Safiria Insania Press: 2009. hlm 34

⁵⁰ Usman, Basyiruddin-Asnawir, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 11

maksimal pada pelajaran IPS. Mengenai gambar slide, video dan PPT yang sudah dilakukan penerapannya dan untuk media interaktif dalam satu gabungan yang memuat materi, latihan soal dan video yang interaktif masih dilakukan penerapannya. Dengan adanya pengembangan media interaktif diharapkan dapat memberikan semangat dalam belajar dan hasil belajar siswa meningkat.

Media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash yang dikembangkan peneliti merupakan produk software yang berupa CD Yang didalamnya terdapat tema keadaan alam indonesia pada mata pelajaran IPS kelas VII semester satu. Tema pada media ini membahas tentang keadaan alam Indonesia yang terdiri dari pokok bahasan yaitu keadaan fisik wilayah dan flora fauna di Indonesia. Media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash terdapat tampilan menu yang didalamnya berisi 6 pilihan menu utama yaitu Bagian awal atau judul, petunjuk penggunaan, KI/KD, Materi, Quiz dan author. Serta diseain baground tentang alam yang disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk kelas VII yang bertujuan untuk dapat menarik siswa dalam belajar media IPS berbasis macromedia flash di publish dengan format exe yang difungsikan untuk bisa di operasikan pada komputer atau laptop secara offline walaupun tidak mempunyai aplikasi macromedia flash di komputernya.

Dalam pengembangan ini masih terdapat beberapa kelemahan pada media pembelajaran interaktif macromedia flash. Adapun kelemahannya adalah macromedia flash hanya sebatas pengembangan pada tema keadaan alam indonesia karena keterbatasan peneliti, Referensi yang di gunakan

dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash ini belum cukup banyak untuk hasil pengembangan yang lebih baik.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan Media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash pada tema keadaan alam Indonesia di kelas VII MTs N 2 Malang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash melalui 7 tahap yaitu : Penelitian dan pengumpulan data termasuk observasi kelas serta melakukan analisis kebutuhan pengembangan produk, Perencanaan yang meliputi merancang materi pembelajaran dan desain media, Pengembangan format produk awal termasuk mendesain produk, Uji coba lapangan tahap awal melibatkan 2 validator dan hasilnya dianalisis untuk dilakukan revisi, Revisi produk yang merupakan hasil dari masukan 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media, Uji coba lapangan dilakukan ketika media di katakan layak oleh dosen ahli materi dan ahli media kepada kelas kecil dengan 10 siswa dan kelas besar dengan jumlah 15 siswa dengan menggunakan angket dan data analisis untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran, revisi produk akhir berdasarkan hasil analisis data pada uji lapangan terakhir.
2. Kelayakan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 15 siswa. Bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash pada tema keadaan alam Indonesia sudah mencapai kriteria layak yaitu:

89,66% yang artinya produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

C. Saran

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

1. Saran Untuk keperluan pemanfaatan produk

Media pembelajaran IPS berbasis Macromedia flash pada tema keadaan alam Indonesia bukan sumber utama belajar siswa, hendaknya guru menyarankan kepada siswa untuk membaca buku-buku atau sumber belajar yang relevan.

2. Saran untuk Pengembangan Lanjutan

- a. Produk media ini sudah melalui tahap revisi-revisi kecil sesuai dengan saran dari validator dan siswa. Sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran IPS.
- b. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan nuansa baru yang relatif lebih mudah.

D. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Dalam penelitian ini, diseminasi atau penyebaran produk lebih lanjut tidak dilakukan dengan alasan (1) pengembangan media ini berdasarkan analisis kebutuhan di kelas VII MTSN 2 MALANG (2)

Subjek yang diuji cobakan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu karena keterbatasan waktu dari peneliti, namun jika diinginkan untuk desiminasi produk maka perlu adanya pertimbangan tentang kebutuhan guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni Ilyasa Rizqi, 2018.” Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta”. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. XVI. No. 1
- AH Hujair . Sanaky, 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safria insania Press
- Amstrong, 2005. 9Macromedia Flash 8 : Getting Started with Flash. San Fransisco: Macromedia
- Anggit Shita Devi & Maisaroh Siti, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku POP-UP Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. Jurnal PGSD Indonesia, Vol 3 No 2
- Arifin Fajar Ahdian Alif, 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

- Asnawi & Basyiruddin Usman, 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Intermedia
- Azhar Arsyad, 2002. *Media Pembelajaran* .Jakarta: PT Raja Grafindo
- Basyiruddin-Asnawir, Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media : Yogyakarta
- Desix Ongku, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.Jurnal Pendidikan.Vol 3, No 3
- Endayani Heni 2017, “Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial”. Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan. Vol.1 No.1, Januari-Juni
- Endayani Henni, 2017. Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol 1, No 1
- Falahudin Iwan, 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal lingkawidyawara, edisi I, No.4
- Ibrahim, dkk. 2004. *Media Pembelajaran Malang : FIP Universitas Negeri Malang*
- Ismail Ilyas, 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar:Cendikia Publisher
- Jamiatul, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash8 Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. Jurnal Tarbiyah, Vol 1, No 1
- Joni Purwono, 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1Pacitan.Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.2, No.2
- 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
- Mufidah Nurul, dkk, 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal Urecol, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

- Musfiqon, 2011. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Muslih Ahmad, 2014. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Kemendikbud
- Nata, Abuddin, 2001. Paradigma Pendidikan Islam: kapita Selekta Pendidikan Islam. Jakarta: Grasindo
- Purnama Sigit, 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan. Jurnal Literasi, Vol IV, No 1
- Purnomo Arif dkk, 2016. "Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontroversi (controversy issues) di sekolah menengah pertama (smp) kota semarang Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang". Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 33 No. 1
- Rusman, 2011. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- S.T. Andrisa, 2007. Student Guide Series Macromedia Flash 8. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: safria Insania Press
- Sudjana Nana, 2010. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar(Cet XV). Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiono, 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: CV Alfabeta
- Sukmadinata Syaodih Nana, 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT:Remaja Rosdakarya
- Suprano, 2001. Stastistik: Teori dan Aplikasi Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Suwiwa dkk, 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat. JURNAL. Progam studi Teknologi Pembelajaran , No.1April
- Trianto, 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta:Bumi Aksara
- Wahidmurni, 2017. Metodologi Pembelajaran IPS.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wulandari Tri Devi, 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, 2015
- Yudhiantoro Dhani, 2006. Membuat Animasi WEB dengan Macromedia Flash Proffesional 8. Yogyakarta: Andi Offset

<https://juz-amma.ayatalquran.net/surah-al-alaq-ayat-1-19-arab-latin-dan-artinya/>
diakses pada 06 November 2021

<https://www.sakaran.com/2017/01/bacaan-terjemah-surat-al-anbiya-ayat-30.html>
diakses pada 06 November 2021

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I: SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telenon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.ftk.uin-malang.ac.id E-mail: ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : 23/Un.03.1/TL.00.1/06/2021 30 Juni 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Permohonan surat izin penelitian ke kemenag untuk ke
sekolah
di
Kementerian agama

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Mohamad Ulul Azmi
NIM : 17130034
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Semester : Genap Tahun Akademik 2020/2021
Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 2 Malang
Lama Penelitian : 28 Juni 2021 sampai dengan 28 September 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di MTS Negeri 2 Malang Mts Negeri 2 Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan :

1. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
2. Arsip.

LAMPIRAN II: SURAT IZIN PENELITIAN DARI KEMENAG



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
 Jl. Raden Panji Suroso No. 2 Kota Malang 65126
 Telepon (0341) 491605; e-mail: kotamalang@kemenag.go.id
 Website: <https://malangkota.kemenag.go.id> e-mail: kotamalang@kemenag.go.id

Nomor : B- 1614 /Kk.13.25/2/TL.00/07/2021 19 Juli 2021
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Yth.
 Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Malang
 di
 Kota Malang

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Univeritas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : 23/Un.03.1/TL.00.1/06/2021 tanggal 30 Juni 2021, perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa pada dasarnya **menyetujui/tidak keberatan** memberikan ijin kepada:

Nama : MOHAMAD ULUL AZMI
 NIM : 17130034
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Negeri 2 Malang**
 Jangka Waktu : 28 Juni 2021 s.d 28 September 2021

mengadakan penelitian yang dilaksanakan di instansi/lembaga yang Saudara pimpin dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Selama kegiatan penelitian mentaati tata tertib yang berlaku.
2. Setelah selesai kegiatan penelitian memberikan laporan secara tertulis kepada Kepala Kantor Kemenag Kota Malang dan Kepala Madrasah

Demikian atas perhatiannya disampaikan terima kasih.



Tembusan:

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Malang;
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Univeritas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN III: SURAT BUKTI PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2**

Jalan Raya Cemorokandang No.77 Kota Malang 65138

Telepon (0341) 711500 Faksimile (0341) 726766

Website: www.mtsn2kotamalang.sch.id Email: mtsnmalang2adm@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 337 /Mts.13.25.2/PP.00.5 / 04 / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dr. SUBHAN, S.Pd, M.Si**
NIP : 197203082005011002
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : MOHAMAD ULUL AZMI
NIM : 17130034
Program Studi : S1 - Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Waktu : 28 Juni 2021 s.d 28 September 2021
Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia
Flash Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 2 Malang*

Dengan ini memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di MTsN 2 Kota Malang
Jl. Raya Cemorokandang No.77 Malang.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 16 April 2022



LAMPIRAN IV: LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
ANGKET INSTRUMEN VALIDASI
AHLI MATERI PEMBELAJARAN
IPS

A. Identitas Ahli Materi

Nama : Ibu Azharotunnafi, M.Pd
 NIP : 199106182019032017
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Profesi : Dosen P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

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

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
<u>KB</u>	Kurang Baik	<u>2</u>
<u>SKB</u>	Sangat Kurang	1

4. Komentar dan saran mohon di tulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Kriteria Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4

1	Kesesuaian materi dengan KD				
2	Materi yang disajikan dapat mudah di Pahami				
3	Sistematika penyajian materi				
4	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai				
5	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi				
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan				
7	Kesesuaian kelengkapan materi				
8	Gaya Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan materi				
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi				
10	Latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa				

C. Lembar Kritik dan saran

1. Kritik

--

2.Saran

--

D. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi Macromedia Flash pada pembelajaran IPS kelas VII dengan menggunakan tema keadaan alam Indonesia dengan menggunakan subtema flora dan fauna di Indonesia dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Malang, 15 November 2021

Validator

Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

LAMPIRAN V: LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

ANKET INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PEMBELAJARAN IPS

(Keadaan alam indonesia dengan menggunakan subtema flora dan fauna di indonesia)

A. Identitas Ahli Media

Nama : Dr. Saiful Amin, M.Pd
 NIP : 198709222015031005
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Profesi : Dosen PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sabagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
<u>KB</u>	Kurang Baik	<u>2</u>
<u>SKB</u>	SangatKurang Baik	1

4. Komentar dan saran mohon di tulis pada lembar yang telah disediakan

C. Kriteria Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian				
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				

3	Ketepatan dan kejelasan ukuran huruf dan jenis huruf				
4	Kesesuaian pemilihan warna background dalam media				
5	Kemenarikan tampilan materi pada media				
6	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media				
7	Kemudahan penggunaan tombol dan tulisan mudah dipahami				
8	Kejelasan pengguna back sound				
9	Kemudahan media untuk dioperasikan				
10	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				

D. Lembar Kritik dan saran

1. Kritik

2. Saran

E. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi Macromedia Flash pada pembelajaran IPS kelas VII dengan menggunakan tema keadaan alam Indonesia dengan menggunakan subtema flora dan fauna di Indonesia dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Malang, 13 November 2021

Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LAMPIRAN VI: ANGKET PENGISIAN SISWA

ANGKET INSTRUMEN VALIDASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN (MACROMEDIA FLASH) UNTUK SISWA- SISWI KELAS VII MTS N 2 KOTA MALANG

Nama :

Kelas :

Sekolah :

F. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum adik-adik mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi bahan ajar yang di kembangkan sebelum mengisi angket ini
2. Berilah tanda silang pada salah satu huruf a,b,c atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat
3. Kecermatan Penilaian sangat di Utamakan

G. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Media ini memudahkan dalam belajar
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Sulit
2. Media ini dapat memberi semangat dalam belajar
 - a. Sangat Memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Kurang Memberi semangat
 - d. Tidak Memberi semangat
3. Materi mudah dipahami dengan menggunakan media
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Sulit
4. Materi mudah dipahami dengan menggunakan media
 - a. Sangat Menarik

- b. Menarik
 - c. Kurang Menarik
 - d. Tidak Menarik
5. Tampilan dan tema dalam media mudah dipahami
- a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang Menarik
 - d. Tidak Menarik
6. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami
- a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Tidak Mudah
7. Kemudahan penggunaan tombol dan tulisan mudah dipahami
- a. Sangat Jelas dan sangat Mudah di pahami
 - b. Jelas dan Mudah di pahami
 - c. Kurang Jelas dan kurang bisa di pahami
 - d. Tidak jelas dan tidak mudah di pahami
8. Kejelasan pengguna back sound
- a. Tidak Menemukan
 - b. Cukup Banyak Menemukan
 - c. Jarang Menemukan
 - d. Sering Menemukan
9. Kemudahan kata-kata dalam belajar media pembelajaran
- a. Sangat Tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Kurang Tertarik
 - d. Tidak Tertarik
10. Rasa senang setelah mempelajari materi pada tema yang dibahas
- a. Sangat Senang
 - b. Senang
 - c. Kurang Senang
 - d. Tidak senang

**LAMPIRAN VII: DATA HASIL PENILAIAN TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN**

Data Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas Kecil Terhadap Media Pembelajaran

No	Nama	Jawaban										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Asyifa Nuriya zahra	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	
2	Arrumaisha kamilah putri	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	
3	Farasa zahrotus syifa	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
4	Sayyidatul khusna El fazza yanif	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	
5	Aiko zahira rahma'ani saimoen	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	
6	Athiyyah Rafeyfah uswah	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	
7	Shifa putri harvidyanto	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
8	Isnaini Alinda rahmdani	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
9	Malika Yovina M	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
10	Alya Anandhita Khoirunnissa	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	
	$\sum x$	35	36	32	39	35	35	37	31	37	38	35
	$\sum xi$	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
	(%)	87,5	90	80	97,5	87,5	87,5	92,5	77,5	92,5	95	88,75

Data Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas Besar Terhadap Media Pembelajaran

N0	Nama	Jawaban									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Aprisa mufida Nisa	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
2	Noer Wahyurahma wati	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4
3	Azzahra kayakasi	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
4	Friskyla syiva ardhian sam	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4
5	Raffina azzahra amanallah	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3
6	Diandra kejora putri	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
7	Kanza Amelia P	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
8	Keyzafari B.N	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
9	Sandrina nuril izzah	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4
10	Syakira Aileen Ramadhani	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
11	shayna alkhafunnisa	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3
12	Nassalwa ilmira	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
13	Ataya Nada Kirana	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
14	Elvamoza maura azarine	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Alif Nur Ayuningsari	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4
	$\sum x$	53	51	54	56	54	55	55	52	54	55
	$\sum xi$	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	%	88,33	85	90	93,33	90	90	91,66	86,66	90	91,66

LAMPIRAN VIII: INSTRUMEN WAWANCARA

- 1. Apa saja metode yang digunakan ibu dalam mata pembelajaran IPS?**
Anak dianjurkan untuk mencari sendiri dan kemudian membaca apa yang diperintahkan oleh guru, baik itu berasal dari buku paket, video-video di youtube dan bahkan dari ruangguru.
- 2. Sebelum adanya pandemi, pembelajaran dilakukan dengan tatap muka. Media pembelajaran seperti apa yang digunakan dalam mata pelajaran IPS?** Bisa melalui powerpoint, buku LKS dan buku Paket.
- 3. Apakah dalam mengajar mata pembelajarn IPS menggunakan media pembelajaran?**Iya ada, yaitu dengan menggunakan ppt, google classroom, sides dan bkpm.
- 4. Bagaimana pendapat ibu terkait dengan penelitian saya?**
Saya sendiri belum mengenal itu dan saya masih belum tahu apa itu macromicrafes. Sebelumnya pernah ada yang seperti membuat komik dan sebagainya.
- 5. Apakah disekolah sudah ada fasilitas yang mendukung dalam menerapkan metode pembelajaran?** Ada, yaitu di setiap kelas sudah tersedia LCD Proyektor yang bisa mendukung media pembelajaran.
- 6. Apakah media pembelajaran berbasis macrodrifes telah sesuai digunakan dalam mata pembelajaran IPS?** Masih belum pernah menggunakan media tersebut, karena anak-anak masih menggunakan PPT.
- 7. Apakah media ini menyenangkan apabila disampaikan?** ya menyenangkan
- 8. Ada berapa siswa dan kelas?** Setiap kelas jumlah siswa tidak sama, ada yang 22 siswa, 20 siswa, dan 24 siswa. Dan siswa laki-laki dan perempuan akan dilakukan pemisahan karena lebih banyak laki-lakinya. Kelas 7 berjumlah 9 kelas yang terdiri dari 7A, 7B, 7C, 7D, 7E, 7F, 7G, 7H, 7I
- 9. Apakah ada kendala dalam melaksanakan bkpm?**Dalam bkpm itu sendiri, anak-anak dianjurkan untuk berkreaitif sendiri dalam belajar. Dan setelah melihat pada nilai-nilai siswa, terlihat bahwa ada sebagian yang benar-benar paham dan ada sebagian pula yang kurang paham.
- 10. Bagaimana cara mengukur apakah media tersebut berhasil atau tidak?**
Dengan melihat pada peningkatan nilai setiap siswa, seperti apabila mahasiswa belum mencapai nilai kkm maka akan dilakukan remidi.

LAMPIRAN IX: DOKUMENTASI





LAMPIRAN X: Biodata Mahasiswa



Biodata Mahasiswa

Nama : Mohamad Ulul Azmi
NIM : 17130034
Tempat Tanggal Lahir : Tegal, 06 Juli 1998
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2017
No. HP : 089515881352
E-mail : Pismohamadululazmi@gmail.com
Alamat Rumah : Desa Randusari, No 1 RT 08 RW 03 Kec
Pagerbang Kab Tegal

Riwayat Pendidikan:

- 1. MI Salafiyah Randusari Tahun 2011**
- 2. MTS Negeri Model Babakan Lebaksiu Tegal Tahun 2014**
- 3. MA Negeri Babakan Tahun 2017**
- 4. SI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**