

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH CS5* PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII MTs HASYIM ASY'ARI BATU**

SKRIPSI

Oleh:

Ni'matul Khoiriyah

NIM: 13130070



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENDIDIKAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK

IBRAHIM MALANG

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH CS5* PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII MTs HASYIM ASY'ARI BATU**

SKRIPSI

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

Oleh:

Ni'matul Khoiriyah

NIM: 13130070



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

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS5 PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII MTS HASYIM ASY'ARI BATU
SKRIPSI**

Oleh:

**Ni'matul Khoiriyah
NIM 13130070**

Telah disetujui

Pada Tanggal 11 Juli 2017

Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



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

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH CS5* PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VII MTs HASYIM ASY'ARI BATU**


SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ni'matul Khoiriyah (13130070)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 11 Juli 2017 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang
Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP 198107192008012008

Tanda Tangan

: 

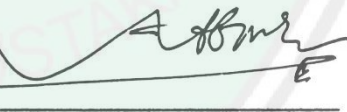
Sekretaris Sidang
Dr. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP 197606192005012005

: 

Pembimbing
Dr. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP 197606192005012005

: 

Penguji Utama
Dr. H. Abdul Basith, M. Si
NIP 197610022003121003

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



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

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan hidayah-Nya dan syafa'at Rasul-Nya. Penulis persembahkan karya ini untuk orang yang sangat penulis cintai dan taati yaitu Bapak dan Ibu tercinta.

Bapak Basuni dan Ibu Chotimah yang senantiasa mencurahkan do'a tulusnya di setiap langkah penulis



MOTTO

...وَلَا تَأْيِسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْيِسُ مِنَ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

“ ...dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir”.

(Qs. Yusuf: 87)¹



¹ Mushaf Salsabil, Al-Qur'an dan Terjemahan untuk Wanita, Bandung: Penerbit Jabal

Dr. Samsul Susilawati, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ni'matul Khoiriyah

Malang, 11 Juli 2017

Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Ni'matul Khoiriyah

NIM : 13130070

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu**

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing, 11 Juli 2017



Dr. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 197606192005012005

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

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

Malang, 14 April 2017
Yang membuat pernyataan,



Ni'matul Khoiriyah
NIM. 13130070

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu”** dengan baik.

Shalawat serta salam semoga tetap berlimpah kepada Rasulullah SAW. Yang telah memberikan petunjuk dan pengajarannya sehingga kita tetap dalam naungan agama Islam.

Penulis dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata Satu Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari, tanpa adanya bantuan dan dukungan dari pihak, skripsi ini tidak dapat selesai dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Abdul Basith, M.Si selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan senantiasa membimbing serta mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Ibu Aniek Rahmaniah, S, Sos,M,Si selaku dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli materi/isi yang telah

meluangkan waktu untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.

6. Ibu Khaerunnisa Tri D, M.Pd, selaku dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli desain produk yang telah meluangkan waktu untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
7. Bapak M. Muhid, S.Pd, MM, selaku kepala MTs Hasyim Asy'ari Batu Kota Batu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Khoirul Anwar, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu Kota Batu yang telah membantu demi kelancaran penelitian.
9. Siswa-siswi kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu Kota Batu yang dengan ikhlas bekerjasama dalam membantu proses penelitian.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna fiddunya Wal Akhirat.

Penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian.

Malang, 18 April 2017

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

1.1. Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian.....	17
2.1. Keterangan Toolbox.....	43
2.2. Aspek Kognitif dan Cara Mengevaluasinya	70
3.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	86
3.2. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator	89
3.3. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata.....	104
4.1. Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII.....	110
4.2. Profil Ahli Materi/Isi.....	121
4.3. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	122
4.4. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi	123
4.5. Profil Ahli Desain Media Pembelajaran	123
4.6. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	124
4.7. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media Pembelajaran.....	125
4.8. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas VII Madrasah Tsanawiyah..	127
4.9. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran IPS	128
4.10. Daftar Nama Responden Penelitian	130
4.11. Profil Siswa Uji Lapangan	131
4.12. Hasil Uji Lapangan	133
4.13. Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol.....	135
4.14. Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen.....	136
4.15. Hasil Uji-T data Post Test.....	141
4.16. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi	143
4.17. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Desain Media	144
4.18. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran IPS	145

DAFTAR GAMBAR

2.1. Interface <i>Adobe Flash CS5</i> (Caption)	41
2.2. Lingkungan Kerja <i>Adobe Flash CS5</i> (Caption)	41
2.3. Tampilan Tolbox.....	42
2.4. Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial	71
3.1. Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE.....	83
3.2. Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	96
4.1. Diagram Alur Perancangan Media Ajar	113
4.2. Halaman Depan Cover Media.....	114
4.3. Halaman Menu Utama	115
4.4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	116
4.5. Halaman Indikator Pembelajaran.....	116
4.6. Halaman Tujuan Pembelajaran	117
4.7. Halaman Materi.....	118
4.8. Evaluasi Pembelajaran	119
4.9. Profil.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	165
Lampiran 2	: Surat Bukti Penelitian	167
Lampiran 3	: Surat Bukti Konsultasi	169
Lampiran 4	: Lembar Angket Validasi Ahli Isi/Materi	171
Lampiran 5	: Lembar Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	176
Lampiran 6	: Lembar Angket Validasi Guru Pembelajaran IPS	181
Lampiran 7	: Lembar Angket Respon Siswa	186
Lampiran 8	: RPP Pre Test.....	190
Lampiran 9	: RPP Post Test	195
Lampiran 10	: Hasil Pre Test	200
Lampiran 11	: Hasil Post Test.....	205
Lampiran 12	: Hasil Uji T Menggunakan SPSS	210
Lampiran 13	: Dokumentasi.....	212
Lampiran 14	: Daftar Riwayat Hidup	215

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan	10
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	11
G. Spesifikasi Produk	12
H. Originalitas Penelitian	13
I. Definisi Operasional	19
J. Sistematika Pembahasan.....	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	22
1. Media Pembelajaran	22
a. Pengertian Media Pembelajaran	22
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	25
c. Dasar Pemikiran Penggunaan Media Pembelajaran	27
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	31
e. Kriteria Pemilihan Media.....	36
f. Multimedia Interaktif.....	38
2. Pengembangan Adobe Flash CS5	39
a. Pengertian Adobe Flash CS5	39
b. Komponen-Komponen Adobe Flash CS5	41
c. Keunggulan Adobe Flash CS5.....	44
d. Keterbatasan Adobe Flash CS5	46
3. Materi Perkembangan Masyarakat, kebudayaan, dan Pemerintahan Pada Masa Islam, serta Peninggalan-Peninggalan	46
4. Hasil Belajar	64
a. Pengertian Hasil Belajar	64
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	65
c. Taksonomi Hasil Belajar Kognitif.....	69
5. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial	70
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	70
b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	73
c. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial.....	76
d. Sarana Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	76
6. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an	77
7. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS	79
B. Kerangka Berpikir	80

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	81
B. Model Pengembangan	82
C. Prosedur Pengembangan.....	85
D. Uji Coba Produk	95
1. Desain Uji Coba	95
2. Subjek Uji Coba	97
3. Jenis Data.....	99
4. Instrumen Pengumpulan Data	100
5. Teknik Analisis Data	102
E. Prosedur Penelitian.....	106

BAB IV PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Pembelajaran IPS Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu	108
B. Penyajian Data Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ...	109
C. Analisis Data.....	137
1. Analisis Data Validasi Ahli Isi Materi	137
2. Analisis Data Validasi Ahli Desain	138
3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran	139
4. Analisa Data Uji Coba Lapangan	140
5. Analisa Uji-T Data Post-Test	140
D. Revisi Produk	142
1. Revisi Produk Ahli Isi Materi.....	143
2. Revisi Produk Ahli Desain	144
3. Revisi Produk Ahli Pembelajaran	144

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembelajaran IPS Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu	146
B. Pembahasan Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	149
C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	151

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....156
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk.....158

DAFTAR RUJUKAN.....160

LAMPIRAN-LAMPIRAN



ABSTRAK

Ni'matul, Khoiriyah, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd.

Pengembangan Media Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) merupakan suatu proses pengembangan media yang dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara menggunakan berbantuan komputer serta memadukan media gambar, gambar bergerak (*animasi*), video, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton, sehingga dalam pembelajaran IPS yang banyak membutuhkan pengetahuan secara nyata bisa terwujud, dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.

Adapun tujuan penelitian yaitu mengetahui pembelajaran mata pelajaran IPS siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu, menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS, dan mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan produk.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini adalah model desain ADDIE. Adapun langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Hasil validasi produk media pembelajaran dari ahli isi didapatkan skor persentase sebesar 75% yang berarti cukup valid. Hasil validasi dari ahli desain didapatkan skor persentase sebesar 97,5% yang artinya valid. Hasil validasi dari guru pembelajaran IPS didapatkan skor persentase sebesar 92,5% yang artinya berada pada kualifikasi valid. Hasil penilaian angket oleh siswa pada kelas eksperimen mendapatkan skor persentase sebesar 84% yang berarti berada pada kualifikasi valid.

Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai sig.(*2-tailed*) pada taraf signifikansi 0,05 kemampuan kedua kelas mengenai perkembangan masa Islam di Indonesia adalah 0,038. Hal ini diperkuat dengan hasil dari *t* hitung = 2,173 sedangkan *t* tabel = 2,14. Karena *t* hitung > *t* tabel maka *H₀* ditolak. Artinya Terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VII yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dengan hasil belajar IPS siswa kelas VII yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* di MTs Hasyim Asy'ari Batu. Pada saat proses pembelajaran IPS, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dapat mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif*

ABSTRACT

Khoiriyah, Ni'matul, 2017. Development of Interactive Learning Media Based on Adobe Flash CS5 on IPS Lesson To Improve student Results of VII class of junior high school Hasyim Asy'ari Batu. Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Education, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd.

Development of Media based on ICT (Information And Communication Technology) is a process of media development in the process of teaching and learning done by using computer-assisted and combine media of images, animation, video, voice and text running, it makes learning will not be monotone. In learning IPS that requires many real knowledge can be materialized, thus will have a good impact in increasing the result of learning IPS in students of VII of junior high school Hasyim Asy'ari Batu.

The objective of the research is the Learning on the subject of Social Science IPS VII class of junior high Hasyim Asy'ari Batu, knowing the design of interactive learning media development based on Adobe Flash CS5 on IPS, and Knowing the difference of learning results of the class that use And do not use the product.

The method used in this research is Research and Development which is used to produce certain products and tests the effectiveness those products. The design used in the development of is using design ADDIE model. The development steps are: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

Product validation results of the expert content of the matter obtained percentage score of 75%, which means quite valid. The result of the validation of design experts obtained percentage score of 97,5% which is valid. The validation result of the IPS teacher obtained percentage score of 92,5%, which means that are in the valid qualification. Results of the assessment questionnaire by the students in the experimental class get a percentage score of 84% which means that on a valid qualification.

From result of data analysis shows that value of sig. (2-tailed) at the 0.05 significance level of the ability of the two classes concerning the development of the Islamic period in Indonesia is 0.038. This is reinforced by the result of t arithmetic = 2.173 while t table = 2.14. Because t arithmetic > t table then Ho is rejected. This means that there is a significant difference in the improvement of IPS VII class learning results using interactive learning media based on Adobe Flash CS5 with the results of IPS learning from students of VII class who do not use interactive learning media based on Adobe Flash CS5 in junior high school Hasyim Asy'ari Batu. At the time of IPS learning process, interactive media-based Adobe Flash CS5 can be able to improve the student learning results.

Keywords: Development, Interactive Learning Media

كلمات أساسية

الخيرية، نعمة، 2017. تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية باستخدام *Adobe Flash CS5* في مادة علم الإجتماعي لترقية نتائج تعلم الطلاب في الفصل الأول بالمدرسة المتوسطة هاشم أشعاري باتو. البحث العلمي، كلية علم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف، الدكتور الحاج شمسول سوسيلواتي الماجستير.

تطوير الوسائل باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) عملية تطوير الوسائل باستخدام الحاسوب ودمج وسيلة الصور والصور المتحركة والفيديو والصوت في عملية التعليم، حتى لا يكون التعليم رتيباً وكي تكون المعارف تحقيقاً في تعليم علم الإجتماعي، لذلك سوف يساهم ف تحسين نتائج تعليم علم الإجتماعي عند طلاب الفصل الأول بالمدرسة المتوسطة هاشم أشعاري باتو.

أجري هذا البحث في المتوسطة هاشم أشعاري باتو، عينة هذا البحث هو الطلبة في الفصل الأول بالمدرسة المتوسطة كمجموعة مراقبة والمستوى الثاني ب كمجموعة تجريبية. والهدف الذي تريد الباحثة تحقيقها في هذا البحث كما يلي ، لتحديد تعلم الدراسات الاجتماعية الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف الأشعري هاشم باتو، لمعرفة تصميم تطوير وسائل الإعلام تعلم تفاعلية تعتمد على أدوبي فلاش CS5 في الدراسات الاجتماعية، تحديد الفروق في التعلم استخدام نتائج الفصول الدراسية وعدم استخدام منتجات الوسائط التعليمية التفاعلية.

استخدمت الباحثة في هذا البحث منهج البحث التطويري (البحث والتطوير)، لإنتاج منتج معين واختبار فعالية ذلك المنتج. التصميم المستخدم في تطوير فيديو الرسوم المتحركة هو تصميم ADDIE وأما خطوات تطويرها فهي كما يلي: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق ثم التقييم.

والنتائج من التحقق والصحة من الخبراء المحتويات لهذه المواد الدراسي يهدى الى (75%) بمعنى انها صحة و تحقق. و من الخبراء التصميم يهدى الى (97,5%) بمعنى انها صحة و التحقق. و من المعلم علم الإجتماعي يهدى الى (92,5%) بمعنى انها صحة و التحقق. و من التلاميذ يهدى الى (84%) بمعنى انها صحة و التحقق.

و من تحليل البحث يهدى الى أكبر T_{hitung} ، يعني $T_{hitung} = 2,173 = T_{tabel}$ 2145. فيقال انها فرق كبير من نتائج دراسة التلاميذ بين فرقة تجريبية و فرقة سيطرة. هذا بمعنى أن عملية التعليم بالنتائج التي تطور سيقال فعالي.

نتائج التطوير المواد في هذا البحث صحة والتحقق فاستخدامها مستحق في الميدان أو في المدارس. فوجود هذا المواد الدراسي سينبغي لاستملاء حاجة الدراسة علم الإجتماعي الفصل الأول بالمدرسة المتوسطة.

الكلمة الاشارية: تطوير، الوسائل التعليمية التفاعلية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehadiran dan kemajuan ICT di era komunikasi global dewasa ini telah memberikan bantuan penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Di sisi lain, kehadiran ICT sebagai teknologi baru memberikan tantangan kepada para dosen dan guru untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan ICT secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.¹

Dalam hal ini, profesionalisme guru tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan (yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana) untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa sehingga menjadi lebih mudah. Kemajuan ICT juga telah memungkinkan memanfaatkan berbagai jenis/macam media secara bersamaan dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksperimen semu dan eksplorasi sehingga

¹ Indien, 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, <http://007indien.blogspot.com/2012/09/pengembangan-media-pembelajaran.html>. Diakses 22 Juni 2016

memberikan pengalaman belajar daripada hanya sekedar mendengar uraian/penjelasan guru.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS di SMP merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, antara lain mencakup geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dalam berpikir logis dan kritis untuk memahami konsep dan prinsip yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan perkembangan kehidupan masyarakat untuk menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik dan atau mengatasi masalah-masalah sosial.²

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

² Permendiknas No.58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap.⁴ Ada dua aspek yang paling penting, yakni metode mengajar, dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar siswa.⁵

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya, dan dapat memperjelas penyajian pesan. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkritkan melalui media.⁶

³Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 1

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 48

⁵ Usman Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 9

⁶ Sadiman Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 16-17

Dipihak lain secara empiris, berdasarkan hasil analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik yang di sebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian, guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas, oleh karena itu, perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis Adobe Flash CS5 jarang digunakan guru, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak seperti perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya. Materi tersebut akan lebih mudah dipahami siswa jika berbasis media pembelajaran seperti video animasi dibandingkan hanya dengan membaca buku dan mendengarkan penjelasan secara verbal. Pembelajaran yang bersifat audio visual akan lebih membuat siswa termotivasi dibandingkan hanya dengan

⁷ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 5-6

membaca buku teks maupun apabila guru mengajar hanya dengan metode ceramah. Sehingga digunakanlah media pembelajaran yang bersifat interaktif.⁸

Salah satu upaya untuk mengatasi tersebut, adalah dengan berbasis media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang menyampaikan pesan atau informasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Secara lebih khusus dalam proses pembelajaran, media pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran IPS untuk materi perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya dapat berbasis media pembelajaran yang dapat mengintergrasikan teks, gambar, serta suara dan video secara bersamaan, sehingga pembelajaran IPS akan terasa menarik, efektif serta efisien. Agar materi pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik siswa maka media pembelajaran tersebut dapat dibuat sendiri oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dengan *software Adobe Flash CS5*. Pembuatan media dengan berbasis *Adobe Flash CS5* diharapkan mampu memperjelas materi yang abstrak seperti perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia, serta

⁸ Ni Made Yunia Ardianti, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Team Assisted Individualization* Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dengan Pokok Bahasan Desain Grafis Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Sukasada. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Volume 1, Nomor 3, Desember 2012

peninggalan-peninggalannya menjadi lebih konkrit. Selain itu, dengan media ini diharapkan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dari paparan di atas maka peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis *Adobe Flash CS5*. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas pembelajaran dengan berbasis ICT lebih baik dibanding dengan pembelajaran tradisional atau konvensional. Hasil penelitian Wilfrid Laurier University pada tahun 1998, menunjukkan bahwa mahasiswa yang berbasis web dalam pembelajaran terbukti dua kali lebih cepat waktu belajarnya dibanding mahasiswa klasikal, 80% mahasiswa tersebut berprestasi baik dan amat baik, serta 66% dari mereka tidak memerlukan bahan cetak.⁹

Pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, peneliti akan mengambil objek penelitian di MTs Hasyim Asy'ari Batu. Alasan yang tepat sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di MTs Hasyim Asy'ari Batu karena sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melaksanakan kegiatan pra penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang ada di MTs Hasyim Asy'ari. Ketika melaksanakan pra penelitian, peneliti mengidentifikasi permasalahan pada hasil belajar siswa di kelas VII pada pelajaran IPS.

Kualitas hasil belajar siswa kelas VII di MTs Hasyim Asy'ari Batu dapat peneliti ketahui dari hasil wawancara dengan salah satu guru IPS di MTs Hasyim Asy'ari Batu, berikut penjelasan Bapak Khoirul:

⁹ Rusman.dkk.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013. Hlm, 3

Bahwa pembelajaran dengan topik perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia, serta peninggalan-peninggalannya masih terbatas pada media cetak berupa buku teks dan LKS. Serta hasil belajar siswa menunjukkan 13 siswa dari 32 siswa atau kurang lebih 59% siswa mendapat nilai di bawah standar ketuntasan minimum, yakni 75.¹⁰

Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah urgen bagi para pendidik khususnya guru memahami karakteristik materi, peserta didik, dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini juga sesuai dengan pengertian tentang media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.¹¹

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di MTs Hasyim Asy'ari Batu. Hal ini karena sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang ada di MTs Hasyim Asy'ari, dan pengembangan di sarankan untuk memilih perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia, serta peninggalan-peninggalannya untuk diterapkan dalam media pembelajaran interaktif dengan berbasis *Adobe Flash CS5*. Selain itu dikarenakan di MTs Hasyim Asy'ari Batu guru mata pelajaran IPS jarang sekali menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Adobe Flash CS5*, sehingga fasilitas yang ada seperti LCD dan proyektor jarang sekali dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

¹⁰ Wawancara dengan Khoirul Anwar, guru mata pelajaran IPS kelas VII MTs Hasyim Asy'ari, pada tanggal 1 Agustus 2016, jam 10.15-10.30

¹¹ Usman, Basyiruddin-Asnawir. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 15

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu?

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu.

2. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga dapat merangsang siswa agar lebih aktif saat proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS5* sehingga dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam materi Perkembangan Masyarakat, Kebudayaan, dan Pemerintahan pada Masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya serta dapat menambah wawasan guru dalam memakai media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dengan menerapkannya pada tema dan pokok pembahasan lainnya yang cocok.

3. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat mempermudah jalannya suatu proses kegiatan belajar siswa.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah:

Media pembelajaran dengan berbasis *Adobe Flash CS5* sangat diperlukan. Sebab media *Adobe Flash CS5* memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran. Dewasa ini media *Adobe Flash CS5* makin diminati dan makin banyak digunakan dalam pembelajaran. Teknologi tinggi yang berbasis komputer dan televisi memberikan keluasaan anak didik untuk mengadopsi pengetahuan dari media tersebut yang dapat mendukung pembelajaran.¹² Oleh karena itu di sini peneliti sekaligus pengembang produk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* adalah media yang menggabungkan banyak komponen dari audio maupun visual, dengan harapan hasil pengembangan produk ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

¹² Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012), hlm, 193

Sekolah yang digunakan dalam penelitian ini jarang berbasis media pembelajaran. Guru hanya berbasis LKS dan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah.

2. Keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah:
 - a. Produk hanya bisa digunakan oleh guru IPS Terpadu.
 - b. Pengembangan media pembelajaran ini hanya dilakukan untuk sasaran siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.
 - c. Pengembangan media ini hanya di batasi pada mata pelajaran IPS terkait dengan tema perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini berbasis *Adobe Flash CS5* penelitian dan pengembangan yang dilakukan fokus pada ruang lingkup materi pembelajaran IPS semester 2 kelas VII, yaitu materi pokok "Perkembangan Masyarakat, Kebudayaan, dan Pemerintahan pada Masa Islam, serta Peninggalan-Peninggalannya". Berikut rincian materi yang dikembangkan:

Standar Kompetensi (SK):

SK 5 : Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa.

Kompetensi Dasar (KD):

KD 5.2 : Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia, serta peninggalan-

peninggalannya.

Materi Pokok:

1. Proses masuk dan berkembangnya agama Islam melalui aktivitas pelayaran dan perdagangan antara Asia Barat, India dan Cina.
2. Saluran-saluran Islamisasi di Indonesia.
3. Cara yang digunakan oleh Walisongo/Ulama lainnya dalam menyebarkan Islam.
4. Peta jalur dan daerah penyebaran Islam di Indonesia.
5. Kronologi perkembangan kerajaan Islam di berbagai wilayah Indonesia.
6. Contoh peninggalan-peninggalan sejarah bercorak Islam di berbagai daerah.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat bahan ajar berbasis *software* sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi yaitu perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya pada siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.
2. Media yang digunakan berbasis *Adobe Flash CS5*, mempunyai kelebihan materi yang disajikan dengan di sertai gambar yang menarik dan tampilannya juga di desain dengan menarik.
3. Media ajar yang dihasilkan berupa multimedia interaktif.
4. Media pembelajaran ini memakai *LCD proyektor* dalam proses pembelajaran.

5. Untuk evaluasi, dalam akhir pembelajaran terdapat soal sebagai tolak ukur pemahaman materi siswa.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif sehingga memerlukan komputer atau laptop dan juga *LCD proyektor*.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah mencari dari beberapa skripsi tentang pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran yang sesuai antara lain yaitu:

1. Muhammad Zamroni, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastilitas Kelas XI SMAN 1 Sukorejo*. Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa, rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai KKM (kriteria Kelulusan Minimal) yakni 84,7, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif diterapkan dalam pembelajaran.¹³
2. Purwanto, 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran*. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, terlihat bahwa setelah post test terjadi peningkatan jumlah siswa yang memenuhi SKM (≥ 70), dari 11 siswa sebelum penggunaan media menjadi 29 siswa setelah berbasis media. Skor rata-rata pada pre-test adalah 58 dan post-test adalah 77,

¹³ Muhammad Zamroni, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastilitas Kelas XI SMAN 1 Sukorejo*. Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015)

sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada uji coba skala besar secara keseluruhan 670 dengan presentase 20%. Dari pengolahan data table juga terlihat peningkatan presentase siswa yang memenuhi SKM (≥ 70). Sebelum penggunaan media jumlah siswa yang memenuhi SKM sebesar 32%, menjadi 85% setelah siswa berbasis media.¹⁴

3. David Fero, 2011, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMAN 2 Banguntapan*. Bahwa menunjukkan media pembelajaran ini telah melalui langkah-langkah sistematis penelitian pengembangan yang meliputi tahapan: analisis, perancangan, produksi dan evaluasi. Kualitas media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba pada siswa termasuk kategori baik dengan rata-rata skor 3,7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi ini telah memenuhi kaidah penelitian dan pengembangan dan efektif dipakai dalam proses pembelajaran bagi siswa SMA kelas X SMAN 2 Banguntapan, Bantul.¹⁵
4. Muhammad Syaiful, 2012, "*Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII Di SMPN 1 Krejengan*". Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran

¹⁴ Purwanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran*. Skripsi. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013)

¹⁵ David Fero, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMAN 2 Banguntapan*. Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011)

interaktif pada mata pelajaran sejarah. Subyek uji coba pengembangan ini adalah siswa kelas VII semester 2 SMPN 1 Krejengan. Pengembangan multimedia interaktif ini di validasikan oleh ahli materi sebanyak 2 orang ahli, ahli media sebanyak 2 orang, audiens individual sebanyak 3 siswa, audiens kelompok kecil sebanyak 10 siswa dan uji coba lapangan sebanyak 15 siswa. Hasil dari pengembangan multimedia pembelajaran ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah tentang perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa hindu-budha, serta peninggalan-peninggalan masyarakat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan angket ahli media 85,6%, ahli materi 98,75% dan siswa individual 97,5% serta siswa kelompok kecil 90,25% dan uji lapangan 90,7%.¹⁶

5. Neni Triana Wulandari, 2012, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni*". Penelitian ini menghasilkan produk software multimedia pembelajaran interaktif IPS dalam bentuk *compact disk* (CD). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV SD, yang terdiri atas 3 siswa pada uji coba satu-satu, 7 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 20 siswa pada uji coba lapangan. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data hasil validasi media, hasil

¹⁶ Muhammad Syaiful. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII Di SMPN 1 Krejengan.*, Skripsi. (Malang: Universitas Negeri Malang, 2012).

validasi ahli materi dan hasil uji coba produk serta data perbandingan nilai pre-test dan post-test, instrument pengumpul data berupa angket dan test. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kualitas hasil penilaian multimedia pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil validasi media dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,52 yang termasuk kategori “sangat baik”, hasil validasi media dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,31 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, dan untuk data hasil uji coba produk pada siswa kelas IV mendapatkan skor sebesar 4,57 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS ini menunjukkan adanya peningkatan pencapaian hasil belajar IPS siswa berdasarkan acuan standar KKM yang ditentukan, dimana dari hasil pre-test sebesar 83,4% meningkat menjadi 96% pada hasil post-test-nya setelah berbasis multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di Sekolah Dasar.¹⁷

Keorisinilan penelitian sekarang dapat dilihat dari ruang lingkup serta spesifikasi produk dengan pengembangan media pembelajaran penelitian terdahulu. Ruang lingkup materi yang disampaikan pada pengembangan

¹⁷ Neni Triana Wulandari, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni*. Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. 2012

sekarang yaitu proses masuk dan berkembangnya agama Islam melalui aktivitas pelayaran dan perdagangan antara Asia Barat, India dan Cina, Saluran-saluran Islamisasi di Indonesia, cara yang digunakan oleh Walisongo/Ulama lainnya dalam menyebarkan Islam, peta jalur dan daerah penyebaran Islam di Indonesia, kronologi perkembangan kerajaan Islam di berbagai wilayah Indonesia, dan contoh peninggalan-peninggalan sejarah bercorak Islam di berbagai daerah. Selain itu, ada tindak lanjut dari hasil pengembangan media pembelajaran tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah berbasis media tersebut.

Berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Skripsi, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Muhammad Zamroni, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastilitas Kelas XI SMAN 1 Sukorejo</i> , Skripsi, 2015	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> Materi pelajarannya adalah Fisika pokok bahasan elastisitas Subjek penelitiannya adalah siswa SMA Produk yang dihasilkan yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis 	Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mata pelajaran yang dikembangkan yakni mata pelajaran IPS pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial

			<i>macromedia flash 8</i>	Eropa. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat hasil belajar siswa dalam berbasis media interaktif yang dikembangkan ini. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan sesuai dengan buku ajar yang digunakan di MTs Hasyim Asy'ari Batu Kelas VII yang juga menjadi subjek penelitian dan pengembangan. Produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini berupa seperangkat bahan ajar berbasis software yang berisi materi perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia, serta peninggalan-peninggalannya.
2.	Purwanto, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran</i> , Skripsi, 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII • Materi yang dikembangkan adalah membaca Aksara Jawa • Produk yang dihasilkan yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>macromedia flash 8</i> 	
3.	David Fero, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMAN 2 Banguntapan</i> , Skripsi, 2011	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pelajarannya adalah TIK pokok bahasan fungsi dan proses kerja peralatan TIK • Subjek penelitiannya adalah siswa SMA • Produk yang dihasilkan yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>macromedia flash 8</i> 	
4.	Muhammad Syaiful, <i>"Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII Di SMPN</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pelajarannya adalah Sejarah • Subjek penelitiannya 	

	<i>I Krejengan”</i> , Skripsi, 2012		adalah siswa kelas VII • multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>macromedia flash 8</i>
5.	Neni Triana, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni, Skripsi, 2012	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif • Mata Pelajaran IPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitiannya adalah siswa SD • Materi yang dikembangkan adalah semua materi kelas IV SD

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan definisi operasional tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa untuk mendorong dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Adobe Flash CS5

Adobe Flash CS5 (*Creative Suite5*) adalah aplikasi *Adobe Systems* yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan (*game*), *company profile*, presentasi, *video clip*, animasi web, dan sebagainya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Adapun hasil belajar yang dimaksud adalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif (nilai).

J. Sistematika Pembahasan

Agar dalam penelitian ini mudah untuk dipahami dalam tata urutan pembahasannya, maka berikut ini penulis cantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini penulis menyajikan kajian teori yang mencakup tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*

BAB III : Metode Penelitian

Penulis menguraikan tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur

pengembangan, uji coba yan terdiri dari: desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Pengembangan

Penulis akan menguraikan 4 hal. *Pertama*, pembelajaran IPS kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu. *Kedua*, penyajian data pengembangan media pembelajaran interaktif. *Ketiga*, analisis data yang terdiri dari analisis data validasi ahli isi materi/isi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran IPS kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu, uji coba lapangan pada kelas VII MTs, serta analisis uji-t data post-test.

BAB V : Pembahasan

Penulis akan menguraikan 3 hal. Yaitu:

- a) Analisis pembelajaran IPS kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.
- b) Analisis hasil desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*.
- c) Analisis hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*.

BAB VI : Penutup. Merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dan saran-saran yang berupa pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. 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.¹

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 3

dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajaran mempelajari bahan pelajaran. Atau, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.²

Batasan lain telah dikemukakan pula oleh para ahli dan lembaga, di antaranya adalah berikut ini:

- 1) AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media.
- 2) Heinich dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan

² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3

penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.³

Media merupakan sesuatu yang 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 baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁴

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik

³ Cecep Kustandi dan Bambang Stjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 8-9

⁴ Usman, Basyiruddin-Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.⁵

Dari keseluruhan pengertian di atas, secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan (4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual.⁶

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:⁷

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
dan
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1989), hlm. 12

⁶ Hujair AH, Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009),

⁷ Ibid., hlm. 4

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:⁸

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut:⁹

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu:
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik

⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: C.V Sinar Baru, 1990). hlm. 2

⁹ Hujair AH, Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 5

- d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu:¹⁰
- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
 - c) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
 - d) Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
 - e) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis
 - f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan
 - g) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

c. Dasar Pemikiran Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*).¹¹ Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media

¹⁰ Ibid., hlm. 5

¹¹ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2008). hlm. 96

pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai dengan firman Allah SWT:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, dan supaya mereka memikirkan” (QS An-Nahl (16): 44)

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Sebagaimana firman Allah SWT yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik” (QS An-Nahl (16): 44)

Selanjutnya secara lebih detail, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sebagaimana berikut:¹²

- 1) Memperkaya pengalaman belajar peserta didik
- 2) Ekonomis
- 3) Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran
- 4) Membuat peserta didik lebih siap belajar
- 5) Mengikutsertakan banyak panca indera dalam proses pembelajaran
- 6) Meminimalisir perbedaan persepsi antar guru dan peserta didik
- 7) Menambah kontribusi positif peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar
- 8) Membantu menyelesaikan perbedaan pribadi antar peserta didik

Ada beberapa tinjauan tentang landasan atau dasar penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empirik.¹³

- 1) Landasan Filosofis

Digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang manusiawi (karena anak dianggap seperti robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin) atau dehumanisasi. Tapi dengan adanya berbagai media pembelajaran itu justru anak atau siswa dapat

¹² Usman, Basyiruddin-Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 101

¹³ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Ct ke-1* (Banjarmasin: Antasari Pres, 2009), hlm. 5

mempunyai banyak pilihan yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya. Atau dengan kata lain siswa dihargai dengan harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat sesuai dengan kemampuannya, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan pendapat itu tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai manusia yang mempunyai karakter dan kemampuan yang berbeda, maka baik menggunakan media hasil teknologi atau tidak, proses pembelajaran tetap dilakukan dengan pendekatan humanisme.

2) Landasan Psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan antara lain hal-hal berikut: Belajar adalah proses kompleks dan unik, Persepsi.

3) Landasan Teknologis

Istilah teknologi dalam pembelajaran ini artinya ialah memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengefektifkan proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran (pendidikan). Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan,

mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4) Landasan Empiris

Dalam landasan ini menekankan pada pemilihan dan penggunaan media belajar itu berdasarkan karakteristik orang yang belajar dan medianya. Hal ini didasarkan atas pengalaman yang di mana kita mengenal para peserta didik itu bermacam-macam. Ada yang gaya belajarnya visual dan auditif bahkan ada juga audio visual. Nah dari gaya belajar itulah kita dapat memahami dalam pemilihan media belajar.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya.¹⁴

Adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁵

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar.

Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utama.

¹⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: REFERENSI (GP Press Group, 2008), hlm. 36

¹⁵ Ibid., hlm, 37

2) Fungsi semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut di atas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:¹⁶

- a) Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan anak, dan lain-lain.
- b) Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, seperti proses metamorfosis, proses berang-berang membangun bendungan dan sarangnya, dan proses ibadah haji.
- c) Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi (terutama pada mata pelajaran sejarah), seperti peristiwa Nabi Nuh dan kapalnya, Haji Wada' yang dilakukan

¹⁶ Ibid., hlm, 41

Nabi Muhammad SAW, invasi kaum muslimin ke Andalusia, masa kejayaan Islam masa Abbasiya, invasi bangsa Mongol ke Baghdad, masuknya Islam ke Wilayah Nusantara, dan lain-lain. Peristiwa-peristiwa sejarah itu dapat dituangkan dalam film, dramatisasi, dongeng (sandirawa program audio), cerita bergambar (komik), dan lain-lain

Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia, yaitu:¹⁷

- a) Membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti molekul, sel, atom dan lain-lain, yakni dengan memanfaatkan gambar, film, dan lain-lain.
- b) Membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti proses metamorfosis.
- c) Membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, seperti cara membaca Alquran sesuai dengan kaidah tajwid, belajar bahasa asing, belajar menyanyi dan bermusik, yakni dengan memanfaatkan kaset (*tape recorder*).
- d) Membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta, grafik, dan lain-lain.

¹⁷ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: REFERENSI (GP Press Group, 2008), hlm. 43

4) Fungsi Psikologi

a) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa.¹⁸

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencerahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin.¹⁹

c) Fungsi Kognitif

Menurut (WS. Winkel, 1989:42) bahwa siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang

¹⁸ Ibid., hlm. 43-44

¹⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: REFERENSI (GP Press Group, 2008), hlm. 44

dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu dipresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.²⁰

d) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi (*imagination*) berdasarkan *Kamus Lengkap Psikologi* (C.P. Chaplin, 1993:239) adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.²¹

e) Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.²²

²⁰ Ibid., hlm. 45

²¹ Ibid., hlm. 46

²² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: REFERENSI (GP Press Group, 2008), hlm. 47

5) Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami para siswa yang memiliki jumlah cukup banyak (paling tidak satu kelas berjumlah \pm 40 orang). Mereka masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda apalagi bila di hubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan, pengalaman dan lain-lain. Sedangkan di pihak lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan diberlakukan secara sama untuk setiap siswa. Tentunya guru akan mengalami kesulitan menghadapi hal itu, terlebih ia harus mengatasinya sendirian. Apalagi bila latar belakang dirinya (guru) baik adat, budaya, lingkungan, dan pengalamannya berbeda dengan para siswanya. Masalah ini dapat diatasi media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.²³

e. Kriteria Pemilihan Media

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:²⁴

- 1) *Ketepatannya dengan tujuan pengajaran*; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

²³ Ibid., hlm. 47-48

²⁴ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm.71

Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.

- 2) *Dukungan terhadap isi bahan pelajaran*; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) *Kemudahan memperoleh media*; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) *Keterampilan guru dalam berbasisnya*; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat berbasisnya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat berbasisnya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- 5) *Tersedia waktu untuk berbasisnya*; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) *Sesuai dengan taraf berfikir siswa*; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para

siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.

f. Multimedia Interaktif

Menurut Rob Philips yang dikutip oleh Sunaryo Sunarto dalam Inotek Jurnal Inovasi dan Aplikasi Teknologi, mengartikan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan berbasis komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi peserta didik dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Jadi dari paparan di atas, definisi interaktif adalah hubungan timbal balik antara komputer dengan pengguna melalui alat-alat perantara (keyboard, mouse, dan sebagainya) untuk mendapatkan respon yang diinginkan berupa teks, gambar, suara, membuka atau menutup suatu program, dan untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya.

Dalam penelitian ini menggunakan tingkatan taksonomi interaktif proaktif yaitu peserta didik dan komputer dipertautkan mengkonstruksi dan melakukan aktivitas generatif.

Untuk itu secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berarti suatu pembelajaran yang berbasis komputer sebagai media dalam menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, serta dalam menyajikannya, peserta didik berinteraksi langsung dengan komputer.²⁵

2. Pengembangan *Adobe Flash CS5*

a. Pengertian *Adobe Flash*

Adobe Flash Creative Suite5 dirilis pada tahun 2010 oleh perusahaan *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash CS5* (*Adobe Flash Creative Suite5*) merupakan sebuah program yang ditujukan kepada para desainer atau programmer yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan sebuah halaman web, pembuatan game interaktif, presentasi untuk tujuan bisnis, proses pembelajaran, pembuatan film kartun, dan dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang bernilai tinggi serta tujuan-tujuan yang lebih spesifik lagi.²⁶

²⁵ Qoriah Ulfa Ridatul, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 8 Subtema 3 "Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku" Untuk Meningkatkan Keefektivan Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang, Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Malang*, 2015.

²⁶ Galih, pranowo. *Kreasi Animasi Interaktif Dengan Actionsript 3.0 Pada Flash CS5*. (Yogyakarta: Andi Publisher, 2011).Hlm 15

Adobe Flash Creative Suite5 memiliki beberapa kelebihan dengan versi sebelumnya. Penggunaan seperti TLF *text* sangat membantu dalam mengelola *text*. Disamping itu juga dapat menemukan fitur terbaru pada *Flash CS5 (Creative Suite5)*, seperti editor *Actionscript*, integrasi dengan *creative suite*, integrasi dengan *flash builder*, penyempurnaan pada video, dan *file fla* berbasis XML.²⁷

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar authoringtool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, *compact disk (CD)* Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

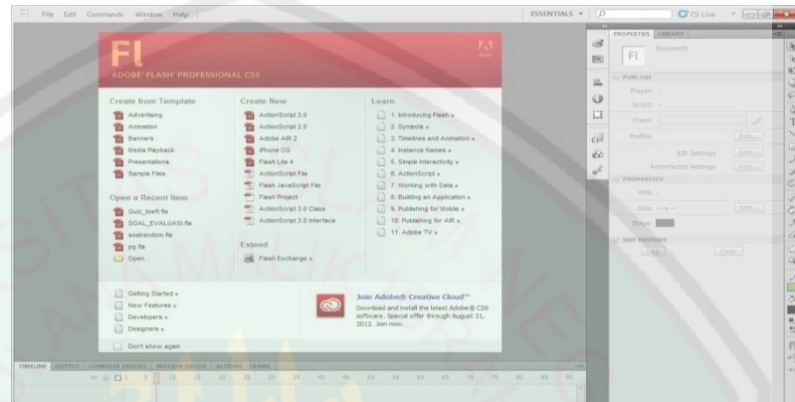
²⁷ Wahana Komputer.. Shortcourse Series Adobe Flash. (Yogyakarta: ANDI, 2011). Hlm 29

b. Komponen - Komponen Adobe Flash CS.5

1) Tampilan halaman utama interface dari *Adobe Flash CS5*

Gambar 2.1

Interface *Adobe Flash CS5* (Caption)

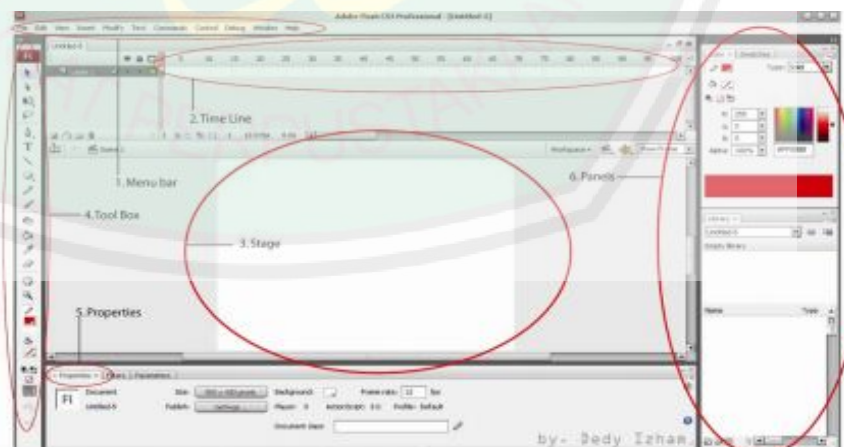


2) Lingkungan Kerja Adobe Flash CS5

Secara garis besar, lingkungan kerja (Workspace) Adobe Flash CS5 terdiri dari beberapa komponen utama, seperti gambar di bawah ini:

Gambar 2.2

Lingkungan kerja *Adobe Flash CS5* (Caption)

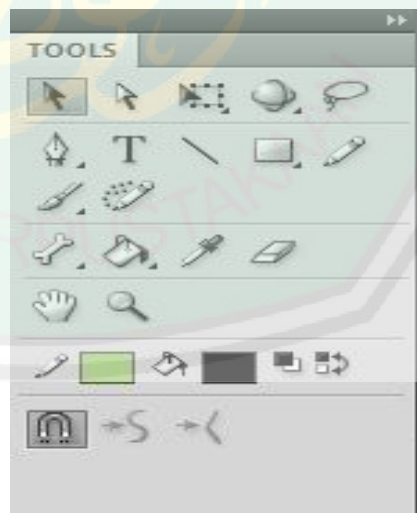


a) Menu Bar adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file

terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export, dan lain-lain.

- b) Time line adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer, dan lain-lain.
- c) Stage, adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dalam sebuah movie.
- d) Toolbox adalah sebuah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.



Gambar 2.3
Tampilan Toolbox



Penjelasan:

Tabel 2.1
Keterangan Toolbox

No	Gambar	Keterangan
1		Arrow Tool (V) atau disebut juga Selection Tool berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.
2		Subselection Tool (A) , berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada Selection Tool.
3		Free Transform Tool (Q) , berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.
4		Gradient Transform Tool (F) , berfungsi untuk mentransformasi warna dari fill objek yang terseleksi.
5		Lasso Tool (S) , digunakan untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
6		Pen Tool (P) , digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu.
7		Add Anchor Point Tool (=) , berfungsi untuk menambah Anchor Point dari garis, kurva atau gambar.
8		Delete Anchor Point Tool (-) , berfungsi untuk menghapus Anchor Point dari garis, kurva, atau gambar.
9		Convert Anchor Tool (C) , berfungsi untuk mengkonversi garis, kurva atau gambar.
10		Text Tool (T) , digunakan untuk membuat objek text.
11		Line Tool (N) , digunakan untuk menggambar atau membuat garis.
12		Rectangle Tool (R) , digunakan untuk menggambar bentuk persegi panjang atau bujur sangkar.
13		Oval Tool (O) , digunakan untuk membuat bentuk bulat atau oval.
14		Poly Star Tool , digunakan untuk menggambar bentuk dengan jumlah segi yang diinginkan.
15		Pencil Tool (V) , digunakan untuk membuat garis.
16		Brush Tool (B) , digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
17		Ink Bottle (S) , digunakan untuk mengubah warna garis, lebar garis, dan style garis, atau garis luar sebuah bentuk.
18		Paintbucket Tool (K) , digunakan untuk mengisi

		area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai, paint bucket dapat digunakan untuk mewarnai warna solid, pengisian warna gradiasi dan pengisian bitmap.
19		Eyedropper Tool (I) , digunakan untuk mengambil sampel sebuah warna dari gambar atau objek.
20		Eraser Tool (E) , digunakan untuk menghapus objek.
21		Hand Tool (H) , digunakan untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
22		Zoom Tool (M,Z) , digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.
23		Stroke Color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
24		Fill Color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
25		Black and White digunakan hanya untuk memilih warna hitam dan putih saja.

e) Properties adalah informasi objek-objek yang ada di *stage*.

Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut properties dari objek yang terpilih.

f) Panel adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.

c. Keunggulan Adobe Flash CS5

Kelebihan dari adobe flash ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game, dan perangkat ajar. Adobe Flash dilengkapi dengan action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibanding dengan program presentasi lainnya.

Penggunaan Adobe flash sebagai software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *education*, didasari pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. Adobe flash memiliki keunggulan dibanding dengan program lain yang sejenis, antara lain:

- 1) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami Adobe flash dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- 2) Penggunaan media ini dapat mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur yang dikehendakinya.
- 3) Adobe flash menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan flash, menggunakan animasi dengan vector, dan juga ukuran file flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.
- 4) Adobe flash menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, html, gif, jpg, png, exe, mov. Hal ini memungkinkan pengguna program adobe flash berbagai keperluan yang kita inginkan.²⁸

²⁸ Wikipedia, Adobe flash, (http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, diakses pada 20 September 2016, jam 12.00 wib).

d. Keterbatasan Adobe Flash CS5

Adapun keterbatasan-keterbatasan penggunaan Adobe flash ini antara lain:²⁹

- 1) Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah berbasis software desain grafis sebelumnya.
- 2) Kurang simple
- 3) Perlu banyak refrensi tutorial.

3. Materi Perkembangan Masyarakat, Kebudayaan, dan Pemerintahan Pada Masa Islam, serta Peninggalan-Peninggalannya

a. Proses Masuk dan Berkembangnya Pengaruh Islam di Indonesia

Menurut para sejarawan, pada abad ke-13 Masehi Islam sudah masuk ke nusantara yang dibawa oleh para pedagang muslim. Namun untuk lebih pastinya para ahli masih terdapat perbedaan pendapat dari para sejarawan. Namun setidaknya 3 tiga teori tentang masuknya Islam ke Indonesia.

1) Teori Gujarat

Teori ini dipelopori oleh ahli sejarah Snouck Hurgronje, menurutnya agama Islam masuk ke Indonesia dibawa oleh para pedagang Gujarat pada abad ke-13 masehi.

²⁹ Qoriah Ulfa Ridatul, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 8 Subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” Untuk Meningkatkan Keefektivan Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang*, Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Malang, 2015

2) Teori Persia

P.A Husein Hidayat memelopori teori ini, menyatakan bahwa agama Islam dibawa oleh pedagang Persia (Iran), hal ini berdasarkan kesamaan antara kebudayaan Islam di Indonesia dengan Persia.

3) Teori Mekkah

Teori ini menyatakan bahwa Islam masuk ke Indonesia langsung dibawa para pedagang Mekkah, teori ini berlandaskan sebuah berita dari China yang menyatakan jika pada abad ke-7 sudah terdapat perkampungan muslim di pantai barat Sumatera.

b. Saluran Islamisasi di Indonesia

Masuknya Islam di Indonesia berlangsung secara damai dan menyesuaikan dengan adat serta istiadat penduduk lokal. Ajaran Islam yang tidak mengenal perbedaan kasta membuat ajaran ini sangat diterima penduduk lokal. Menurut Uka Tjandrasasmita, saluran-saluran Islamisasi yang berkembang ada enam, yaitu.³⁰

1) Saluran Perdagangan

Pada taraf permulaan, saluran islamisasi adalah perdagangan. Kesibukan lalu lintas perdagangan pada abad ke-7 hingga ke-16 M. membuat perdagangan-perdagangan Muslim (Arab, Persia dan India) turut ambil bagian dalam perdagangan dari negeri-negeri bagian barat, tenggara dan Timur Benua Asia. Saluran Islamisasi

³⁰ Badri Yatim, Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 201-202

melalui perdagangan ini sangat menguntungkan karena para raja dan bangsawan turut serta dalam kegiatan perdagangan, bahkan mereka menjadi pemilik kapal dan saham. Mengutip pendapat Tome Pires berkenaan dengan saluran Islamisasi melalui perdagangan ini di pesisir Pulau Jawa yang penduduknya ketika itu masih kafir. Mereka berhasil mendirikan masjid-masjid dan mendatangkan mullah-mullah dari luar sehingga jumlah mereka menjadi banyak, dan karenanya anak-anak Muslim itu menjadi orang Jawa dan kaya-kaya. Di beberapa tempat, penguasa-penguasa Jawa, yang menjabat sebagai bupati-bupati Majapahit yang ditempatkan di pesisir utara Jawa banyak yang masuk Islam, bukan hanya karena faktor politik dalam negeri yang sedang goyah, tetapi terutama karena faktor hubungan ekonomi dengan pedagang-pedagang Muslim. Dalam perkembangan selanjutnya, mereka kemudian mengambil alih perdagangan dan kekuasaan di tempat-tempat tinggalnya.

2) Saluran Perkawinan

Dari sudut ekonomi, para pedagang Muslim memiliki status sosial yang lebih baik daripada kebanyakan pribumi, sehingga penduduk pribumi, terutama putri-putri bangsawan, tertarik untuk menjadi istri saudagar-saudagar itu. Sebelum kawin, mereka diislamkan terlebih dahulu. Setelah mereka mempunyai keturunan, lingkungan mereka semakin luas. Akhirnya, timbul kampung-kampung,

daerah-daerah, dan kerajaan-kerajaan Muslim. Dalam perkembangan berikutnya, ada pula wanita Muslim yang dikawini oleh keturunan bangsawan, tentu saja setelah yang terakhir ini masuk Islam terlebih dahulu. Jalur perkawinan ini lebih menguntungkan apabila terjadi antara saudagar Muslim dengan anak bangsawan atau anak raja dan anak adipati, karena raja, adipati, atau bangsawan itu kemudian turut mempercepat proses Islamisasi. Demikianlah yang terjadi antara Raden Rahmat atau Sunan Ngampel dengan Nyai Manila, Sunan Gunung Jati dengan putri Kawunganten, Brawijaya dengan putri Campa yang menurunkan Raden Patah (raja pertama Demak), dan lain-lain.³¹

3) Saluran Tasawuf

Pengajar-pengajar tasawuf atau para sufi, mengajarkan teosofi yang bercampur dengan ajaran yang sudah dikenal luas oleh masyarakat Indonesia. Mereka mahir dalam soal-soal magis dan mempunyai kekuatan-kekuatan menyembuhkan. Di antara mereka ada juga yang mengawini putri-putri bangsawan setempat. Dengan tasawuf, “bentuk” Islam yang diajarkan kepada penduduk pribumi mempunyai persamaan dengan alam pikiran mereka yang sebelumnya menganut agama Hindu, sehingga agama baru itu mudah dimengerti dan diterima. Di antara ahli-ahli tasawuf yang memberikan ajaran yang mengandung persamaan dengan alam

³¹ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 202

pikiran Indonesia pra-Islam itu adalah Hamzah Fansuri di Aceh, Syaikh Lemah Abang, dan Sunan Panggung di Jawa. Ajaran mistik seperti seperti ini masih berkembang di abad ke-19 M bahkan di abad ke-20 M ini.³²

4) Saluran Pendidikan

Islamisasi juga dilakukan melalui pendidikan, baik pesantren maupun pondok yang diselenggarakan oleh guru-guru agama, kiai-kiai, dan ulama-ulama. Di pesantren atau pondok itu, calon ulama, guru agama, dan kiai mendapat pendidikan agama. Setelah keluar dari pesantren, mereka pulang ke kampung masing-masing kemudian berdakwah ke tempat tertentu mengajarkan Islam. Misalnya, pesantren yang didirikan oleh Raden Rahmat di Ampel Denta Surabaya dan Sunan Giri di Giri. Keluaran pesantren Giri ini banyak yang diundang ke Maluku untuk mengajarkan agama Islam.³³

5) Saluran Kesenian

Saluran Islamisasi melalui kesenian yang paling terkenal adalah pertunjukan wayang. Dikatakan, sunan Kalijaga adalah tokoh yang paling mahir dalam mementaskan wayang. Dia tidak pernah meminta upah pertunjukan, tetapi ia meminta para penonton untuk mengikutinya mengucapkan kalimat syahadat. Sebagian besar cerita wayang masih dipetik dari cerita Mahabarata dan Ramayana,

³² Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 202-203

³³ *Ibid*, hlm. 203

tetapi di dalam cerita itu disisipkan ajaran dan nama Islamisasi, seperti sastra (hikayat, babad, dan sebagainya), seni bangunan, dan seni ukir.³⁴

6) Saluran Politik

Di Maluku dan Sulawesi Selatan, kebanyakan rakyat masuk Islam setelah rajanya memeluk Islam terlebih dahulu. Pengaruh politik raja sangat membantu tersebarnya Islam di daerah ini. Di samping itu, baik di Sumatera dan Jawa maupun di Indonesia bagian timur, demi kepentingan politik, kerajaan-kerajaan Islam memerangi kerajaan-kerajaan non-Islam. Kemenangan kerajaan Islam secara politis banyak menarik penduduk kerajaan bukan Islam itu masuk Islam.³⁵

c. Peranan Perdagangan dan Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia

1) Peranan Perdagangan dalam Penyebaran Islam di Indonesia

Daerah yang kali pertama menerima pengaruh agama dan kebudayaan Islam adalah daerah pesisir pantai dan kota-kota pelabuhan. Hal ini berkaitan dengan motif utama yang mendorong penyebaran agama Islam, yaitu motif ekonomi (perdagangan). Dalam proses tersebut, para pedagang Nusantara yang telah berhubungan dan bergaul dengan bangsa-bangsa lain di kota-kota dagang internasional menjadi kelompok sosial yang berpengaruh.

³⁴ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 203

³⁵ *Ibid*, hlm. 203-204

Terutama atas penyebaran agama Islam kepada kelompok lainnya di Indonesia.

Islam dan perdagangan tidak bisa dipisahkan dari perdagangan di perairan Nusantara pada abad ke-7 sampai 18 M. Para pedagang saat itu beranggapan bahwa dengan memeluk agama Islam, akan memudahkan hubungan dagang. Selain itu, agama baru ini tidak membeda-bedakan asal-usul keturunan, bangsa, dan kedudukan sosial seperti dalam sistem kasta agama Hindu. Oleh karena itu, agama Islam mudah sekali menyebar di kalangan rakyat golongan bawah yang ingin diakui keberadaannya oleh golongan lain.

Semakin banyaknya golongan pedagang dan golongan pemeluk baru Islam menyebabkan terjadinya mobilitas sosial secara horizontal. Mobilitas tersebut ditandai dengan semakin banyaknya penyebaran para pedagang di hampir seluruh pesisir Nusantara dan persebaran penduduk penganut agama Islam di daerah sekitarnya.³⁶

2) Peranan Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia

Walisongo adalah orang yang sudah mencapai tingkatan tertentu dalam mendekati diri kepada Allah, disamping itu wali sebagai pemberi legitimasi (pengesahan) yang dapat memberikan

³⁶ Nurhadi, dkk, *jelajah Cakrawala Sosial: Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Pusat Perbukuan, departemen Pendidikan Nasional, 2009.hlm, 221-222

jawaban sah/tidaknya seseorang naik tahta. Walisongo yang sangat terkenal bagi masyarakat Indonesia adalah sebagai berikut:³⁷

a) Maulana Malik Ibrahim

Beliau keturunan Arab, berasal dari Turki. Datang ke Jawa Timur tahun 1379, meninggal tahun 1419, dan dimakamkan di Gresik. Selain menguasai ilmu-ilmu agama secara mendalam dan sempurna, Maulana Malik Ibrahim juga ahli dalam bidang tata negara. Penyebaran Islam secara halus, tidak menentang adat istiadat penduduk asli yang masih memeluk agama Hindu ataupun Buddha. Beliau melakukan dakwah di Pulau Jawa bagian timur.

b) Sunan Ampel

Sunan Ampel berasal dari Jeumpa, Aceh, dengan nama kecil Raden Ahmad Ali Rahmatullah atau lebih dikenal dengan Raden Rahmat. Beliau datang ke Jawa pada tahun 1421 M, menggantikan Maulana Malik Ibrahim yang wafat tahun 1419 M.

Beliau mendirikan pesantren di Ampel Denta, Surabaya. Sunan Ampel juga ikut mendirikan Masjid Agung Demak pada tahun 1479 dan merupakan salah seorang perencana berdirinya Kerajaan Islam Demak. Sunan Ampel dimakamkan di Ampel Surabaya.

³⁷ Nurdin, dkk, *Mari Belajar IPS 1: untuk SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Pusat Perbukuan, departemen Pendidikan Nasional, 2008.hlm, 212

c) Sunan Bonang

Sunan Bonang adalah putra Sunan Ampel, lahir di Surabaya tahun 1465, dengan nama kecil Raden Makdum. Sunan Bonang wafat tahun 1525, dimakamkan di Tuban. Beliau pencipta Gending Durma.

d) Sunan Drajad

Sunan Drajad adalah putra Sunan Ampel, lahir di Surabaya, dengan nama kecil Raden Qosim. Beliau pencipta Gending Pangkur, dan penyebar Islam yang berjiwa sosial dan dermawan. Sunan Drajad dimakamkan di daerah Lamongan.

e) Sunan Giri

Syekh Maulana Ainul Yakin, dengan nama kecilnya Raden Paku, adalah putra Syekh Maulana Ishak yang mendirikan pesantren di Giri, sehingga lebih populer dengan sebutan Sunan Giri. Sunan Giri menyebarkan agama Islam tidak hanya di Jawa, tetapi juga ke pulau-pulau sekitar Jawa Timur, bahkan sampai Maluku. Beberapa Kyai dari Giri diundang ke Maluku untuk menjadi guru-guru agama. Sunan Giri adalah pencipta Gending Asmaradana dan Gending Pucung. Beliau pencipta permainan anak-anak yang berjiwa Islam, seperti Iilir-ilir, Jamuran, dan Cublakcublak Suweng.

f) Sunan Kudus

Nama kecil Sunan Kudus adalah Sayyid Ja'far Shodiq, berasal dari Palestina. Beliau datang ke Jawa pada tahun 1436 M. Daerah penyebaran Islam di pesisir Jawa Tengah. Beliau seorang pujangga, pandai mengarang, pencipta Gending Mas Kumambang dan Gending Mijil. Pernah jadi Senapati Kerajaan Islam Demak.

g) Sunan Muria

Sunan Muria adalah putra Sunan Kalijaga, dengan nama kecil Raden Umar Said. Beliau ikut mendirikan Masjid Demak dan ikut membantu berdirinya Kerajaan Islam Demak. Beliau menciptakan Gending Sinom dan Gending Kinanti untuk kepentingan dakwah. Beliau wafat dan dimakamkan di puncak Gunung Muria.

h) Sunan Kalijaga

Nama kecilnya Raden Mas Syahid. Beliau lahir di Tuban, Jawa Timur, sebagai putra Tumenggung Sahur Wilatikta, Adipati Tuban. Beliau adalah seorang wali, mubalig, pejuang, pujangga, dan filsuf yang berjiwa besar. Beliau menyiarkan agama Islam melalui cerita wayang. Sunan Kalijaga dimakamkan di Kadilangu, dekat Demak.

i) Sunan Gunung Jati

Syarif Hidayatullah atau lebih populer dengan sebutan Sunan Gunung Jati, berasal dari Palestina. Datang ke Pulau Jawa pada tahun 1436 M. Beliau mempunyai nama sangat banyak, antara lain Fatahilah, Muhammad Nurudin, Faletahan, Syah Nurullah, Makhdum Jati, dan Makhdum Rakhmatullah. Beliau diangkat sebagai Panglima Perang Kerajaan Demak dan ditugaskan di Jawa Barat. Beliau mendirikan Kesultanan Banten dan Kesultanan Cirebon. Sunan Gunung Jati wafat dan dimakamkan di Gunung Jati Cirebon.

d. Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia

Masuknya pengaruh Islam ke Indonesia menyebabkan berdirinya beberapa kerajaan Islam. Dari beberapa kerajaan yang ada, kita dapat menggambarkan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia.³⁸

1) Kerajaan Samudra Pasai

Samudra Pasai yang terletak di dekat Muara Sungai Peusangan di pesisir timur laut Aceh, merupakan kerajaan Islam pertama di Indonesia, dengan Sultan Malik Al Saleh sebagai kepala negaranya. Samudra Pasai cepat berkembang karena letaknya yang sangat strategis sehingga terjalin hubungan dagang yang baik dengan India, Benggala, Gujarat, Arab, dan Cina. Berkat kemajuan

³⁸ Nurdin, dkk, *Mari Belajar IPS 1: untuk SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, departemen Pendidikan Nasional, 2008).hlm, 212

dalam perdagangan, Samudra Pasai menjadi kerajaan yang makmur dan memiliki pertahanan yang kuat, serta luas daerah kekuasaannya.

Pada tahun 1350, Samudra Pasai diserang oleh Majapahit yang iri karena kedekatan Samudra Pasai dengan Kesultanan Delhi. Penyerangan ini mengakibatkan kemunduran Kerajaan Samudra Pasai yang semakin lama semakin lemah dan akhirnya dapat dikuasai oleh Aceh.

2) Kerajaan Aceh

Kerajaan Aceh terletak di ujung utara Pulau Sumatera. Semula Aceh merupakan daerah taklukan Kerajaan Pedir. Jatuhnya Malaka dan Pasai ke tangan Portugis, mengakibatkan para pedagang di Selat Malaka mengalihkan kegiatannya ke Pelabuhan Aceh. Aceh akhirnya berkembang pesat, dan setelah kuat kemudian melepaskan diri dari kekuasaan Kerajaan Pedir dan berdiri sebagai wilayah yang merdeka. Sultan pertama sekaligus pendiri Kerajaan Aceh adalah Sultan Ali Mughayat Syah (1514-1528).

Aceh mengalami masa kejayaan di bawah pemerintahan Sultan Iskandar Muda (1607-1636). Aceh berusaha menguasai kembali daerah-daerah yang dulu di bawah pengaruhnya dan telah direbut Portugis. Bahkan Aceh dapat menaklukkan Deli, Johor, Bontan, Pahang, Kedah, Perak, Nias hingga tahun 1625. Daerah

sepanjang pantai barat Pulau Sumatera dapat dikuasai pula, seperti Indrapura, Silebar, Tiku, Salida, dan Pariaman.

Sejak Sultan Iskandar Muda wafat, Aceh terus-menerus mengalami kemunduran yang akhirnya menyebabkan keruntuhan Aceh. Namun, Aceh masih memegang peranan penting dalam penyebaran agama Islam.

3) Kerajaan Demak

Majapahit mengalami keruntuhan pada tahun 1478. Pada tahun 1500, Raden Patah yang keturunan Raja Brawijaya V, seorang Adipati Demak yang beragama Islam, telah melepaskan diri dari kekuasaan Majapahit. Kemudian dengan bantuan para wali, Raden Patah mendirikan Kerajaan Demak, dan dinobatkan sebagai Sultan Demak pertama, dengan gelar Senapati Jimbung Ngabdur'rahman Panembahan Palembang Sayidin Panatagama.

Demak menjadi kerajaan maritim, dan Raden Patah berhasil membuat Jepara dan Semarang menjadi pelabuhan transit yang menghubungkan Indonesia bagian timur sebagai daerah penghasil rempah-rempah, dengan Malaka sebagai daerah pemasaran Indonesia bagian barat.

Keruntuhan Kerajaan Demak diawali dengan wafatnya Sultan Trenggana pada tahun 1546, karena terjadi perebutan tahta kerajaan. Aria Penangsang, berhasil membunuh Prawata (putra Sultan Trenggana) yang merasa lebih berhak atas tahta kerajaan.

Aria Penangsang sendiri berhasil dibunuh oleh Hadiwijaya, Adipati Pajang dan menantu Sultan Trenggana. Kemudian pusat pemerintahan Demak beserta alat kebesarannya dipindahkan ke Pajang pada tahun 1568. Sejak saat itu tamatlah riwayat Kerajaan Demak dan berdirilah Kerajaan Pajang.

4) Kerajaan Mataram Islam

Setelah naik tahta kerajaan pada tahun 1586, Sutawijaya bergelar Panembahan Senapati Ing Alaga Sayidin Panatagama. Kerajaan Mataram yang didirikan Sutawijaya merupakan Kerajaan Mataram kedua yang kini bercorak Islam, sementara yang pertama dulu bercorak Hindu. Namun letak Mataram Islam berada di bekas wilayah Kerajaan Mataram Hindu. Sementara itu, Pajang yang dahulu menjadi pusat kerajaan, masuk menjadi wilayah kekuasaan Mataram Islam, dan Pangeran Benowo sebagai Adipati Pajang.

Setelah Panembahan Senapati, berturut-turut yang menggantikan kedudukan Sultan Mataram adalah Mas Jolang atau Pangeran Seda Krapyak (1601-1613), Mas Rangsang atau Sultan Agung Hanyakrakusuma Senapati ing Alaga Ngabdurrahman Kalifatullah (1613-1645).

Sultan Agung wafat pada tahun 1645 dan dimakamkan di Imogiri. Semua raja keturunan Sultan Agung, baik dari Yogyakarta maupun dari Surakarta, juga dimakamkan di Imogiri. Setelah Sultan Agung wafat, Mataram Islam mengalami kemunduran.

5) Kerajaan Makassar

Pada awal abad ke-16, di Sulawesi Selatan terdapat banyak kerajaan yang menurut Tome Pires jumlahnya ada 50 yang masih menganut berhala. Di antara kerajaan-kerajaan di Sulawesi yang terkenal adalah Kerajaan Gowa, Tallo, Bone, Wajo, Soppeng, dan Kerajaan Luwu.

Penyebaran Islam di Makassar dirintis oleh para pedagang muslim dari Minangkabau, Johor, dan Melayu. Keterbukaan Raja Gowa dan Tallo mempercepat proses penyebaran Islam di Makassar.

Pada tahun 1605, Raja Gowa dan Raja Tallo masuk Islam, dan selanjutnya diikuti kerajaan-kerajaan lain, yaitu Wajo pada 1610, dan Bone pada tahun 1611. Kerajaan Gowa dan Kerajaan Tallo lazim disebut Kerajaan Makassar. Raja Makassar yang pertama adalah Sultan Alaudin (1591-1639), yang pengaruhnya sampai Sumbawa, Bima, Manado, Gorontalo, dan Tomini, kemudian Muhammad Said (1639-1653), dan dilanjutkan Sultan Hasanuddin (1654-1660).

e. Peninggalan-Peninggalan Sejarah Bercorak Islam

Peninggalan sejarah yang bercorak Islam di berbagai daerah di Indonesia, hampir tidak ada perbedaan. Justru yang ada adalah persamaan-persamaan yang secara umum memang terjadi seperti itu. Masuknya pengaruh Islam ke Indonesia, terjadi setelah masyarakat

Indonesia memeluk Hindu dan Buddha. Tokoh-tokoh penyebar Islam tidak memusuhi agama yang sudah ada, tetapi diusahakan masuk Islam dengan kesadaran sehingga terjadi integrasi antara kebudayaan Hindu-Buddha dan kebudayaan Islam. Hal ini mengakibatkan peninggalan Islam di Indonesia banyak dipengaruhi oleh kebudayaan Hindu dan Buddha, baik bentuk bangunannya, seni arsitekturnya, maupun hiasan-hiasan yang merupakan bagian tak terpisahkan dari bangunan tersebut.

Peninggalan sejarah yang bercorak Islam antara lain sebagai berikut:³⁹

1) Masjid

Masjid adalah tempat orang Islam melakukan ibadah sholat. Masjid berukuran besar sehingga mampu menampung banyak orang yang sholat berjamaah, terutama pada sholat Jumat, sholat pada Hari Raya Idul Fitri, maupun Idul Kurban. Langgar atau surau juga tempat orang Islam melakukan ibadah sholat sehari-hari, namun ukurannya lebih kecil.

Masjid peninggalan sejarah yang bercorak Islam antara lain Masjid Demak, Masjid Sendang Duwur (Tuban), Masjid Kasepuhan (Cirebon), Masjid dan Menara Kudus, Masjid Baiturrahman (Aceh), Masjid Sunan Ampel (Surabaya).

³⁹ Nurdin, dkk, *Mari Belajar IPS 1: untuk SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Pusat Perbukuan, departemen Pendidikan Nasional, 2008.hlm, 212

2) Keraton

Keraton adalah tempat tinggal sultan beserta keluarganya. Juga untuk pertemuan kenegaraan antara sultan dengan pejabat kesultanan untuk membahas masalah-masalah kenegaraan. Bangunan keraton di Indonesia cenderung bercorak Hindu-Budha, karena pengaruh Hindu-Budha lebih dulu masuk dan berkembang serta dianut oleh masyarakat sebelum masuknya Islam. Contoh keraton peninggalan Islam antara lain, Keraton Kasepuhan dan Kanoman di Cirebon, Keraton Kesultanan Aceh, Keraton Yogyakarta dan Keraton Surakarta, dan Istana Raja Gowa di Sulawesi Selatan.

3) Batu Nisan

Nisan terbuat dari batu, didirikan di atas makam, berfungsi sebagai tanda makam seseorang yang sudah meninggal dunia. Nisan juga memuat keterangan-keterangan atau identitas dan biodata seseorang yang dimakamkan disitu. Bentuk nisan peninggalan Islam sangat beragam, namun yang terkenal adalah Nisan Makam Sultan Malik Al Saleh berangka tahun 1297 dari kerajaan Samudra Pasai, Nisan Kubur Fatimah binti Maimun di Leran Gresik yang berangka tahun 1082, dan Nisan Makam Maulana Malik Ibrahim tahun 1419 di Aceh Utara (Samudra Pasai).

4) Kaligrafi

Kaligrafi adalah seni tulisan Arab yang berfungsi sebagai hiasan. Peninggalan Islam berupa kaligrafi banyak terdapat pada dinding masjid, menara, juga pada nisan kubur yang bercorak Islam.

5) Seni Sastra

Perkembangan Islam di Indonesia juga berpengaruh terhadap karya-karya sastra yang bernafaskan Islam oleh ahli tasawuf dan ulama Islam. Karya sastra yang dihasilkan pada masa Islam antara lain Babad Tanah Jawi, babad Cirebon, Sejarah Melayu, dan Gurindam dua belas. Berdasarkan corak dan isinya, kesusastraan masa Islam dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu hikayat, babad, dan suluk.

- a) Hikayat adalah cerita atau dongeng dengan bermacam-macam lakon, memuat peristiwa luar biasa yang tidak masuk akal, sering bertitik tolak dari cerita sejarah. Misalnya, Hikayat panji Inu Kertapati, Hikayat Amir Hamzah, Hikayat Bayan Budiman, Hikayat Si Miskin, Hikayat Bahtiar, dan Hikayat Hang Tuah.
- b) Babad adalah cerita sejarah yang lebih bersifat dongeng. Beberapa cerita babad kadang diberi judul hikayat. Misalnya, Hikayat Raja-Raja Pasai, Hikayat Silsilah Perak, Sejarah

Melayu, Babad Giyanti, Babad Tanah Jawi, Hikayat Hasanuddin, dan Sejarah Negeri Kedah.

6) Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan peninggalan Islam antara lain Grebek Besar dan Grebek Maulud (perayaan Sekaten, yang dilakukan di Surakarta, Yogyakarta, Demak, Banten, Cirebon, dan Aceh). Sekaten diperkenalkan oleh Raden Patah di Demak pada abad ke-16. Saat ini ribuan orang Jawa masuk Islam dengan mengucapkan shahadatin. Debus juga merupakan seni pertunjukan yang bercorak Islam. Debus adalah tarian mengerikan dengan memasukkan benda tajam ke tubuh

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional,

berbasis klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.⁴⁰

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), “hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu: kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi vokasional, keempat kompetensi tersebut harus dikuasai oleh siswa secara menyeluruh/komprehensif, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab”.⁴¹

Dari beberapa pengertian belajar dan hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa perbedaan diantara keduanya yaitu belajar lebih kepada bagaimana prosesnya sedangkan hasil belajar yaitu apa yang didapat (hasil) dari proses belajar yang telah mendapat perlakuan berupa tes-tes yang dilakukan selama proses belajar berlangsung.

b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kekurangan gizi misalnya,

⁴⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006. Hlm, 22

⁴¹ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 140

ternyata kemampuan belajarnya berada di bawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat ngantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.⁴²

b) Faktor Psikologi

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor psikologis. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan di antaranya meliputi inteligensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.⁴³

Pertama, inteligensi. Menurut C.P. Chaplin, mengartikan inteligensi sebagai (1) kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara tepat dan efektif, (2) kemampuan berbasis konsep abstrak secara efektif, (3) kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat sekali.⁴⁴

⁴² Yudhi, Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group, 2008), Hlm, 24-25

⁴³ Yudhi, Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group, 2008), Hlm, 26

⁴⁴ Ibid...

Kedua, perhatian. Menurut Slameto, perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu obyek ataupun sekumpulan obyek.⁴⁵

Ketiga, minat dan bakat. Menurut Slameto, minat diartikan sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih.⁴⁶

Keempat, motif dan motivasi. Menurut Sadirman AM, kata motif sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.⁴⁷ Kemudian motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁴⁸

Kelima, kognitif dan daya nalar. Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah penginderaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya.⁴⁹ Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, di mana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa yang lampau atau berdasarkan kesan-kesan

⁴⁵ Ibid, hlm 27

⁴⁶ Ibid, hlm 27

⁴⁷ Ibid, hlm 27

⁴⁸ Ibid, hlm 29

⁴⁹ Ibid, hlm 29

yang diperoleh melalui pengalamannya di masa lampau.⁵⁰ Menurut Jalaluddin Rakhmat, dibagi menjadi dua macam, yakni *berpikir austik (austic)* dan *berpikir realistic (realistic)*. Yang pertama mungkin lebih tepat disebut melamun; fantasi, menghayal, *wishful thinking*, adalah contoh-contohnya. Berpikir realistik, disebut juga nalar (reasoning), ialah berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata.⁵¹

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial.⁵² Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses hasil belajar.⁵³

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini di harapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang

⁵⁰ Yudhi, Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group, 2008), Hlm, 30

⁵¹ Ibid, hlm 30-31

⁵² Ibid, hlm 31

⁵³ Ibid, hlm 32

telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.⁵⁴

c. Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pengolahan dalam otak menjadi informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena belajar melibatkan otak maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah.⁵⁵

Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan yang menimbulkan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkat atau jenjang. Bloom membagi dan menyusun secara hirarkhis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks dan penguasaan suatu tingkat maka mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).⁵⁶

⁵⁴ Ibid, hllm 32

⁵⁵ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009. Hlm, 50

⁵⁶ Ibid, Hlm, 50

Hasil belajar dari aspek kognitif dapat diamati dari beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai pedoman dalam mencari cara evaluasi yang sesuai. Indikator dan sekaligus cara evaluasi dari aspek kognitif berdasarkan buku yang dikutip oleh Muhibbin Syah adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Aspek Kognitif dan Cara Mengevaluasinya

Aspek Hasil Belajar	Indikator	Cara Evaluasi
Ranah kognitif (cipta)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menunjukkan ▪ Dapat membandingkan ▪ Dapat menghubungkan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes lisan ▪ Tes tertulis ▪ Observasi
a) Pengamatan		
b) Ingatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menyebutkan ▪ Dapat menunjukkan kembali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes lisan ▪ Tes tertulis ▪ Observasi
c) Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menjelaskan ▪ Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes lisan ▪ Tes tertulis
d) Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat memberikan contoh ▪ Dapat berbasis secara tepat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes tertulis ▪ Pemberian tugas ▪ Observasi
e) Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menguraikan ▪ Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes tertulis ▪ Pemberian tugas
f) Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menghubungkan ▪ Dapat menyimpulkan ▪ Dapat menggenarilisasikan (membuat prinsip umum) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes tertulis ▪ Pemberian tugas

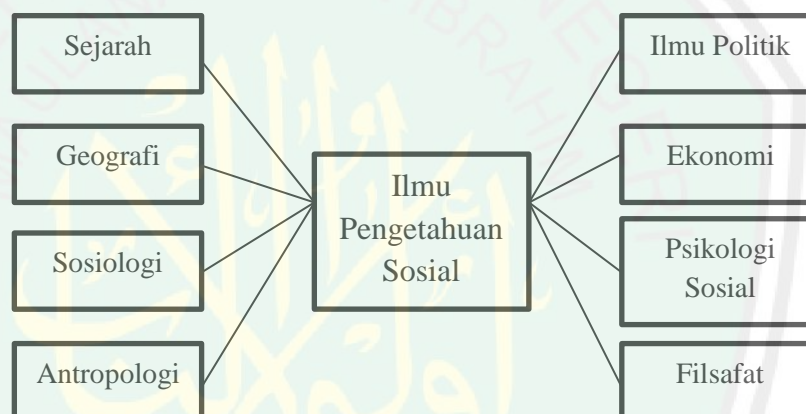
5. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan

interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.⁵⁷

Gambar 2.4
Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial⁵⁸



Menurut Mulyono, IPS merupakan perwujudan dari pendekatan interdisiplin dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, ekologi dan sebagainya.⁵⁹

⁵⁷ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 171

⁵⁸ Ibid., hlm. 172

⁵⁹ Rizal H. Asrjad. *Pendekatan Konstektual Dalam Pembelajaran : Penerapannya pada Anak Disabilitas Belajar*. Manado: Penerbit STAIN Manado Press, 2013. Hlm, 33

Sejalan dengan pernyataan di atas, Fenton dalam Sugiharsono: *“social studies not a single discipline but a related fields including political science, econimis, sociology, anthropology, psychology, geography, and history”* pengetahuan sosial bukan disiplin ilmu tunggal melainkan sebuah kelompok bidang-bidang yang berkaitan yang meliputi ilmu politik, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan sejarah.⁶⁰

Untuk jenjang SMP/MTs, pengorganisasian materi IPS berbasis pendekatan korelasi (*correlated*), artinya materi pelajaran disusun dan dikembangkan mangacu kepada beberapa disiplin ilmu secara terbatas, yang kemudian dikaitkan dengan aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik tingkat perkembangan peserta didik. Sebagaimana tercantum dalam Dokumen Permendiknas 2006 dikemukakan bahwa IPS untuk SMP/MTs memiliki kesamaan dengan IPS SD/MI, yakni mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Dari ketentuan itu maka secara konseptual, materi pelajaran IPS di jenjang tersebut sebelum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu-ilmu sosial. Namun demikian, peserta didik tetap diarahkan melalui mata pelajaran

⁶⁰ Ibid., hlm. 33-34

IPS agar mereka menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.⁶¹

Dengan memperhatikan uraian definisi tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pembelajaran di sekolah. Dengan integrasi ilmu-ilmu sosial tersebut diharapkan siswa dapat memahami, menganalisis dan menghadapi gejala-gejala yang ada dalam masyarakat lingkungannya.⁶²

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Awan Mutakin, bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

⁶¹ Dadang Supardan, Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015. Hlm. 65

⁶² Rizal H. Asrjad. *Pendekatan Konstektual Dalam Pembelajaran : Penerapannya pada Anak Disabilitas Belajar*. Manado: Penerbit STAIN Manado Press, 2013. Hlm, 34

Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci seagai berikut:⁶³

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan, masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu berbasis metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu berbasis model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*” dan mengembangkan kemampuan siswa

⁶³ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 176

berbasis penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

- 9) Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

Sementara itu, Saripudin menyatakan bahwa itu tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan warga negara agar dapat mengambil keputusan dalam menghadapi masalah secara nalar dan mampu mewujudkannya dalam kehidupan nyata dimasyarakat.⁶⁴

Menurut Depdikbud, tujuan diajarkannya IPS adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta terhadap tanah air.⁶⁵

Dengan memperhatikan pendapat tentang tujuan IPS tersebut dapat dimengerti bahwa tujuan IPS adalah membentuk warga negara yang baik, aktif, kreatif, demokratis, dan memiliki keterampilan sosial peka terhadap masalah sosial. Orang yang berfikir kreatif diharapkan lebih cepat menemukan pemecahan baru terhadap problem yang dihadapi.⁶⁶

⁶⁴ Rizal H. Asrjad. *Pendekatan Konstektual Dalam Pembelajaran : Penerapannya pada Anak Disabilitas Belajar*. Manado: Penerbit STAIN Manado Press, 2013. Hlm, 35

⁶⁵ Ibid., hlm. 36

⁶⁶ Ibid., hlm. 36

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:⁶⁷

- 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- 3) Sistem Sosial dan Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

d. Sarana Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Terungkap di lapangan, bahwa kurikulum tidak secara rinci menyebutkan jenis media dan alat pembelajaran. Media dan alat bantu pembelajaran untuk strategi pembelajaran IPS baru terbatas pada media dan alat cetak seperti buku, gambar, dan peta. Media yang banyak digunakan untuk keduanya adalah buku paket ditambah dengan buku anjuran yang mendapatkan rekomendasi dari pihak berwenang.

Alat pelajaran untuk strategi pembelajaran IPS masih terbatas dan sangat tertinggal oleh pelajaran IPA. Dari observasi di beberapa sekolah, terdapat beberapa peta serta gambar pahlawan. Studi ini mengungkapkan bahwa kreativitas guru masih kurang untuk membuat alat pelajaran.⁶⁸

⁶⁷ Permendiknas no.22 tentang standard isi standard kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

⁶⁸ Tim Pengembang, "Ilmu Pendidikan. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*", (Bandung:PT IMPERIAL BHAKTI UTAMA.2007), hlm.292-294

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dan peserta didik dalam strategi pembelajaran IPS adalah buku. Menurut analisis guru, ternyata buku paket IPS sering ketinggalan materinya. Oleh karena itu, atas pertimbangan pengayaan materi, mereka tidak hanya menggunakan satu buku. Buku IPS lebih banyak diterbitkan oleh pihak swasta, secara kuantitas menggembirakan, namun secara kualitas muatan materinya masih banyak memuat aspek informasi. Oleh karena itu, pengembangan media pelajaran pada strategi pembelajaran IPS sangatlah diperlukan untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik.⁶⁹

6. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam Al-Qur'an yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis;

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَأَنْظَرَ مَاذَا يَرَجِعُونَ ﴿٢٨﴾
 قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيْ كِتَابٍ كَرِيمٍ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ
 بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya: “Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan” Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang”(QS An-Naml (27): 29-30).

⁶⁹Ibid hlm. 294

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman berbasis burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi Sulaiman telah memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya, yang Allah SWT abadikan pada ayat berikut ini:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ ۖ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقِيهَا ۚ قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِّن قَوَارِيرَ ۗ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿٤٤﴾

Artinya: *Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana". Maka tatkala Dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca". berkatalah Balqis: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam"(QS An-Naml (27): 44).*

Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang

berbasis teknologi canggih, sehingga dapat membuat suasana nyaman dan kondusif.

Dengan demikian, dalam pembelajaran seharusnya dapat berbasis media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan berbasis sarana yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada masa sekarang (modern), tentunya mempunyai perbedaan dalam wujudnya. Media pembelajaran berbasis teknologi dewasa ini sangat maju dan cukup variatif, masih terbuka untuk lebih canggih masa pada yang akan datang. Beberapa media dalam pembelajaran yang berbasis teknologi seperti: Televisi, VTR (*Video Tape Recorder*), VCD (*Video Compact Disc*), DVD (*Digital Versatile Disc*), Film, Komputer/Internet.⁷⁰

7. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS yang rendah disebabkan proses pembelajaran IPS masih *teacher centered* menempatkan guru sebagai pusat belajar. Ada beberapa materi dalam IPS yang memiliki tingkat keabstrakan yang tinggi. Jika guru masih berbasis pembelajaran *teacher centered* siswa akan mengalami kebosanan dan kesalahan persepsi makna yang disampaikan oleh guru tersebut. Tidak hanya itu saja siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, siswa hanya menunggu informasi

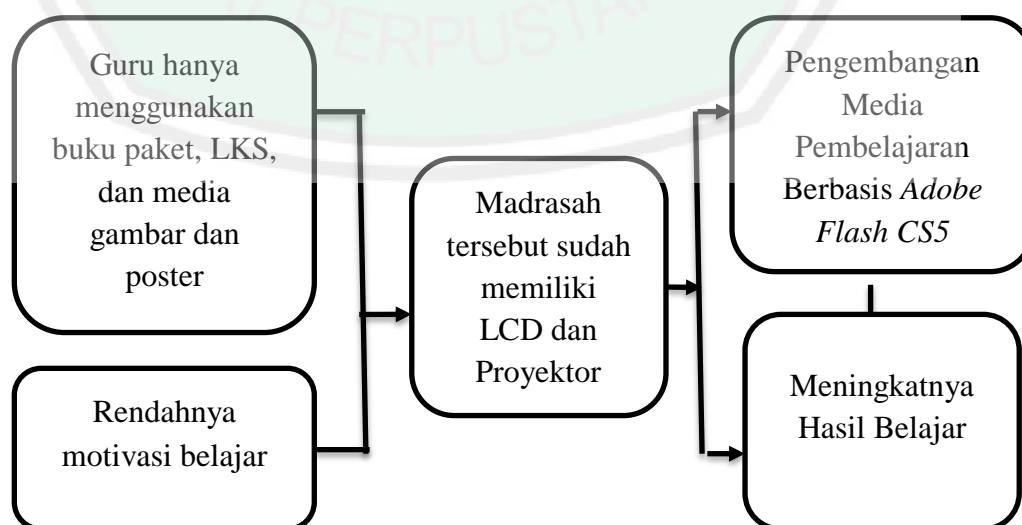
⁷⁰ M. Ramli, *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No. 23 April 2015

materi yang diberikan oleh guru, tanpa diberi kesempatan untuk mengembangkan dan mencari informasi tersebut. Oleh karena itu perlu adanya solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan, sehingga siswa tidak bosan dan justru akan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena media pembelajaran interaktif tersebut memberikan kemungkinan kepada siswa untuk belajar sistematis, efisien, dan efektif.

Sehubungan dengan karakteristik siswa SMP masih pada tahap berpikir operasional abstrak, penggunaan media pembelajaran IPS sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash CS5* dapat memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

B. Kerangka Berpikir

Berikut merupakan kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *reseach and development*. Penelitian dan pengembangan atau *reseach and development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.¹

Penelitian dan pengembangan atau *reseach and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multry years*).²

¹ Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007. Hlm, 164-165

² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015. Hlm, 407

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan perangkat belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu memecahkan permasalahan yang selama ini terjadi saat kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara mudah yang di tempuh oleh peneliti adalah melalui pengembangan yang berorientasi pada produk berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindhu-Budha sampai masa Kolonial Eropa. Sehingga produk ini di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa lewat media pembelajaran yang menarik sehingga memudahkan mereka untuk memperdalam pemahaman terhadap materi perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya.

B. Model Pengembangan

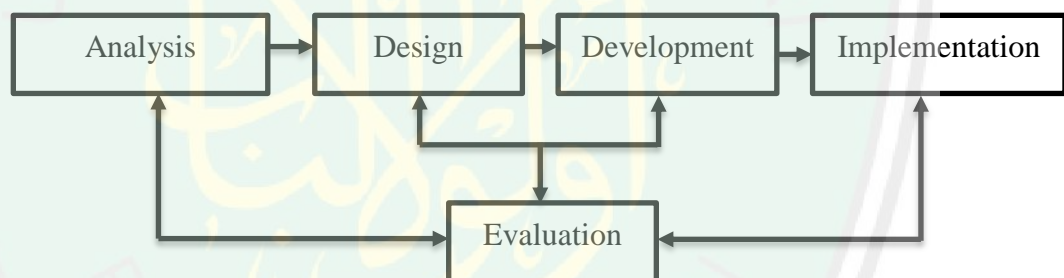
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah-langkah awal hingga langkah akhir.³

³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010). Hlm. 200

Model desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*. Rancangan pengembangan model desain ADDIE ini terdiri dari lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis.

Model desain ADDIE dengan komponennya dapat digambarkan dalam diagram berikut :⁴

Gambar 3.1
Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE



1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan suatu proses *needs assesment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analyze*). Output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profile calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

⁴ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2010) hlm. 125

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain bahan ajar sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus, selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan) untuk mendukung peningkatan efektifitas.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk belajar mengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan, dengan mempersiapkan lingkungan belajar lain yang mendukung proses pembelajaran. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka peneliti bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan apakah sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi / materi, media, desain pembelajaran yang dikembangkan serta evaluasi terhadap efektifitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

Desain pengembangan ADDIE ini sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan khususnya dalam pembelajaran, karena dalam desain pengembangan ini memiliki tahapan yang sistematis.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran IPS dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang

diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

Tahap pertama peneliti menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dan dimiliki oleh siswa setelah berbasis media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk kelas VII MTs pada materi perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam serta peninggalan-peninggalannya. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum IPS yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Tabel 3.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindhu-Budha sampai masa Kolonial Eropa	5.2 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan masa Islam di Indonesia seta peninggalan-peninggalannya.

b. Identifikasi Masalah

Proses pembelajaran IPS kelas VII A dan VII B di MTs Hasyim Asy'ari dilakukan pra penelitian. Guru berbasis bahan ajar berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPS. Dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru pengampu pelajaran IPS kelas VII MTs Hasyim Asy'ari, diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar siswa menunjukkan 13 siswa dari 32 siswa atau kurang lebih 59% siswa mendapat nilai di bawah standar ketuntasan minimum, yakni 75.
- 2) Siswa kurang memahami pelajaran yang bersifat abstrak yaitu perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam serta peninggalan-peninggalannya.
- 3) Saat proses pembelajaran IPS kebanyakan siswa pasif dan gaduh.
- 4) Guru berbasis metode ceramah dan metode *drill* dalam proses pembelajaran.
- 5) Guru tidak memanfaatkan fasilitas madrasah berupa LCD Proyektor dalam pembelajaran IPS.

c. Analisis Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran IPS

Tujuan utama mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs) sesuai dengan yang dirumuskan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.⁵

d. Deskripsi Karakteristik Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah pada Pembelajaran IPS

Pada pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* IPS kelas VII MTs dengan asumsi dalam tahap perkembangannya, peserta didik SMP berada pada tahap periode perkembangan *Operasional formal* (umur 11/12-18 tahun). Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis. Model berfikir ilmiah dengan tipe *hipotetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.⁶

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Tujuan Umum Khusus

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu.

Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik

⁵ Permendiknas no.22 tentang standard isi standard kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

⁶ Asri Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta: 2008. Hlm.,39

dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Bedasarkan hasil analisis pembelajaran terhadap tujuan umum pembelajaran, identifikasi karakteristik dan kemampuan awal sasaran (siswa kelas VII MTs), Tujuan pembelajaran khusus pada materi perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam serta peninggalan-peninggalannya ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
5.Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindhu-Budha sampai masa Kolonial Eropa.	5.2 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan masa Islam di Indonesia seta peninggalan-peninggalannya.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melacak proses masuk dan berkembangnya agama Islam ke Indonesia. ▪ Mendiskripsikan saluran-saluran Islamisasi di Indonesia. ▪ Menjelaskan cara yang digunakan oleh Walisongo/Ulama lainnya dalam menyebarkan Islam. ▪ Mambaca dan membuat peta jalur dan daerah penyebar Islam di

		<p>Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun kronologi perkembangan perkembangan kerajaan Islam di berbagai wilayah Indonesia. ▪ Mengidentifikasi dan memberi contoh peninggalan-peninggalan sejarah bercorak Islam di berbagai daerah.
--	--	--

b. Mengembangkan butir tes

Dari rumusan tujuan pembelajaran khusus diatas, selanjutnya akan dirumuskan mengenai instrumen tes penilaian dan pengukuran untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran khusus tersebut. Berdasarkan rumusan tujuan khusus pembelajaran di atas, dapat dirumuskan instrumen tes penilaiannya terbagi menjadi dua, yaitu :

- 1) Bentuk *pre test* (tes sebelum materi diberikan kepada siswa dengan berbasis media pembelajaran yang lama).
- 2) Bentuk *post test* (tes setelah materi diberikan kepada siswa dengan berbasis media pembelajaran yang dikembangkan).

c. Mengembangkan strategi pembelajaran

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta

didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen utama strategi pembelajaran meliputi kegiatan:

Komponen utama strategi pembelajaran meliputi kegiatan:

- 1) Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi mengupayakan pengkondisian dan kesiapan mental siswa ketika akan mengikuti pelajaran.
- 2) Kegiatan inti, yakni strategi penyampaian materi dari guru ke siswa agar mencapai tujuan pembelajaran IPS. Di dalam kegiatan inti berbasis media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang telah dikembangkan yang melibatkan siswa secara aktif ke dalam proses pembelajaran.
- 3) Kegiatan penutup, yakni kegiatan memberi penguatan dan evaluasi materi yang telah disampaikan.

d. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran IPS ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai media ajar pendukung pembelajaran IPS kelas VII MTs tentang “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu”.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan berupaya menyusun dan merancang media ajar berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari berbagai tahap sebelumnya. Pengembang memodifikasi bahan ajar yang telah ada berupa bahan ajar cetak menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*, serta menentukan model dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Mengembangkan Desain *Interface* (Antar Muka)

Secara umum *interface* ini akan didesain untuk kemudahan siswa atau guru dalam berbasis media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran ini.

b. Pengembangan Sajian Materi

Format dari sajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran IPS ini adalah materi pelajaran yang disusun dengan berbasis software *Adobe Flash CS5*.

Materi yang terdapat di dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran ini dirancang dengan berbasis *font* dan pemilihan warna yang jelas dan cocok untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP)/MTs.

c. Pengemasan Produk

Setelah proses produksi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran interaktif ini selesai, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* akan disimpan dalam bentuk *Compact Disk (CD)* yang akan didesain dengan tampilan cover yang menarik, dan dapat di gunakan dalam PC ataupun di unggah di situs *Youtube*.

Setelah dihasilkannya produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*, dilakukan pengujian berupa validasi kepada *expert judgement*. Validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Jika setelah validasi harus dilakukan perbaikan maka akan memasuki tahap revisi. Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* layak digunakan maka dilakukanlah tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini oleh pengguna di lapangan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini ditujukan untuk siswa kelas VII A dan VII B MTs Hasyim Asy'ari Batu yang berjumlah 30 siswa. Dari 30 siswa tersebut, 15 siswa di kelas VII A menjadi kelompok kontrol dan 15 siswa di kelas VII B menjadi kelompok eksperimen. Fokus dari implementasi ini menguji keefektifan media pembelajaran interaktif

berbasis *Adobe Flash CS5* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Implementasi ini dilakukan pada bulan April 2017 sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dengan waktu yang memenuhi kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII A dan VII B MTs Hasyim Asy'ari Batu.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

a. Evaluasi formatif

Dari langkah menyeleksi dan mengembangkan media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif ini biasanya dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media ajar bagi peserta didik. Evaluasi ini meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi materi tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat uji lapangan (*field evaluation*) dengan melakukan *pretest* dan *posttest*.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif ditujukan untuk meningkatkan tingkat efektivitas produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* secara keseluruhan dibanding dengan produk lain. Peneliti tidak melaksanakan evaluasi sumatif dalam proses penelitian ini, karena membandingkan

dengan program/produk lain tidak termasuk dalam fokus penelitian dan untuk melakukan proses tersebut dibutuhkan waktu dan biaya lebih banyak.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain.⁷

Untuk melakukan desain uji coba produk dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*) atau dengan membandingkan dengan kelompok yang tetap berbasis metode lama.⁸ Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Disini kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan di ajar dengan metode mengajar baru, sedangkan kelompok yang berbasis metode mengajar lama disebut kelompok kontrol.⁹

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). hlm, 414-415

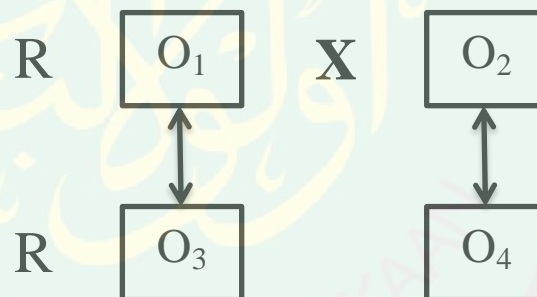
⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). hlm, 415

⁹ Ibid., hlm, 416

Kedua kelompok tersebut selanjutnya diberi *pretest* atau melalui pengamatan untuk mengetahui posisi awal (kecepatan pemahaman, kreativitas dan hasil belajar) ke dua kelompok tersebut. Bila ke dua kelompok tersebut posisinya sama atau tidak berbeda secara signifikan, maka kelompok tersebut sudah sesuai dengan kelompok yang akan digunakan untuk eksperimen. Bila posisi kemampuan ke dua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, maka pengambilan kelompok perlu diulang sampai diperoleh posisi kemampuan awalnya tidak berbeda secara signifikan.¹⁰

Model eksperimen yang ke dua ditunjukkan seperti di bawah ini:¹¹

Gambar 3.2
Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol,
(Pretest-postest control group desain)



Jadi:

- O₁ : Nilai awal kelompok eksperimen
- O₂ : Prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan metode baru
- O₃ : Nilai awal kelompok control
- O₄ : Prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan metode lama

¹⁰ Ibid., hlm, 416

¹¹ Ibid., hlm, 416

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini pada tema “perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintah pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya” adalah ahli materi, ahli desain, dan guru bidang studi pembelajaran IPS kelas VII MTs sebagai ahli pembelajaran pembelajaran IPS kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Batu.

a. Ahli Isi/Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi “perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintah pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya”. Adapun kriteria seorang yang dipilih dalam ahli materi penelitian pengembangan ini adalah setidaknya:

- 1) Menguasai karakteristik pada tema “perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintah pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya”.
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5*

Pemilihan ahli desain media interaktif ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang desain media interaktif terlebih pada *Adobe Flash CS5*.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran. Pemilihan ahli pembelajaran atau guru bidang studi ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Guru tersebut adalah mengajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan KTSP 2006.
- 2) Ketersediaan guru IPS sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

d. Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu

Subjek yang diuji coba dalam penelitian ini yaitu 15 siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas VII B sebagai kelas kontrol pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Hasyim Asy'ari Batu.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan kualitatif.¹² Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan berbasis angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran IPS pada tema perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintah pada masa Islam, serta peninggalan-peninggalannya. Dan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran. Ketepatan komponen media pembelajaran, meliputi kecermatan isi atau validitas isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi/animasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.
- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran.
- c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (hasil *pre-test* dan *post-test*).
- d. Angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5

¹² Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertasi Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Press, 2008

Data kualitatif, dapat berupa:

- a. Informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan siswa, masukan, tanggapan dan saran dari para ahli isi dan ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru di MTs Hasyim Asy'ari Batu.
- b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi IPS di MTs Hasyim Asy'ari Batu.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi jenis instrumen penelitian adalah: angket, ceklis (check-list) atau daftar centang, pedoman wawancara, pedoman pengamatan. Dengan demikian maka dapat dikatakan: "Penelitian di dalam menerapkan metode penelitian berbasis instrument atau alat, agar data yang diperoleh lebih baik."¹³

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain: angket, pedoman wawancara, dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain:

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Hlm, 203

a. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.¹⁴ Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu *pre test dan post test*. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar yang menunjukkan perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.

b. Angket

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.¹⁵ Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket dengan berbasis skala Likert dengan alternatif *multiple choice*, sebagai berikut:¹⁶

- 1) Skor 1 Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik/sangat tidak mudah.

¹⁴ Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014. Hlm, 226

¹⁵ Ibid., hlm, 228

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 135

- 2) Skor 2 Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- 3) Skor 3 Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- 4) Skor 4 Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli materi/isi.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain produk media.
- 3) Angket penilaian atau tanggapan guru IPS kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.
- 4) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba lapangan.

c. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada guru kelas VII yaitu Bapak Khoirul Anwar, S.Pd, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian setelah data terkumpul lengkap. Analisis datanya berbasis analisis Kualitatif dan Kuantitatif. Moleong dalam Hassan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan

kriteria dan data dirumuskan jawaban hipotesis pengaruh multimedia pembelajaran.¹⁷

Ada dua teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif.

a. Analisis Isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan menganalisa pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun berbasis angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran IPS bagi siswa kelas VII MTs.

Data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu data bersifat kuantitatif dan data yang bersifat kualitatif.

¹⁷ Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasi*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002. Hlm. 97

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka-angka. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : persentase tingkat kevalidan

Dari skor yang telah didapat selanjutnya dimasukkan ke dalam bentuk kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:¹⁸

Tabel 3.3
Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Prosentase	Tingkat kevalidan
80 % – 100 %	Valid/Tidak Revisi
60 % – 79 %	Cukup Valid/Tidak Revisi
40 % – 59 %	Kurang Valid/Revisi Sebagian
0 % – 39 %	Tidak Valid/Revisi

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data lembar pengisian saran dan komentar dari validator. Data kualitatif ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam revisi produk.

¹⁸ Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm, 313

c. Analisis Uji T

Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel.¹⁹ Pada penelitian dan pengembangan ini data yang diuji adalah data post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas kontrol (kelas yang menggunakan media belajar dari sekolah) dengan kelas eksperimen (kelas menggunakan media belajar yang telah dikembangkan).

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dilakukan dengan lebih dulu menghitung t menggunakan rumus t_{hitung} . Angka t_{hitung} selanjutnya dikonfirmasi dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan memang berbeda secara signifikan. Begitu juga sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dikatakan tidak berbeda secara signifikan.²⁰ Uji-t pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 16*.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara yang tidak

¹⁹ Imam Gunawan, Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), hlm. 113

²⁰ Purwanto, Op.cit, Hlm. 197

menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini berjalan dengan melalui tiga tahapan prosedur penelitian yaitu tahap persiapan, penelitian, serta pelaporan data.

Persiapan Dimulai melakukan pra penelitian terlebih dahulu yaitu dengan metode observasi di MTs Hasyim Asy'ari Batu dan wawancara pada guru mata pelajaran IPS. Kemudian peneliti menentukan model *research and development* sebagai acuan untuk membuat produk. Kemudian untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan dari model ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 5 tahap yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Penelitian Pada tahap penelitian, peneliti menggunakan desain eksperimen, yaitu membandingkan keadaan antara kelompok yang tidak menggunakan dan kelompok yang menggunakan produk yang dikembangkan. Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Pelaporan Peneliti mendeskripsikan dan menyajikan data yang diperoleh tingkat validasi dari penilaian ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran IPS, angket respon siswa serta uji produk lapangan pada siswa kelas VII di MTs Hasyim Asy'ari Batu.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Pembelajaran IPS Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu

Studi lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Agustus 2016 menghasilkan beberapa data terkait dengan pembelajaran IPS di kelas VII Semester II di Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asy'ari Batu. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Khoirul Anwar, S.Pd, guru IPS MTs Hasyim Asy'ari Batu peneliti mendapatkan data diantaranya adalah problematika yang terjadi di MTs Hasyim Asy'ari Batu yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan juga sarana dan prasarana yang belum merata di tiap kelas sehingga pembelajaran belum maksimal. Namun adakalanya guru juga menggunakan media seperti gambar dan poster. Penggunaan media tersebut ternyata masih belum mampu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Madrasah tersebut sudah memiliki fasilitas seperti LCD sebagai alat pembelajaran yang mendukung penggunaan media. Namun untuk pemanfaatannya pada pelajaran IPS masih sangat kurang, selain jumlah LCD yang masih sedikit, fasilitas tersebut banyak digunakan pada pembelajaran IPA dan Bahasa. Alasan yang diungkap guru tentang jarangya penggunaan fasilitas tersebut karena tidak adanya media pembelajaran IPS di lapangan dan guru memiliki keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran.

Solusi dari problematika tersebut agar membuat antusias dalam kegiatan belajar dan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran IPS dan

hal itu pernah dicoba dan hasilnya efektif dan menyenangkan. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran yang sesuai dengan problematika di MTs Hasyim Asy'ari Batu, dan yang dibutuhkan yakni sebuah media pembelajaran yang didalamnya memudahkan peserta didik memahami materi IPS.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah mengembangkan media pembelajaran dari media poster atau gambar yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, kemudian dikembangkan dalam bentuk aplikasi Adobe Flash CS5 yang menjadikan media pembelajaran tersebut menjadi media pembelajaran yang memuat berbagai macam format media. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa untuk siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu.

B. Penyajian Data Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5

Pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model ADDIE, maka yang dilakukan adalah:

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kompetensi Pembelajaran

Analisis kompetensi pembelajaran adalah yang pertama dilakukan dalam pengembangan model ADDIE. Dalam hal ini,

dilakukan analisis. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum IPS yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Tabel 4.1
Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindhu-Budha sampai masa Kolonial Eropa	5.2 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan masa Islam di Indonesia seta peninggalan-peninggalannya.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik diperlukan untuk perencanaan dan pengembangan media ajar, yang meliputi minat, sikap, dan motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir sehingga diketahui seperti apa peserta didik dilakukan melalui wawancara dengan guru IPS dan observasi. Dalam wawancara yang dilakukan dengan guru IPS diperoleh hasil dalam menerima pelajaran kadang siswa mengalami kejenuhan dengan adanya beberapa yang mengantuk. Namun, siswa adalah siswa yang daya pikirnya berada pada posisi tengah. Dalam artian mereka yang nilai belajar tinggi adalah siswa yang memang pandai, namun siswa yang hasil belajarnya kurang mencapai KKM, bukan berarti tidak pandai, namun keterbatasan waktu dan metode yang digunakan bisa mempengaruhi cara belajar dan gaya belajar siswa.

c. Analisis Media Ajar

Media ajar yang telah digunakan perlu dianalisis dan kemudian dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik. Dari hasil analisis media ajar yang digunakan di MTs adalah bahan ajar cetak berupa LKS dan buku pegangan. Namun adakalanya guru juga menggunakan media seperti gambar dan poster. Sehingga dalam hal ini, penggunaan media ajar interaktif masih belum digunakan.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan, penggunaan media ajar interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* bisa diterapkan karena tersedianya fasilitas LCD untuk media ajar jenis media pembelajaran interaktif.

d. Merumuskan Tujuan

Media ajar dikembangkan tentunya dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang ada di lapangan, dan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS adalah untuk membuat siswa yang kurang bersemangat menjadi lebih semangat karena penggunaan media ajar ini mengajak siswa untuk mandiri. Selain itu dengan media ajar interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*, siswa dapat memilih sendiri sub materi yang ingin dipelajari tanpa hanya mendengarkan guru di kelas. Pengembangan media ajar juga memiliki tujuan agar fasilitas yang ada di sekolah dapat digunakan sebagai pendukung media ajar.

2. Desain (*Design*)

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah analisis kebutuhan adalah melakukan desain atau perancangan untuk mengembangkan produk. Desain atau perancangan produk dilakukan dengan beberapa proses yaitu:

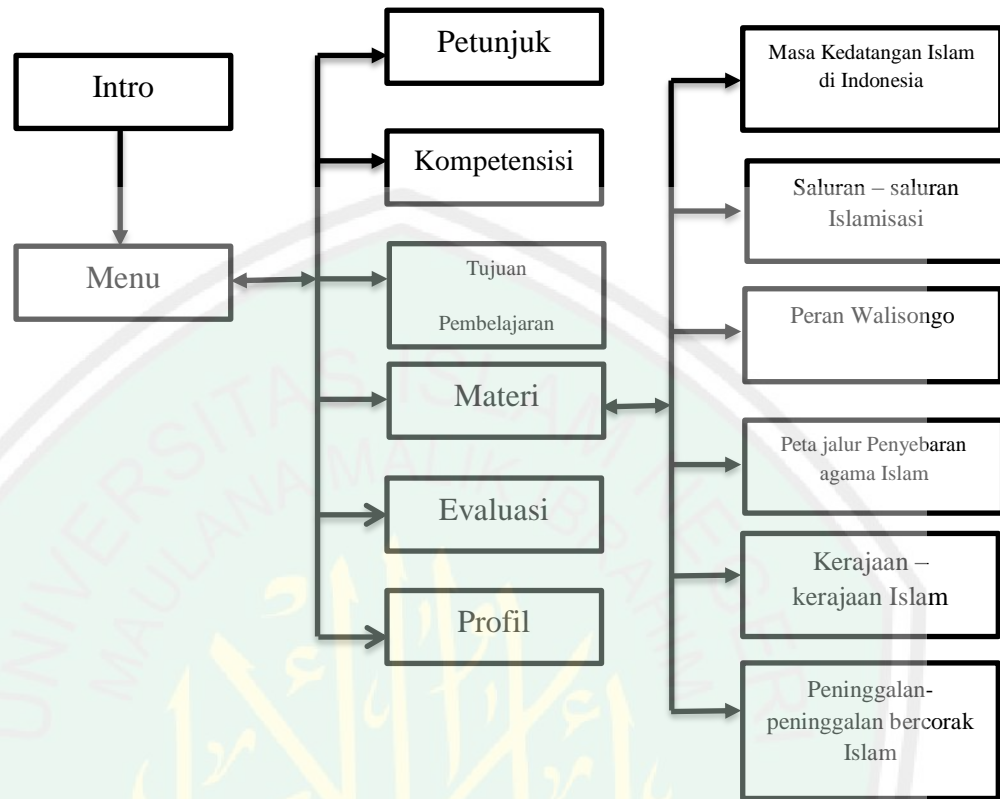
a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator serta bahan ajar yang lainnya. Pengumpulan data berupa materi dapat dilihat pada lampiran. Setelah data berupa materi terkumpul, maka yang selanjutnya dilakukan adalah membuat *flowchart* atau diagram alir.

b. Membuat Rancangan

Pada tahap ini, setelah dilakukannya pengumpulan data maka yang dilakukan adalah membuat rancangan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 yang akan digunakan. Membuat rancangan untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5, maka ada beberapa komponen yang perlu dicantumkan dalam media pembelajaran agar tersusun rapi, sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran.

Gambar 4. 1 Diagram Alur Perancangan Media Ajar



3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya pada model pengembangan ADDIE adalah pengembangan rancangan dan melakukan validasi oleh para ahli terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5.

a. Pengembangan Rancangan Menggunakan Program Adobe Flash CS5

Hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat oleh pengembang yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash sebagai media belajar siswa yang terdapat pada tema “Perkembangan Masa Islam di Indonesia” untuk siswa kelas VII MTs.

Adapun pembelajaran yang terdapat pada Adobe Flash ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat dan dipelajari. Untuk lebih lanjutnya dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1) Tampilan Awal

Tampilan Awal bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VII SMP/MTs tema perkembangan masa Islam di Indonesia”. Sebelum memulai ke petunjuk penggunaan dan menu utama, selain itu juga slide pembuka dilengkapi dengan beberapa tombol yaitu tombol “Mulai” untuk masuk ke menu utama.

Gambar 4. 2 Halaman Depan Cover Media



2) Halaman Pendahuluan/Menu Utama

Menu utama media pembelajaran berisi tentang tema “perkembangan masa Islam di Indonesia”. Di lengkapi dengan tombol menu petunjuk penggunaan, SK dan KD, indikator, tujuan, materi, evaluasi, dan profil penyusun. Selain itu ada tombol sound

untuk menyalakan dan menghidupkan lagu, tombol keluar jika ingin keluar dari pelajaran.

Gambar 4. 3 Halaman Pendahuluan/Menu Utama



Pada bagian cover menu utama media Adobe Flash ini terdiri dari:

a) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Halaman ini berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan. Tujuan agar pengguna bisa memahami dan bisa terarah. Background yang digunakan diambil di internet kemudian di halaman tersebut disediakan tombol play dan stop music. Penggunaan font huruf dibuat semenarik mungkin dan tidak terlalu kecil. Hal ini bertujuan agar bisa terbaca dengan jelas.

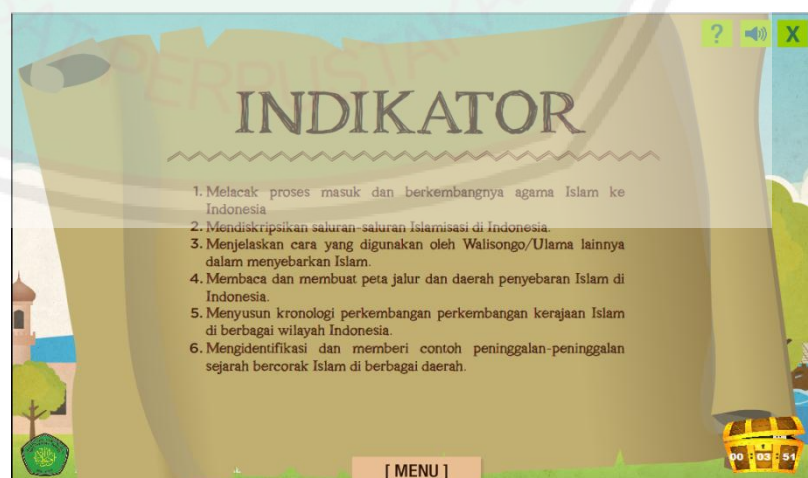
Gambar 4. 4 SK dan KD



b) Indikator

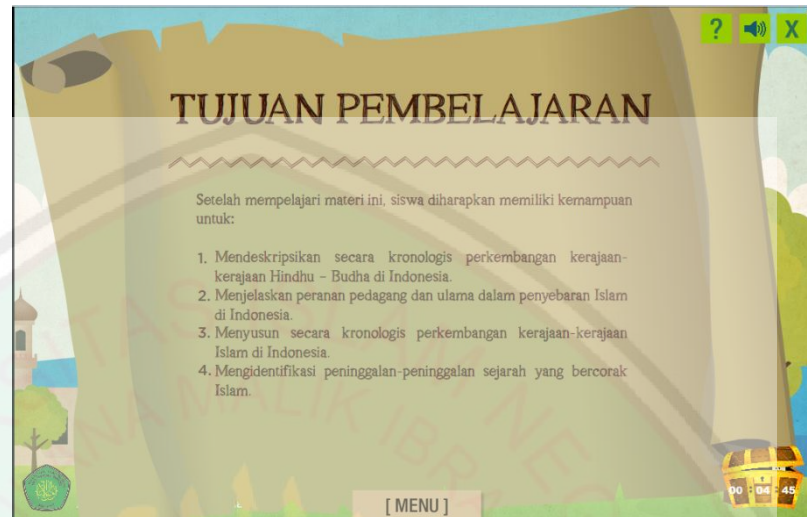
Pada halaman ini berisi tentang spesifikasi materi yang ada dalam media pembelajaran. Pada halaman ini juga merupakan penjabaran dari SK/KD. Background yang digunakan diambil dari internet. Penggunaan font dan ukurannya telah disesuaikan sehingga dalam pembelajaran siswa siswi bisa membaca dengan jelas.

Gambar 4. 5 Halaman Indikator Pembelajaran



c) Tujuan Pembelajaran

Gambar 4. 6 Halaman Tujuan Pembelajaran



d) Isi Materi

Halaman ini berisi tentang materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Dalam media ini ada enam sub bab yakni proses masuk dan berkembangnya pengaruh Islam ke Indonesia, saluran-saluran Islamisasi di Indonesia, peran Walisongo/Ulama dalam penyebaran Islam di Indonesia, peta jalur penyebaran Islam di Indonesia, perkembangan Kerajaan Islam di Indonesia, dan peninggalan-peninggalan sejarah bercorak Islam di Indonesia.

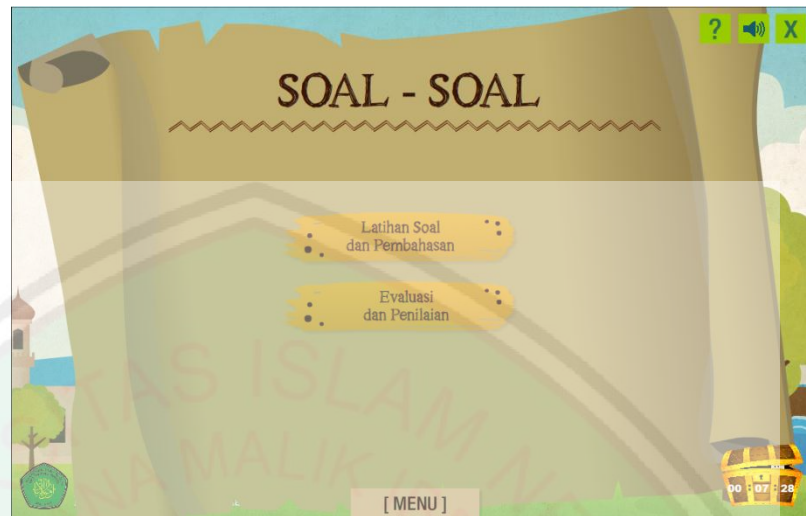
Gambar 4. 7 Halaman Materi



e) Evaluasi

Pada menu Kuis (evaluasi) berisi latihan-latihan soal yang akan dikerjakan siswa. Soal yang terdapat pada menu ini harus berkaitan dengan materi perkembangan masa Islam di Indonesia. Kuis dalam media ini berupa soal pilihan ganda dengan empat pilihan opsi jawaban. Adapun cara penggunaan hanya menekan “klik” pada pilihan jawaban yang dianggap tepat. Setelah pengguna menjawab semua soal, dalam tampilan terakhir akan ditampilkan skor atau nilai yang diperoleh.

Gambar 4. 8 Evaluasi Pembelajaran



f) Profil

Profil berisi biodata penyusun media berupa nama, alamat, Jurusan, alamat email dan nomer telfon, profil bertujuan untuk mengetahui siapa yang membuat media dan memperkuat hak milik media tersebut.

Gambar 4. 9 Profil



b. Validasi Produk

Validasi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VII MTs yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2017 sampai dengan 6 April 2017. Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dilakukan dalam 4 tahap sebagai berikut.

- 1) Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VII MTs oleh satu dosen sebagai ahli materi IPS.
- 2) Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian desain terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VII MTs oleh satu dosen sebagai ahli desain produk.
- 3) Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk kelas VII MTs oleh satu orang guru kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu sebagai pengguna produk.

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. Sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validasi ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran IPS kriteria pensekoran nilai adalah sesuai yang dicantumkan di bab III. Berikut

adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli desain, dan guru kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu beserta kritik dan sarannya.

1) Validasi Ahli Materi/Isi

a) Profil Umum Ahli Materi/Isi

Ahli validasi materi/isi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* terdiri dari satu ahli materi/isi IPS. Adapun kriteria ahli materi/isi dengan kriteria minimal S-1 pendidikan/non pendidikan IPS, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulis. Identitas subyek validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. 2
Profil Ahli Materi/Isi

Nama Responden	Instansi
Aniek Rahmaniah, .Sos,M.Si	Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

b) Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran IPS berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4. 3
Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Ket
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	kesesuaian materi dengan indicator	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Materi mudah dipahami	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Sistematika penyajian materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Kebenaran isi materi yang disampaikan	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Kesesuaian latihan soal dengan materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Kesesuaian gambar / bagan dengan materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Kejelasan uraian materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Kejelasan petunjuk belajar	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Pemberian latihan soal untuk pemahaman materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		30	40	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi

Komentar/Saran
1. Judul media di sesuaikan dengan SK dan KD
2. Sub bab setiap materi di tuliskan

2) Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

a) Profil Umum Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli validasi desain media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* terdiri dari satu ahli desain media pembelajaran. Adapaun kriteria ahli desain media pembelajaran dengan kriteria minimal S-1 pendidikan/non pendidikan IPS, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulis. Identitas subyek validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. 5
Profil Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama Responden	Instansi
Khaerunnisa Tri D, M.Pd	Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

b) Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli desain media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Kriteria	X	X ₁	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media <i>Adobe Flash CS5</i>	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Kesesuaian gambar pada cover media <i>Adobe Flash CS5</i>	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Kemenarikan visualisasi pada media <i>Adobe Flash CS5</i>	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Komposisi warna pada tampilan Media <i>Adobe Flash CS5</i>	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Kemenarikn ilustrasi gambar pada media <i>Adobe Flash CS5</i>	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media <i>Adobe Flash CS5</i>	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Kemenarikan tampilan isi materi	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu

	pada media <i>Adobe Flash CS5</i>					Revisi
8.	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan insentif	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
	Jumlah	39	40	97,5%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang diberikan oleh ahli desain media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Ikhtisar Data Penilaian dan Review
Ahli Desain Media Pembelajaran

Komentar/Saran
1. Pada bagian evaluasi perlu ditambah soal multiple choice
2. Berikan batasan waktu pengguna media
3. Sudah siap di terapkan ke siswa

3) Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas VII Madrasah Tsanawiyah

a) Profil Umum Ahli Pembelajaran IPS Kelas VII Madrasah Tsanawiyah

Ahli validasi pembelajaran media pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* terdiri dari satu ahli pembelajaran. Adapun kriteria ahli pembelajaran dengan kriteria minimal S-1 pendidikan, memiliki pengalaman mengajar minimal 5 (lima) tahun Bapak Khoirul Anwar, S. Pd merupakan guru atau ahli pembelajaran IPS kelas VII di MTs Hasyim Asy'ari Batu yang telah memenuhi kriteria sebagaimana dimaksud.

b) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas VII Madrasah Tsanawiyah

Produk pengembangan yang disertakan kepada ahli pembelajaran IPS kelas VII Madrasah Tsanawiyah adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang ditujukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS
Kelas VII Madrasah Tsanawiyah

No	Kriteria	X	X ₁	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Media <i>Adobe Flash CS5</i> ini memudahkan anda dalam mengajar pembelajaran IPS	3	4	7,5%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Kesuaian indikator dengan materi	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media <i>Adobe Flash CS5</i>	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan	3	4	7,5%	Cuku Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Ketepatan pemilihan materi dapat menumbuhkan motivasi belajar	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Kesesuaiam materi dengan gambar	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Kesesuaiam materi dengan soal evaluasi yang diberikan	3	4	7,5%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam pengembangan media ajar	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Apakah evaluasi dan latihan dalam menggunakan media <i>Adobe Flash CS5</i> dapat membantu efektifitas siswa terhadap materi dalam belajarnya	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		37	40	92,5%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang diberikan oleh ahli pembelajaran IPS kelas VII Madrasah Tsanawiyah disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Ikhtisar Validasi Ahli Pembelajaran IPS
Kelas VII Madrasah Tsanawiyah

Komentar/Saran
1. Hanya perlu menambah soal-soal pilihan ganda
2. Sebaiknya soal pilihan ganda di tambah untuk memasukkan semua materi yang diajarkan dan menyesuaikan dengan durasi waktunya

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahapan yang dilakukan setelah mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan mendapat persetujuan dari validator ahli dapat digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembang. *Implementation* adalah tahap dimana media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk digunakan di lapangan pada proses pembelajaran. Selain dilakukan uji coba lapangan, maka kemenarikan media pembelajaran juga perlu diketahui.

Uji coba pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model eksperimen control group pretest-posttest. Produk pengembangan diujikan pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asya'ari Batu. Uji coba dilakukan di kelas VII A sebagai kelas

eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penentuan subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *Simple Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.¹

Pada metode eksperimen, jumlah minimal sampel yang dapat diterima adalah 15 subjek per kelompok.² Sehingga pada penelitian dan pengembangan ini peneliti mengambil 15 siswa dari kelas kontrol dan 15 siswa dari kelas eksperimen. Berikut adalah paparan daftar nama responden pada penelitian dan pengembangan ini.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 120

² Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*, (Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm.67

Tabel 4. 10
Daftar Nama Responden Kelas VII A (kelompok eksperimen)
dan VII B (kelompok kontrol) MTs Hasyim Asy'ai Batu

Responden	Nama Responden	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
X ₁	Almaratus Sholikhah	Anita Fitria
X ₂	Daniela Marchelina	Daud Firmansyah
X ₃	Elvira Firdiana Aulia Muhaimin	Harun Sakinah Hermawan
X ₄	Eta Styorini	Ircham Argio Novandiansyah
X ₅	Faiz Kamaluddiddin Lutfi	Karina Putri Marwah
X ₆	Hawa'ul Kharisma Salsabila	Khilmiatuz Salwa Az Zahro
X ₇	Irtan Nur Azizah	Meghan Dwi Rangga Syahputra
X ₈	Juandana Andani	Muhammad Zidan Fahriansyah
X ₉	Livia Lidianti	Puput Widya Sari
X ₁₀	Mohammad Haikal Fikri Al Hasani	Putri Anggi Diansyah
X ₁₁	Nuril Firda Husin Nuhsula	Rizal Alfianur Bayu Saputra
X ₁₂	Rio Adi Prayoga	Salwa Awalia Rahma
X ₁₃	Salsa Dwi Ramadina	Siva Arzila
X ₁₄	Shakti Puja Hariyanto	Verisa Indrianti
X ₁₅	Wahyu Satrya Yudha Pratama	Wahyu Ramadhani

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada Bab III, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

a. Data Kuantitatif

Paparan data kuantitatif meliputi hasil penskoran berupa persentase dari angket siswa di kelas eksperimen dan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji coba adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut:

1) Penyajian Data Hasil Penilaian Angket Siswa

Pada penilaian angket siswa, peneliti melakukan uji coba lapangan. Berikut ini merupakan data hasil uji coba lapangan yang diwakili oleh 15 responden sebagai pengguna produk.

a) Uji Coba Lapangan (*field evaluation*)

Uji coba lapangan dilakukan pada 15 siswa di kelas eksperimen yaitu kelas VII A.

(1) Profil Siswa Uji Lapangan (*field evaluation*)

Tabel 4. 11
Profil Siswa Uji Lapangan (*field evaluation*)

Responden	Nama Responden
X ₁	Anita Fitria
X ₂	Daud Firmansyah
X ₃	Harun Sakinah Hermawan
X ₄	Ircham Argio Novandiansyah
X ₅	Karina Putri Marwah
X ₆	Khilmiatuz Salwa Az Zahro
X ₇	Meghan Dwi Rangga Syahputra
X ₈	Muhammad Zidan Fahriansyah
X ₉	Puput Widya Sari
X ₁₀	Putri Anggi Diansyah
X ₁₁	Rizal Alfianur Bayu Saputra
X ₁₂	Salwa Awalia Rahma
X ₁₃	Siva Arzila
X ₁₄	Verisa Indrianti
X ₁₅	Wahyu Ramadhani

(2) Hasil Uji Coba Lapangan (*field evaluation*)

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan (*field evaluation*) pembelajaran IPS adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 untuk siswa kelas VII pada pokok bahasan

perkembangan masa Islam di Indonesia. Berikut ini merupakan data hasil uji coba lapangan (*field evaluation*):



Tabel 4. 12 Hasil Uji Lapangan (*field evaluation*)

No	Pernyataan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Media <i>Adobe Flash CS5</i> ini dapat memudahkan dalam belajar.	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
2	Media <i>Adobe Flash CS5</i> ini dapat memberi semangat dalam belajar	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
3	<i>Adobe Flash</i> dapat memudahkan dalam memahami materi	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4
4	Kemudahan dalam mengerjakan latihan soal pada media <i>Adobe Flash</i>	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2
5	Pendapat responden terhadap media <i>adobe flash</i> (ukuran huruf, gambar, dan animasi)	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
6	Kalimat yang digunakan pada media sesuai dengan keadaan siswa	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3
7	Petunjuk pada media <i>Adobe Flash</i> mudah dipahami	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
8	Media <i>Adobe Flash</i> lebih menarik dibandingkan dengan media audio visual	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4
9	Perasaan responden setelah mempelajari materi-materi yang terdapat pada tema 11	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
10	Selama menggunakan media <i>Adobe Flash</i> responden tidak memerlukan bantuan orang lain	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	4	3
Skor Total		502														
Skor Maksimal		600														

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi hal-hal yang terkait dengan pengembangan media pembelajara interaktif. Produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan selanjutnya dilakukan revisi terhadap media ajar sesuai dengan hasil evaluasi kebutuhan yakni untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah di sajikan pada media ajar. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui umpan balik tentang keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media ajar yang telah dibuat.

Setelah media ajar dinilai oleh validator untuk diketahui kelayakannya, maka langkah selanjutnya adalah uji lapangan. Dengan menggunakan media ajar dikelas dan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan yakni peningkatan hasil belajar, maka dilakukan post-test, dan kemudian dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan media ajar yakni pre-test.

Pre-Test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran lama. Sedangkan *Post-Test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* di bawah ini merupakan data nilai siswa dari hasil penyelesaian soal *Pre-Test* dan *Post-Test* pada tiga sub bab pembahasan dalam media media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu proses masuk dan berkembangnya pengaruh Islam ke Indonesia, saluran

islamisasi di Indonesia, dan peranan Walisongo dalam penyebaran Islam di Indonesia. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* disini dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat efektifitas media yang dikembangkan pada penelitian ini. Jika nilai *Post-Test* lebih tinggi dari pada nilai *Pre-Test*, maka media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif. Berikut adalah data hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

a. Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelompok Kontrol

Penyajian data *Pre-test* dan *Post-test* yang di dapat dari siswa kelas VII B pada uji coba lapangan kelas kontrol disajikan pada tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4. 13
Uji Coba Lapangan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test (X_1)	Post-test (X_2)
1.	Almaratus Sholikhah	83	88
2.	Daniela Marchelina	64	78
3.	Elvira Firdiana Aulia Muhaimin	68	75
4.	Eta Styorini	77	89
5.	Faiz Kamaludiddin Lutfi	65	81
6.	Hawa'ul Kharisma Salsabila	69	89
7.	Irta Nur Azizah	87	84
8.	Juandana Andani	69	91
9.	Livia Lidianti	89	85
10.	Mohammad Haikal Fikri	65	88
11.	Nuril Firda Husin Nuhsula	65	85
12.	Rio Adi Prayoga	75	82
13.	Salsa Dwi Ramadina	86	77
14.	Shakti Puja Hariyanto	75	75
15.	Wahyu Satrya Yudha Pratama	75	75
Rata-rata		74	83

Berdasarkan data tabel 4.13 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 74 dan rata-rata nilai *Post-test* adalah 83. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-test* lebih bagus dari pada nilai *Pre-test*.

b. Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelompok Eksperimen

Sedangkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas uji coba produk/kelas eksperimen diujikan pada tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4. 14
Uji Coba Lapangan Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test (X ₁)	Post-test (X ₂)
1.	Anita Fitria	82	86
2.	Daud Firmansyah	65	100
3.	Harun Sakinah Hermawan	70	89
4.	Ircham Argio Novandiansyah	60	76
5.	Karina Putri Marwah	86	97
6.	Khilmiatuz Salwa Az Zahro	77	94
7.	Meghan Dwi Rangga Syahputra	65	82
8.	Muhammad Zidan Fahriansyah A	66	90
9.	Puput Widya Sari	64	91
10.	Putri Anggi Diansyah	69	88
11.	Rizal Alfianur Bayu Saputra	66	87
12.	Salwa Awalia Rahma	75	97
13.	Siva Arzila	78	86
14.	Verisa Indrianti	83	82
15.	Wahyu Ramadhani	64	75
Rata-rata		71	88

Berdasarkan data tabel 4.14 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 71 dan rata-rata nilai *Post-test* adalah 88. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-test* lebih bagus dari pada nilai *Pre-test*. Data nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelompok eksperimen yang ditunjukkan pada tabel di atas selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk

mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas VII-A MTs Hasyim Asy'ari Batu.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi/Isi

Analisis mulai dari data hasil penilaian produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi pembelajaran terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4. 4, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Falsh CS5* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{40} \times 100\% = 75\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 75% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 75% berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli materi pada tabel 4. 5, perlu dilakukan perbaikan mengenai judul media disesuaikan dengan SK dan KD, dan sub bab setiap materi di tuliskan.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Analisa data dilakukan mulai dari data hasil validasi ahli desain media pembelajaran tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VII MTs melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain IPS terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.6 maka, dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$
$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 97,5% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 97,5% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli desain pada tabel 4.7, perlu dilakukan perbaikan mengenai pada bagian evaluasi perlu ditambah soal multiple choice, dan memberikan batasan waktu pengguna media. Saran-saran perbaikan dari ahli desain media pembelajaran dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

3. Analisis Uji Ahli Pembelajaran IPS Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran IPS kelas VII di MTs Hasyim Asy'ari Batu terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.8, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$
$$P = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 92,5% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 92,5% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli pembelajaran IPS pada tabel 4.9, perlu dilakukan perbaikan mengenai soal pilihan ganda di tambah untuk memasukkan semua materi yang diajarkan dan menyesuaikan dengan durasi waktunya. Saran-saran perbaikan dari ahli pembelajaran IPS dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

4. Analisis Hasil Uji Lapangan (*field evaluation*)

Analisis hasil uji lapangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.12, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{502}{600} \times 100\% = 84\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 84% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, persentase tingkat pencapaian 84% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari responden uji lapangan (*field evaluation*) dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran dalam rangka memperjelas paparan materi dalam media dan menyempurnakannya.

5. Analisis Uji-T Data Post-Test

Uji-t disini dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel. Data yang diuji adalah data post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t pada penelitian ini dianalisis menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics* 16, dengan taraf signifikansi 0,05. Karena jumlah subjek pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 15 anak, maka $T_{tabel} = (n-1)$ pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,145.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 dengan media ajar konvensional ketentuannya sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 3) Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima
- 4) Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak.

Tabel 4. 15
Hasil Uji-T data *Post Test*

Kelmopok	N	Mean	Std. Deviation	Ttest	Std. Error Mean
Nilai Kontrol	15	82.80	5.685	2.173	1.468
Eksperimen	15	88.00	7.319		1.890

Dari data di atas, diketahui bahwa bahwa taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,038 dan hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$, yaitu, $T_{hitung} = 2,173 > T_{tabel} = 2,145$. Maka dapat disimpulkan kelompok tersebut memang berbeda secara signifikan dan dapat disimpulkan juga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5

dengan yang tidak menggunakan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5.

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (Post-test) yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 dengan dengan yang tidak menggunakan media yang dikembangkan memiliki perbedaan yang signifikan.

Dalam hal ini media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 pengaruhnya lebih baik dibandingkan dengan media ajar konvensional terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 distribusi rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media yang dikembangkan.

D. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* terdapat beberapa point yang harus direvisi agar mendapatkan hasil yang baik. Berikut bagian-bagian dari media pembelajaran inetraktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang telah direvisi.

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi/Isi

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi/isi pada tabel 4.4 dapat diketahui pada penjelasan berikut:

- a. Judul Media disesuaikan dengan SK dan KD
- b. Sub bab setiap materi di tuliskan

Tabel 4. 16
Revisi Media Pembelajaran Interaktif
Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Judul media disesuaikan dengan SK dan KD		
2.	Sub bab setiap materi di tuliskan		

Semua data yang diperoleh dari hasil validasi dijadikan sebagai bahan untuk revisi sehingga akan berguna untuk penyempurnaan produk dan dapat diuji cobakan di lapangan.

2. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media

Revisi pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan dari kritik dan saran oleh ahli desain media adalah sebagai berikut:

- Pada bagian evaluasi perlu ditambah soal multiple choice
- Berikan batasan waktu pengguna media

Tabel 4. 17
Revisi Media Pembelajaran Interaktif
Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media

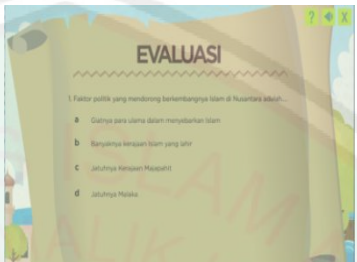

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Pada bagian evaluasi perlu ditambah soal multiple choice		
2.	Batasan waktu penggunaan media		

3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran IPS

Revisi pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan dari kritik dan saran oleh ahli pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- Pada bagian evaluasi perlu ditambah soal multiple choice

Tabel 4. 18
Revisi Media Pembelajaran Interaktif
Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran IPS

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Pada bagian evaluasi perlu ditambah soal multiple choice		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembelajaran IPS Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu

Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada intinya adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta terhadap tanah air.¹

Dari isi tujuan tersebut, maka isi dari materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentunya memuat beberapa konsep tentang nilai-nilai kemanusiaan dan konsep pengetahuan kebudayaan di Indonesia, jika diberikan dengan hanya penjelasan lewat kata, maka anak kurang mampu memahaminya.

Oleh karena itu perlu adanya alat bantu dalam menkonkritkan hal tersebut. Media adalah salah satu solusinya. Dimana media merupakan alat bantu pembelajaran yang mampu mengangkat hal-hal abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami. Media dapat diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.²

¹ Rizal H. Asrjad, *op.cit.* hlm. 35

² Oemar Hamalik, *op.cit.* hlm. 12

Kenyataan bahwa media pembelajaran IPS masih terbatas dan sangat tertinggal oleh media pembelajaran IPA.³ Pembelajaran IPS masih banyak yang menggunakan metode konvensional dan kurang memanfaatkan media untuk pembelajaran. Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS kelas VII MTs/SMP.

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asy'ari Batu sebagai tempat penelitian, pada prakteknya guru mata pelajaran IPS khususnya di kelas VII biasanya menggunakan media gambar atau poster untuk penyampaian materinya. Sebelum materi disampaikan, biasanya guru memberikan tugas terlebih dahulu kepada siswa untuk mencari gambar yang terkait dengan materi lewat koneksi internet. Gambar tersebut kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa.

Madrasah tersebut sebenarnya memiliki fasilitas yang memadai untuk digunakannya media dalam pembelajaran seperti LCD. Namun kenyataannya masih jarang untuk dimanfaatkan dengan alasan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk proses pembelajaran IPS. Dari fakta di lapangan tersebut kemudian mengantarkan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan, dimana penelitian dan pengembangan tersebut bertujuan untuk

³ Tim Pengembang, *op.cit.*, hal. 271

menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan.⁴

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah mengembangkan media pembelajaran dari media poster atau gambar yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, kemudian dikembangkan dalam bentuk aplikasi Adobe Flash CS5 yang menjadikan media pembelajaran tersebut menjadi media pembelajaran yang memuat berbagai macam format media. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa untuk siswa kelas VII MTs Hastim Asy'ari Batu.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VII MTs ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran pendukung berupa media pembelajaran yang memiliki kriteria yang memadai. Hal ini sesuai yang diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 tentang pengertian pembelajaran yakni :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁵

Media pembelajaran adalah perantara yang berupa sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat dimanfaatkan siswa untuk

⁴ Sugiono, *op.cit.*, hal. 297

⁵ Permendiknas nomor 2 bab I tentang Ketentuan Umum, 2008.

menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.⁶ Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung.

Selain itu, hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan masa Islam di Indonesia di kelas VII MTs dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Media pembelajaran dapat digunakan jika media tersebut mendukung tercapainya tujuan instruksional yang telah dirumuskan serta sesuai dengan sifat materi instruksionalnya telah dirumuskan.⁷

B. Pembahasan Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* Pada Mata Pelajaran IPS

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* serta atas dasar analisis media ajar IPS yang di gunakan pada pembelajaran IPS kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dikembangkan menggunakan model desain pengembangan ADDIE ini melalui serangkaian tahap pengembangan yang sistematis yakni tahap

⁶ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Im. 248-249

⁷ Arif S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), Cet. Ke-16, hlm. 197

(*analysis*), tahap (*design*), tahap (*development*), tahap (*implementation*), dan tahap (*evaluation*).

Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* tersebut valid dan praktis dilakukan uji coba dalam hal ini adalah *expert reviews*. Validasi yang dilakukan oleh pakar berfokus pada tiga karakteristik utama yaitu materi/isi IPS, desain media produk, dan pembelajaran IPS. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar dan saran dari para ahli. Dari hasil validasi oleh ahli isi mendapatkan skor 75% yang berarti cukup valid, ahli desain produk mendapatkan skor 97,5% yang berarti valid, dan dari guru pembelajaran IPS mendapatkan 92,5% yang berarti valid.

Pada proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini, peneliti melakukan uji coba kepada siswa sebagai pembelajar yang dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu. Prototype yang telah dilakukan uji coba lapangan mendapat persentase hasil validasi sebesar 84% sehingga jika dikonversikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini dapat disaksikan seluruh siswa di kelas dengan bantuan LCD dan komputer.

C. Pembahasan Perbedaan Hasil Belajar Kelas yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu

Setelah peneliti melakukan pengajaran pada kedua kelas tersebut, peneliti melakukan kegiatan *post-test* untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar selama 3 kali pertemuan. *Post-test* ini disusun dengan soal yang berbeda dari soal *Pretest*. Hal ini dilakukan peneliti untuk menghindari *hallo-effect* pada responden. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto bahwa salah satu kesalahan yang bersumber pada penilai adalah adanya kesan tertentu dari penilai terhadap peserta didik yang dinilainya, baik yang berasal dari pengalaman pribadinya mengenai peserta didik tersebut maupun informasi yang berasal dari orang lain mengenai peserta didik yang bersangkutan.⁸

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash* ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm.

Selanjutnya kegiatan uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kelompok kemudian salah satu kelompok berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan satu lagi berfungsi sebagai kelompok eksperimen.

Pada kelompok eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek per kelompok.⁹ Sehingga pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya mengambil ukuran siswa MTs minimal sampel yaitu 15 responden pada kelompok kontrol dan 15 responden pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan tanpa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5. Sedangkan pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5.

Hasil *pre-test* di kelas VII A dan VII B yang dilakukan secara bersamaan ini menunjukkan rata-rata di bawah KKM yaitu 74 pada kelas kontrol dan 71 di kelas eksperimen. Dari hasil *pre-test* ini peneliti dapat menganalisis kelemahan pengetahuan siswa dalam konsep perkembangan masa Islam di Indonesia. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Dimiyati dan Mujiono yakni hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

⁹ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67

¹⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.201

Potensi teknologi sebagai media dalam pembelajaran IPS dapat dimanfaatkan untuk mengatasi perbedaan individual siswa; mengajarkan konsep; dan menstimulir belajar siswa. Bagi siswa yang tergolong *slow learner*, teknologi dapat membantu dengan cara mengulang-ulang materi beberapa kali hingga ia menguasai materi tersebut. Bagi siswa yang tergolong *fast learner*, mereka dapat diberikan pengayaan sehingga mereka lebih tertantang untuk melakukan eksplorasi konsep IPS, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam konsep tersebut.¹¹

Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil *post-test* yang diuji dengan *independent samples t-test* melalui program *SPSS 16.0 for Windows* dinyatakan bahwa nilai sig.(2-tailed) kemampuan kedua kelas mengenai perkembangan masa Islam di Indonesia adalah $0,038 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 daripada hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5.

Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 pada materi perkembangan masa Islam di Indonesia secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A di MTs Hasyim Asy'ari Batu. Dengan melihat rata-rata (*mean*) kelas kontrol lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal *post test* yaitu $83 < 88$.

¹¹ Kusumah, Y., Tapilouw M., Wahyudi D., Cuyanah. 2003. Desain Pengembangan Model Bahan Ajar Matematika Interaktif Berbasis Teknologi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analistis siswa SMU, Laporan Penelitian, Bandung:UPI

Adanya kestabilan, peningkatan, dan penurunan hasil belajar tersebut dapat menunjukkan disebabkan oleh beberapa faktor. Hal tersebut membuktikan jika suatu keberhasilan proses pembelajaran membutuhkan dukungan dan mengaitkan beberapa aspek.

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal, faktor rohani atau psikologis, dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor dari dalam siswa seperti keadaan/ kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologis) siswa. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar siswa, seperti keadaan/ kondisi lingkungan di sekitar siswa.¹² Pada hasil pengamatan, faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah faktor internal yaitu dari aspek psikologis siswa.

Salah satu aspek psikologi siswa adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar. Gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berfikir, memproses, dan mengerti suatu informasi.¹³ Hasil riset menunjukkan bahwa murid yang belajar dengan menggunakan gaya belajar yang dominan, saat mengerjakan tes akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka.¹⁴

Terdapat macam-macam gaya belajar, antara lain gaya belajar auditori, gaya belajar visual, gaya belajar kinestetik, gaya belajar global, dan gaya belajar analitik. Pada proses penelitian ini, proses pembelajaran di

¹² Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 199

¹³ Adi Gunawan, Genius Learning Strategy Petunjuk Proses Mengajar, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), hlm. 139

¹⁴ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 1

desain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 mendukung cara belajar gaya belajar auditori dan gaya belajar visual.

Perhitungan uji T-test berkorelasi (*related*) dengan tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini menghasilkan $T_{hitung} = 2,173$ sedangkan $T_{tabel} = 2,145$. Karena $T_{hitung} > t$ tabel maka H_0 ditolak. Artinya Terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VII A pada pokok bahasan perkembangan masa Islam di Indonesia yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 dengan hasil belajar IPS siswa kelas VII B yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 di MTs Hasyim Asy'ari Batu.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Studi lapangan yang dilakukan peneliti di kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu mendapatkan beberapa data tentang pembelajaran yang dilakukan pada madrasah tersebut. Dalam pembelajarannya guru menggunakan metode ceramah dan adakalanya menggunakan media gambar atau poster. Namun pembelajaran seperti itu ternyata masih belum mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pada madrasah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk digunakannya media dalam pembelajaran, seperti LCD dan proyektor. Namun untuk penggunaannya dalam pembelajaran IPS masih sangat kurang. Kebanyakan fasilitas digunakan untuk pembelajaran IPA dan Bahasa. Guru memaparkan, tidak digunakannya media dalam pembelajaran IPS karena tidak adanya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS. Sedangkan untuk membuatnya guru memiliki keterbatasan waktu.

2. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) pembelajaran yang dapat dioperasikan laptop atau komputer.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan dari model ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 5 tahapan yang terdiri dari tahapan analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini adalah perkembangan masa Islam di Indonesia, yang terdapat dalam kurikulum KTSP IPS kelas VII semester II Madrasah Tsanawiyah/SMP. Media pembelajaran ini terdiri dari tampilan awal, halaman pendahuluan/menu utama, SK dan KD, indikator, tujuan pembelajaran, isi materi, evaluasi, dan profil.

Hasil penilaian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ini memiliki tingkat validasi sebesar 75% dari penilaian ahli materi/isi, tingkat kualifikasi cukup valid sebesar 97,5%, dari penilaian ahli desain media pembelajaran, tingkat kualifikasi valid sebesar 92,5% dari penilaian ahli pembelajaran, dan tingkat kualifikasi valid sebesar 84% dari angket respon uji coba lapangan.

3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah dapat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Hasil analisis ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VII A pada pokok bahasan perkembangan masa Islam di Indonesia yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dengan hasil belajar IPS siswa kelas VII B yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* di MTs Hasyim Asy'ari Batu, yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diolah melalui SPSS 16.0 yang menunjukkan probabilitas Sig (2-tailed) $0,038 < 0,05$. Data tersebut diperkuat dengan perhitungan yang menunjukkan T_{hitung} 2,173 dan T_{tabel} 2,145 sehingga $2,173 > 2,145$.

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

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan mengikuti alur konsep media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk pada tahap tes benar-benar sudah siap.
- b. Media pembelajaran ini disusun sesuai karakteristik siswa, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

- c. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

2. Saran Diseminasi Produk

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk kelas VII MTs Hasyim Asy'ari ini memiliki keterbatasan diantaranya: (1) diujicobakan pada kelompok subjek yang relatif kecil, (2) waktu pelaksanaan ujicoba relatif singkat berkaitan dengan waktu penelitian uji coba yang tersedia, (3) uji coba kelompok subjek dilapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu karena keterbatasan waktu. Dengan demikian, disarankan produk pengembangan dapat diujicobakan pada kelompok bahasan yang lebih luas.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan nuansa baru atau pendekatan baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi.
- b. Produk pengembangan ini sudah dilakukan revisi-revisi kecil sesuai dengan saran validator dan siswa pengguna. Namun, untuk lebih meningkatkan kualitas media ajar hendaknya direvisi terlebih dahulu.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardianti, Ni Made Yunia. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Team Assisted Individualization Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dengan Pokok Bahasan Desain Grafis Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Sukasada*. Volume 1 Nomer 3: 219-243.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asnawir, Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asrjad, Rizal H. 2013. *Pendekatan Konstektual Dalam Pembelajaran : Penerapannya pada Anak Disabilitas Belajar*. Manado: Penerbit STAIN Manado Press.
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- David Fero. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMAN 2 Banguntapan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Djamarah. Syaiful Bahri, Zain. Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Eka Hasanah Wati. 2014. “*Pengembangan Bahan Ajar IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Siswa Kelas IV Melalui Penanaman CD Pembelajaran Di MI Sunan Giri Kota Malang*”, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Malang.

- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Gunawan, Adi. 2004. *Genius Learning Strategy Petunjuk Proses Mengajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, Imam. 2013. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Omba.
- Hassan. 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Husein, Umar. 1999. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indien. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, <http://007indien.blogspot.com/2012/09/pengembangan-media-pembelajaran.html>. Diakses 22 Juni 2016
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran, Ct ke-1*. Banjarmasin: Antasari Pres.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumah, Y, (ed.). 2003. *Desain Pengembangan Model Bahan Ajar Matematika Interaktif Berbasis Teknologi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analistis siswa SMU*, Laporan Pannelitian, Bandung:UPI.
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Muhammad Zamroni. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastilitas Kelas XI SMAN 1 Sukorejo*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI GP Press Group.

- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Murni, Wahid dan Nur Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertasi Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Press.
- Nurdin (ed.). 2008. *Mari Belajar IPS 1: untuk SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Pusat Perbukuan, departemen Pendidikan Nasional.
- Nurhadi (ed.). 2009. *Jelajah Cakrawala Sosial: Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan, departemen Pendidikan Nasional.
- Pengembang, Tim. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Pengembang, Tim. 2007. *Ilmu Pendidikan: Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung:PT IMPERIAL BHAKTI UTAMA.
- Permendiknas. 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Permendiknas, no.22 tentang standard isi standard kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif Dengan Actionsript 3.0 Pada Flash CS5*. (Yogyakarta: Andi Publisher)
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dan Rakyat.
- Ramli, M. *Media Pebelajaran Interaktif dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No. 23 April 2015.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2001. *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algosindo).

- Rosyidah, Umi dkk. 2008. *Active Learning Dalam Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S. Sadiman, Arief. 1993. *Media Pendidikan Pengertian, Pengantarnya dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setyorini, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: C.V Sinar Baru.
- Sukmadinata, Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Banfung: Alfabeta.
- Supardan, Dadang. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Supranto. 2001. *Statistik: Teori dan Aplikasi Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahana Komputer. 2011. *Shortcourse Series Adobe Flash*. (Yogyakarta: ANDI)
- Wikipedia, Adobe flash, (http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, diakses pada 20 September 2016, jam 12.00 wib).

Wulandari. Neni Triana, 2012, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni*, Yogyakarta: Prodi Teknologi Pendidik Universitas Negeri Yogyakarta.

Qoriah Ulfa Ridatul, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 8 Subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang*, Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Malang.

Yatim, Badri. 2013. *Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.





LAMPIRAN 1

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/403/2017 20 Maret 2017
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala MTs Hasyim Asy'ari Batu
 di
 Batu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Ni'matul Khoiriyah
 NIM : 13130070
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu

Lama Penelitian : Maret 2017 sampai dengan Mei 2017 (3 bulan)
 diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



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



LAMPIRAN 2

Surat Bukti Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
" MTs HASYIM ASY'ARI "

Islamic Junior High School

Status : TERAKREDITASI " A "

NSM : 1212.3579.0001 NPSN : 20583897

Email : hasya22batu@hasyimasyaribatu.sch.id / Website : hasyimasyaribatu.sch.id

Jalan Semeru 22 Telp. (0341) 592393 Batu 65314

SURAT KETERANGAN

Nomor : MTs/050/B.3-A.3/IV/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M.Muhid, S.Pd, MM
 NIP : 196110051994031001
 Pangkat/Gol.Ruang : Pembina / IV a
 Jabatan : Kepala MTs Hasyim Asy'ari Batu
 Alamat : Jl. Semeru 22 Telp. 592393 Batu

Menerangkan bahwa nama mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : NI'MATUL KHOIRIYAH
 NIM : 13130070
 Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Semester – Tahun : Genap – 2016/2017

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Observasi/penelitian di MTs Hasyim Asy'ari Batu. Untuk menunjang penyelesaian tugas penelitian Skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe
 Flash CS5 pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil
 Belajar Siswa Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Batu**

Demikian Surat keterangan ini, dibuat dengan sesungguhnya dan semoga menjadi periksa serta maklum adanya.

Batu, 11 April 2017

di Madrasah





LAMPIRAN 3

Surat Bukti Konsultasi



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

BUKTI KONSULTASI

Nama : Ni'matul Khoiriyah
 NIM : 13130070
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Pembimbing : Dr. Samsul Susilawati, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5*
 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas
 VII MTs Hasyim Asy'ari Batu

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1.	16 - 03 - 2017	Revisi Bab I	
2.	23 - 03 - 2017	Revisi Bab II	
3.	13 - 04 - 2017	Revisi Bab III	
4.	20 - 04 - 2017	ACC Bab I, II, III	
5.	24 - 04 - 2017	Revisi Bab IV	
6.	27 - 04 - 2017	Revisi Bab V	
7.	02 - 05 - 2017	ACC	

Mengetahui, 19 Mei 2017
 Ketua Jurusan IPS,

Dr. H. Abdul Basith, M. Si
 NIP. 197610022003121003



LAMPIRAN 4

Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK AHLI MATERI/ISI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS yang pada tema “Perkembangan Masa Islam di Indonesia” yang berisi materi-materi beserta evaluasinya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar yang sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi/materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi/isi.

Nama : ANIEK MAHM ANIAH
 NIP : 197203202009012004
 Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Pendidikan : S2 - ILMU = SOSIAL
 Alamat : JL DAJAPANA NO.50 MALANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

C. Kriteria Penilaian

NO.	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran			✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator			✓	
3	Materi mudah dipahami			✓	
4	Sistematika penyajian materi			✓	
5	Kebenaran isi materi yang disampaikan			✓	
6	Kesesuaian latihan soal dengan materi			✓	
7	Kesesuaian gambar / bagan dengan materi			✓	
8	Kejelasan uraian materi			✓	
9	Kejelasan petunjuk belajar			✓	
10	Pemberian latihan soal untuk pemahaman materi			✓	
JUMLAH					

D. Lembar Kritik dan Saran

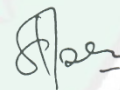
1. Kritik



2. Saran

o Judul media disesuaikan dg SK/ED
o sub bab setiap materi difuliskan

Malang, 29/03 - 2017



ANIEK RAHMANIAH

NIP. 197203202009012004

**CURICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MATERI/ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS5 PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII MTs HASYIM ASY'ARI**

Nama Lengkap :
NIP :
Tempat / Tanggal Lahir : TRENGGALEK , 20-03-1972
Email : rahmanizha@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.	S2 - Ilmu Sosial	UNAIR	2007
2.			
3.			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.	UIN MALANG	LEKTOR	2015
2.			
3.			
4.			
5.			

Karya Tulis

NO	JENIS	JUDUL
1.	Sej. Islam Ind.	
2.	(M.C. Picklepefs)	
3.	Penelitian	
4.		
5.		

Malang,2017



.....
NIP.



LAMPIRAN 5
Lembar Angket Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS yang pada tema “Perkembangan masa Islam di Indonesia” yang berisi materi-materi beserta evaluasinya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain produk. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : Khaerunisa Tri D, M.Ed.
 NIP : -
 Instansi : UIN Maliki Malang
 Pendidikan : S2. P. IPS
 Alamat : Jalan Sunan Kalijaga Dalam III Kav. A6.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoprasikan media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

3. Keterangan makna pada huruf pilihan

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

C. Kisi-kisi Penilaian

Berilah tanda (√) pada setiap jawaban pada kolom keterangan penilaian

NO.	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media <i>Adobe flash CS5</i>				✓
2	Kesesuaian gambar pada cover media <i>Adobe flash CS5</i>				✓
3	Kemenarikan visualisasi pada media <i>Adobe flash CS5</i>				✓
4	Komposisi warna pada tampilan media <i>Adobe Flash CS5</i>				✓
5	Kemenarikn ilustrasi gambar pada Media <i>Adobe flash CS5</i>				✓
6	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media <i>Adobe flash CS5</i>				✓
7	Kemenarikan tampilan isi materi pada media <i>Adobe Flash CS5</i>				✓
8	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan insentif				✓
9	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu			✓	
10	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik				✓
JUMLAH					

D. Lembar Kritik dan Saran

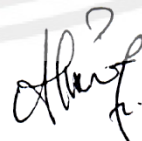
1. Kritik

① Pada bagian evaluasi perlu ditambahkan soal multiple choice

2. Saran

- ② Benarkan batasan waktu penggunaan media.
③ Sudah siap di terapkan ke siswa.

Malang, 31 Maret 2017



Khaerunnisa Tri D., M.Pd

NIP.

**CURICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS5 PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII MTs HASYIM ASY'ARI**

Nama Lengkap : Khaerunnisa Tri D. M. Pd.

NIP : -

Tempat / Tanggal Lahir : Pekalongan , 30 Juni 1988

Email : khaerunnisa83@yahoo.com

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.	S.1	UIN Maliki Malang	2010
2.	S.2	Universitas Negeri Semarang	2013
3.			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.	IKIP Budi Utomo	Dosen	2014 - skg.
2.	UIN Maliki Malang	Dosen	2014 - skg.
3.	SMPI Sabilillah Malang	Tutor olim	2015 - skg.
4.			
5.			

Karya Tulis

NO	JENIS	JUDUL
1.	PDP	
2.	Buku Ajar.	
3.		
4.		
5.		

Malang, 31 Maret2017

Khaerunnisa Tri D. M. Pd
NIP.



LAMPIRAN 6

**Lembar Angket Validasi
Ahli Pembelajaran**

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN GURU BIDANG STUDI
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS yang pada tema “Perkembangan masa Islam di Indonesia” yang berisi materi-materi beserta evaluasinya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Nama : KHOIRUL ANWAR, S.Pd ,
 NIP : 196611272008011008 .
 Instansi : MTS Hasyim Asy'ari - Batu ,
 Pendidikan : S1 UNISMA .
 Alamat : Jl. Semeru no. 10 Batu .

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoprasikan media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

3. Keterangan makna pada huruf pilihan

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

C. Kisi-kisi Penilaian

Berilah tanda (√) pada setiap jawaban pada kolom keterangan penilaian

NO.	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran				√
2	Media <i>Adobe Flash CS5</i> ini memudahkan anda dalam mengajar pembelajaran IPS			√	
3	Kesuaian indikator dengan materi				√
4	Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media <i>Adobe Flash CS5</i>				√
5	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan			√	
6	Ketepatan pemilihan materi dapat menumbuhkan motivasi belajar				√
7	Kesesuaiam materi dengan gambar				√
8	Kesesuaiam materi dengan soal evaluasi yang diberikan			√	
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam pengembangan media ajar				√
10	Apakah evaluasi dan latihan dalam menggunakan media <i>Adobe Flash CS5</i> dapat membantu efektifitas siswa terhadap materi dalam belajarnya				√
JUMLAH					

D. Lembar Kritik dan Saran

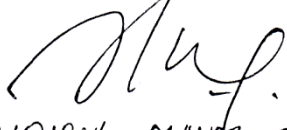
1. Kritik

- Hanya perlu merombok soal-soal pilihan ganda

2. Saran

- sebaiknya soal pilihan ganda di tambah untuk mencakup semua materi yg diajarkan dan menyesuaikan dengan durasi waktunya.

Malang, 6 April 2017


KHOIRUL ANWAR, S.Pd.
NIP. 196611272008901008

**CURICULUM VITAE VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN GURU STUDI
IPSPENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS5 PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII MTs HASYIM ASY'ARI**

Nama Lengkap : KHOIRUL ANWAR, S.Pd .
NIP : 196611272008011008
Tempat / Tanggal Lahir : MALANG, 27-11-1966 .
Email : khoirulanwar2@gmail.com .

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.	P.T.	UNISMA .	1993 .
2.			
3.			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.	MATS - HASYIM ASYARI	SORPRAS .	1991 - Sekarang .
2.	SMP RODEN FATAH	GURU .	1990 - 2014 .
3.			
4.			
5.			

Karya Tulis

NO	JENIS	JUDUL
1.	PTK	penerapan STAD di mts. 2016 .
2.	PTK	penerapan inovatif learning di mts. 2017
3.		
4.		
5.		

Malang, 6 April2017

KHOIRUL ANWAR, S.Pd .
NIP. 196611272008011008 .



LAMPIRAN 7

Lembar Angket Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH SISWA

A. Pengantar

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

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VII pada standar kompetensi memahami hubungan perkembangan masyarakat sejak masa Hidhu-Budha sampai masa Kolonial Eropa di MTs, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Adik sebagai siswa kelas VII agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai pengguna multimedia pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa Kolonial Eropa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Adik sebagai pengguna media pembelajaran interaktif.

Nama : Harun Safinah Hermawan

Kelas : VII - A

Sekolah : MTS HASYIM ASYARI

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Adik memainkan dan mempelajari media yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang Adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

2. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah belajar dengan menggunakan media *Adobe Flash CS5* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?

- a. Sangat mudah
- b. mudah
- c. Kurang mudah
- d. Sulit

2. Apakah dengan menggunakan media *Adobe Flash CS5* ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?

- a. Sangat memberi semangat
- b. Memberi semangat
- c. Kurang memberi semangat
- d. Tidak memberi semangat

3. Apakah adik mudah dalam memahami media pembelajaran yang tercakup pada *Adobe Flash CS5*?

- a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Kurang mudah
- d. Sulit

4. Menurut adik, bagaimana latihan-latihan soal pada media *Adobe Flash CS5* ini?

- a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Kurang
- d. Sulit

5. Bagaimana menurut adik desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) media yang terdapat pada *Adobe Flash CS5* ini?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik

6. Selama belajar dengan menggunakan media ini, apakah adik menemui kata-kata yang sulit?
- a. Tidak menemukan
 - b. Cukup banyak menemukan
 - c. Jarang menemukan
 - d. Sering menemukan
7. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam media *Adobe Flash CS5* ini?
- a. Sangat mudah
 - b. Cukup mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Tidak mudah
8. Apakah materi yang disajikan dalam media *Adobe Flash CS5* ini bisa dipahami?
- a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami
9. Setelah mempelajari materi-materi yang terdapat pada tema perkembangan masa Islam di Indonesia, bagaimana perasaan adik?
- a. Sangat menyenangkan
 - b. Menyenangkan
 - c. Kurang menyenangkan
 - d. Tidak menyenangkan
10. Selama menggunakan media *Adobe Flash CS5* ini, apakah kalian merasa kesulitan dan memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua untuk mempelajarinya?
- a. Sangat memerlukan bantuan orang lain
 - b. Sering memerlukan bantuan orang lain
 - c. Kadang-kadang memerlukan bantuan orang lain
 - d. Tidak memerlukan bantuan orang lain



LAMPIRAN 8

RPP Pre-Test

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) *PRE-TEST***

SMP/MTs	: MTs Hasyim Asy'ari Batu
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: VII / 2
Standar Kompetensi	: 5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu Budha sampai masa kolonial Eropa.
Kompetensi Dasar	: 5. 2 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam serta peninggalan-peninggalannya.
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melacak proses masuk dan berkembangnya gama Islam di Indonesia ➤ Mendeskripsikan saluran – saluran Islamisasi di Indonesia ➤ Menjelaskan cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam ➤ Membaca dan membuat peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia.
Alokasi Waktu	: 4 X 40 Menit (2 kali pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Siswa dapat :

1. Melacak proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia
2. Mendeskripsikan saluran – saluran Islamisasi di Indonesia
3. Menjelaskan cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam
4. Membaca dan membuat peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia.

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Proses masuk dan berkembangnya gama Islam di Indonesia
2. Saluran – saluran Islamisasi di Indonesia
3. Cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam
4. Peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia.
5. Kronologi perkembangan Kerajaan Islam di berbagai wilayah Indonesia
6. Contoh peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam di berbagai daerah

C. METODE

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
4. Tugas

D. SUMBER BELAJAR

1. Buku Sejarah pegangan siswa dan buku referensi
2. Atlas Sejarah
3. Peta

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi waktu
Kegiatan Awal (Pendahuluan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. 2. Guru mengisi presensi peserta didik 3. Guru menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai. 4. Motivasi Guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan memotivasi peserta didik dengan mengkaitkan peta jalur penyebaran Islam. 5. Apersepsi Guru mengulas materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Mengkaitkan materi kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu Budha dengan masuknya Islam di Indonesia . 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat melacak proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia • Peserta didik dapat mendeskripsikan saluran – saluran Islamisasi di Indonesia • Peserta didik dapat menjelaskan cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam • Peserta didik dapat membaca dan membuat peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia. 	<i>Relegius, percaya diri, dan gemar membaca</i>	10 menit
Kegiatan Inti (Penyajian)	<p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi Proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia. • Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi Saluran – saluran Islamisasi di Indonesia. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menjelaskan Proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia • Guru meminta siswa untuk menunjukkan Saluran – saluran Islamisasi di Indonesia. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa merefleksi kembali pelajaran yang telah di pelajari. 	<i>Rasa ingin tahu, percaya diri</i> <i>Berani, Percaya diri, Disiplin, Kreatif</i>	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan evaluasi (Pre-Test) dari guru Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dikerjakan 	<i>Berani, Percaya diri, jujur, tanggung jawab, adil</i>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya jawab kepada siswa tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari Guru menutup pelajaran dengan membaca “Hamdalah bersama-sama” dan mengingatkan siswa untuk belajar lebih giat 	<i>Patuh Religius</i>	10 menit

F. FORMAT PENILAIAN

Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Memahami materi pembelajaran				
2.	Menyimak penjelasan				
3.	Ketepatan Opini				
4.	Mengerjakan tes tertulis				
	Jumlah Nilai				

Tes Performance

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Partisipasi	Sangat aktif	4
		Aktif	3
		Cukup aktif	2
		Kurang aktif	1
2.	Ketepatan Jawaban	Sangat tepat	4
		Tepat	3
		Cukup tepat	2
		Kurang tepat	1

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{8} \times 100$$

Malang, 6 Maret 2017

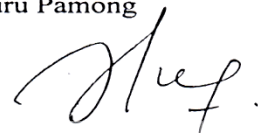
Mengetahui,

Guru Praktikan



Ni'matul Khoiriyah
NIM. 13130070

Guru Pamong



Khoirul Anwar, S. Pd
NIP. 196611272008011008





LAMPIRAN 9

RPP Post-Test

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) *POST-TEST*

SMP/MTs	: MTs Hasyim Asy'ari Batu
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: VII / 2
Standar Kompetensi	: 5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu Budha sampai masa kolonial Eropa.
Kompetensi Dasar	: 5. 2 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam serta peninggalan-peninggalannya.
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melacak proses masuk dan berkembangnya gama Islam di Indonesia ➤ Mendeskripsikan saluran – saluran Islamisasi di Indonesia ➤ Menjelaskan cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam ➤ Membaca dan membuat peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia.
Alokasi Waktu	: 4 X 40 Menit (2 kali pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran Siswa dapat:

1. Melacak proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia
2. Mendeskripsikan saluran – saluran Islamisasi di Indonesia
3. Menjelaskan cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam
4. Membaca dan membuat peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia.

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Proses masuk dan berkembangnya gama Islam di Indonesia
2. Saluran – saluran Islamisasi di Indonesia
3. Cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam
4. Peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia.
5. Kronologi perkembangan Kerajaan Islam di berbagai wilayah Indonesia
6. Contoh peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam di berbagai daerah

C. METODE

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
4. Tugas

D. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CSS*
2. Buku Sejarah pegangan siswa dan buku referensi
3. Atlas Sejarah
4. Peta

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. 2. Guru mengisi presensi peserta didik 3. Guru menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai. 4. Motivasi Guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan memotivasi peserta didik dengan mengkaitkan peta jalur penyebaran Islam. 5. Apersepsi Guru mengulas materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Mengkaitkan materi kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu Budha dengan masuknya Islam di Indonesia . 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat melacak proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia • Peserta didik dapat mendeskripsikan saluran – saluran Islamisasi di Indonesia • Peserta didik dapat menjelaskan cara yang digunakan Wali Songo atau ulama lain dalam menyebarkan Islam • Peserta didik dapat membaca dan membuat peta jalur serta daerah penyebaran Islam di Indonesia. 	<p><i>Relegius, percaya diri, dan gemar membaca</i></p>	<p>10 menit</p>
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti (Penyajian)</p>	<p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati Proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia melalui komputer • Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang alat apa saja yang terjadi pada tayangan yang telah dilihat oleh siswa <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan guru, berdasarkan media yang dijalankan siswa • Siswa dibentuk menjadi berkelompok • Setiap kelompok menjawab kuis yang diberikan oleh guru 	<p style="text-align: center;"><i>Rasa ingin tahu, percaya diri</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Berani, Percaya diri, Disiplin, Kreatif</i></p>	<p>60 menit</p>

	Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa merefleksi kembali pelajaran yang telah di pelajari. • Siswa mengerjakan evaluasi (Post-Test) dari guru • Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dikerjakan 	<i>Berani, Percaya diri, jujur, tanggung jawab, adil</i>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya jawab kepada siswa tentang pelajaran yang baru saja dilaksanakan • Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari • Guru menutup pelajaran dengan membaca “Hamdalah bersama-sama” dan mengingatkan siswa untuk belajar lebih giat 	<i>Patuh Religius</i>	10 menit

F. FORMAT PENILAIAN

Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Memahami materi pembelajaran				
2.	Menyimak penjelasan				
3.	Ketepatan Opini				
4.	Mengerjakan tes tertulis				
	Jumlah Nilai				

Tes Performance

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Partisipasi	Sangat aktif	4
		Aktif	3
		Cukup aktif	2
		Kurang aktif	1
2.	Ketepatan Jawaban	Sangat tepat	4
		Tepat	3
		Cukup tepat	2
		Kurang tepat	1

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{8} \times 100$$

Malang, 6 Maret 2017

Mengetahui,

Guru Praktikan



Ni'matul Khoiriyah
NIM. 13130070

Guru Pamong



Khoirul Anwar, S. Pd
NIP. 196611272008011008





LAMPIRAN 10

Hasil Pre-Test



**SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER II (GENAP)
MTs HASYIM ASY'ARI BATU
Tahun Pelajaran 2016/2017**

88

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : *Scissa Dwi Ramadina*

Hari/tanggal :

Kelas : VII/2

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

1. Di bawah ini yang tidak termasuk cara penyebaran Islam di Nusantara adalah
 - a. ~~Perkawinan~~
 - b. Perdagangan
 - c. ~~Maveopolo~~
 - d. Nicopolo
2. Mekanisme tertua dari penemuan bukti-bukti masuknya agama Islam ke Indonesia adalah makam ...
 - a. Maulana Malik Ibrahim
 - b. ~~Sultan Malik al Saleh~~
 - c. Sunan Kalijaga
 - d. Fatimah binti Maimun
3. Sunan-sunan di bawah ini yang tidak berasal dari Jawa Timur....
 - a. Sunan Gresik
 - b. Sunan Muria
 - c. Sunan Ampel
 - d. ~~Sunan Bonang~~
4. Salah satu persebaran Islam melalui bidang kebudayaan adalah
 - a. Melalui pendidikan pesantren kilat
 - b. Melalui pernikahan
 - c. Melalui perdagangan
 - d. ~~Melalui pertunjukan wayang~~
5. Masjid yang didirikan oleh Sunan Kalijaga berada di daerah ...
 - a. Kadilangu
 - b. Kudus
 - c. ~~Demak~~
 - d. Giri
6. Bukti tertulis mengenai perkembangan Islam di Indonesia dapat dilihat dari batu nisan Fatimah Binti Maimun di Leran, Gresik yang berangka tahun ...
 - a. ~~1080~~
 - b. 1082
 - c. 1081
 - d. 1083
7. Pedagang Venesia yang pernah singgah di Aceh tahun 1292 bernama
 - a. ~~Marcopolo~~
 - b. Macciopolo
 - c. ~~Maveopolo~~
 - d. Nicopolo
8. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan para pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali
 - a. Arab
 - b. ~~Yunani~~
 - c. Persia
 - d. Gujarat
9. Sebutan Wali Songo ditujukan pada
 - a. ~~Para ulama yang menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa~~
 - b. Sekelompok ulama yang menyebarkan agama Islam di Nusantara
 - c. Kumpulan orang-orang suci dalam agama Islam
 - d. Kumpulan pengurus masjid-masjid besar di Nusantara
10. Syarat masuk Islam mudah, yaitu wajib mengucapkan ...
 - a. Kata-kata indah
 - b. Salam
 - c. ~~Kata-kata bijak~~
 - d. Syahadat
11. Makam Maulana Malik Ibrahim ada di ...
 - a. ~~Kudus Jawa Tengah~~
 - b. Gresik Jawa Timur
 - c. Boyolali Jawa Tengah
 - d. Ngawi Jawa Tengah
12. Faktor yang mempermudah penyebaran Islam di Nusantara adalah sebagai berikut, kecuali....
 - a. Syarat menganut agama Islam sangat mudah
 - b. Sistem peribadatan dalam Islam sangat sederhana

- c. Islam mengenal sistem kasta
 d. Islam mengakomodasi tradisi dan adat istiadat masyarakat setempat
13. Maulana Malik Ibrahim wafat pada tahun
 a. 1419 c. 1491
 b. 1450 d. 1455
14. Berita luar negeri yang menyebutkan bahwa agama Islam masuk ke nusantara pada abad ke 13 yaitu dari ...
 a. Ma Huan c. Kubilai Khan
 b. Fahien d. I-Tsing
15. Islam masuk pada abad 11 dibuktikan dengan adanya penemuan ...
 a. Tulisan oleh Ma Huan
 b. Makam Syeh Maulana Malik Ibrahim
 c. Batu nisan Fatimah Bint Maimun
 d. Makam Sultan Malik as Saleh
16. Masyarakat nusantara yang tinggal di daerah pesisir pantai dapat dengan cepat menerima ajaran Islam dibandingkan dengan yang ada di pedalaman. Hal ini disebabkan ...
 a. Agama Islam mudah dipelajari dan sederhana dalam upacara keagamaan
 b. Para pedagang Islam hanya bergaul dengan para pedagang Islam
 c. Para pedagang membentuk perkampungan sendiri
 d. Banyak bergaul dengan para pedagang
17. Yang membawa agama Islam masuk ke nusantara adalah kecuali ...
 a. Para pedagang
 b. Para ulama dari Gujarat
 c. Raja-raja
 d. Walisanga
18. Pengaruh budaya India dari Gujarat dalam kehidupan masyarakat di Samudra Pasai terlihat dari ...
 a. Marah Silu bergelar sultan Malik as Saleh
 b. Batu nisan makam sultan Malik as Saleh
 c. Ibnu Batutah pernah singgah di Samudra Pasai
 d. Perkawinan Sultan Malik as Saleh dengan putri Ganggang Sari
19. Bukti adanya nisan makam Fatimah binti Maimun di Leran, Gresik menunjukkan bahwa Islam masuk ke Indonesia berasal dari ...
 a. Persia c. Arab
 b. Gujarat d. India
20. Sunan bonang adalah seorang sunan yang giat menyebarkan agama Islam di daerah ...
 a. Kudus b. Tuban 18
 c. Gresik d. Demak 10

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Jelaskan menurut pendapat kalian bahwa Walisongo amat dekat dengan masyarakat!
 2. Sebutkan tiga bukti bahwa Islam pada abad ke-13 telah berkembang di Indonesia!
 3. Siapa sajakah nam-nama Walisongo yang berdomisili di Jawa Tengah?
 4. Mengapa sunan Ampel juga dikenal sebagai Bapak Para Wali?
 5. Sebutkan empat faktor penyebab Islam berkembang dengan cepat di Indonesia!
1. wali songo adalah penyebar agama Islam di pulau jawa dan menyebarkan agama Islam dengan melalui seni, seperti waya
2. - Batu Nisan Malik Al-Saleh
 - Berita Cina ***Selamat Mengerjakan***
 - Catatan Marco Polo
3. - Sunan Kudus
 - Sunan Muria
 - Sunan Kalijaga
4. Karena - penyebar agama Islam pertama
 - Sunan Ampel mempunyai 2 anak, yang menjadi wali



**SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER II (GENAP)
MTs HASYIM ASY'ARI BATU
Tahun Pelajaran 2016/2017**

69

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial Nama : Putri Anggi DianSyah
Hari/Tanggal : Kelas : VII/2

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

1. Di bawah ini yang tidak termasuk cara penyebaran Islam di Nusantara adalah
 - a. Perkawinan b. Perdagangan
 - b. Peperangan d. Pendidikan
2. Makan tertua dari penemuan bukti-bukti masuknya agama Islam ke Indonesia adalah makam ...
 - a. Maulana Malik Ibrahim
 - b. Sultan Malik al Saleh
 - c. Sunan Kalija
 - d. Fatimah binti Maimun
3. Sunan-sunan di bawah ini yang tidak berasal dari Jawa Timur.....
 - a. Sunan Gresik c. Sunan Ampel
 - b. Sunan Muria d. Sunan Bonang
4. Salah satu persebaran Islam melalui bidang kebudayaan adalah
 - a. Melalui pendidikan pesantren kilat
 - b. Melalui pernikahan
 - c. Melalui perdagangan
 - d. Melalui pertunjukan wayang
5. Masjid yang didirikan oleh Sunan Kalijaga berada di daerah ...
 - a. Kadilangu c. Demak
 - b. Kudus d. Giri
6. Bukti tertulis mengenai perkembangan Islam di Indonesia dapat dilihat dari batu nisan Fatimah Binti Maimun di Leran, Gresik yang berangkat tahun ...
 - a. 1080 c. 1081
 - b. 1082 d. 1083
7. Pedagang Venesia yang pernah singgah di Aceh tahun 1292 bernama
 - a. Marcopolo c. Maveopolo
 - b. Macciopolo d. Nicopolo
8. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan para pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali
 - a. Arab c. Persia
 - b. Yunani d. Gujarat
9. Sebutan Wali Songo ditujukan pada
 - a. Para ulama yang menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa
 - b. Sekelompok ulama yang menyebarkan agama Islam di Nusantara
 - c. Kumpulan orang-orang suci dalam agama Islam
 - d. Kumpulan pengurus masjid-masjid besar di Nusantara
10. Syarat masuk Islam mudah, yaitu wajib mengucapkan ...
 - a. Kata-kata indah
 - b. Salam
 - c. Kata-kata bijak
 - d. Syahadat
11. Makam Maulana Malik Ibrahim ada di ...
 - a. Kudus Jawa Tengah
 - b. Gresik Jawa Timur
 - c. Boyolali Jawa Tengah
 - d. Ngawi Jawa Tengah
12. Faktor yang mempermudah penyebaran Islam di Nusantara adalah sebagai berikut, kecuali....
 - a. Syarat menganut agama Islam sangat mudah
 - b. Sistem peribadatan dalam Islam sangat sederhana

- ~~c.~~ Islam mengenal sistem kasta
 d. Islam mengakomodasi tradisi dan adat istiadat masyarakat setempat
13. Maulana Malik Ibrahim wafat pada tahun
~~a.~~ 1419 c. 1491
~~b.~~ 1450 d. 1455
14. Berita luar negeri yang menyebutkan bahwa agama Islam masuk ke nusantara pada abad ke 13 yaitu dari ...
~~a.~~ Ma Huan c. Kubilai Khan
 b. Fahien d. I-Tsing
15. Islam masuk pada abad 11 dibuktikan dengan adanya penemuan ...
 a. Tulisan oleh Ma Huan
 b. Makam Syeh Maulana Malik Ibrahim
~~c.~~ Batu nisan Fatimah Bint Maimun
 d. Makam Sultan Malik as Saleh
16. Masyarakat nusantara yang tinggal di daerah pesisir pantai dapat dengan cepat menerima ajaran Islam dibandingkan dengan yang ada di pedalaman. Hal ini disebabkan ...
 a. Agama Islam mudah dipelajari dan sederhana dalam upacara keagamaan
 b. Para pedagang Islam hanya bergaul dengan para pedagang Islam
 c. Para pedagang membentuk perkampungan sendiri
~~d.~~ Banyak bergaul dengan para pedagang
17. Yang membawa agama Islam masuk ke nesantara adalah kecuali ...
 a. Para pedagang
 b. Para ulama dari Gujarat
~~c.~~ Raja-raja
 d. Walisanga
18. Pengaruh budaya India dari Gujarat dalam kehidupan masyarakat di Samudra Pasai terlihat dari ...
 a. Marah Silu bergelar sultan Malik as Saleh
~~b.~~ Batu nisan makam sultan Malik as Saleh
 c. Ibnu Batutah pernah singgah di Samudra Pasai
 d. Perkawinan Sultan Malik as Saleh dengan putri Ganggang Sari
19. Bukti adanya nisan makam Fatimah binti Maimun di Leran, Gresik menunjukkan bahwa Islam masuk ke Indonesia berasal dari ...
 a. Persia c. Arab
~~b.~~ Gujarat d. India
20. Sunan bonang adalah seorang sunan yang giat menyebarkan agama Islam di daerah ...
 a. Kudus ~~b.~~ Tuban 5/1
 b. Gresik d. Demak 1/5

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Jelaskan menurut pendapat kalian bahwa Walisongo amat dekat dengan masyarakat! 5
 2. Sebutkan tiga bukti bahwa Islam pada abad ke-13 telah berkembang di Indonesia! 2
 3. Siapa sajakah nam-nama Walisongo yang berdomisili di Jawa Tengah? 8
 4. Mengapa sunan Ampel juga dikenal sebagai Bapak Para Wali? 2
 5. Sebutkan empat faktor penyebab Islam berkembang dengan cepat di Indonesia! 5
1. Karena wali songo menyebarkan agama Islam melalui cara perdagangan, pernikahan, mendirikan pesantren, dll
5. Perdagangan, tasawuf, pendidikan, Perawinan.
2. Perdagangan Vanes ***Selamat Mengerjakan*** yg pernah singgah di Aceh.
3. Sunan Kali Jaga, Muria, Kudus
4. Syarat menganut agama Islam sangat mudah, sistem peribadatan dalam Islam sangat sederhana, Islam mengakomodasi tradisi dan adat istiadat masyarakat setempat.



LAMPIRAN 11

Hasil Post-Test



**SOAL POST-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER II (GENAP)
MTs HASYIM ASY'ARI BATU
Tahun Pelajaran 2016/2017**

77

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : SALWA DWI RAHMADINA

Hari/Tanggal :

Kelas : VII/2

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

1. Faktor politik yang mendorong berkembangnya Islam di Nusantara adalah....
 - a. Giatnya para ulama dalam menyebarkan Islam
 - b. Banyaknya kerajaan Islam yang lahir
 - c. Jatuhnya Kerajaan Majapahit
 - d. Jatuhnya Malaka
2. Daerah yang memiliki peran sebagai pusat penyebaran agama Islam di Asia Tenggara pada abad ke-15 adalah....
 - a. Malaka
 - b. Malaysia
 - c. Makassar
 - d. Majapahit
3. Asal perdagangan yang membawa agama Islam masuk ke Indonesia adalah....
 - a. Persia, Mesopotamia, dan Arab
 - b. Arab, Kuwait, dan Persia
 - c. Mesir, Arab, dan Persia
 - d. Arab, Persia, dan Gujarat
4. Menurut Marcopolo, Islam masuk dan berkembang di Indonesia pada abad ke-....
 - a. 14
 - b. 13
 - c. 12
 - d. 11
5. Berita yang menyatakan bahwa pada abad ke-7 M telah ada pemukiman perdagangan Arab di Barus Fansur, Pantai Barat Laut Sumatra adalah...
 - a. Catatan Marcopolo
 - b. Suma Oriental dari Tom Pires
 - c. Batu nisan Fatimah Binti Maimun
 - d. Dinasti Tang
6. "Masyarakat Jawa Timur telah banyak yang memeluk Islam", pernyataan ini dikemukakan oleh musafir Cina bernama....
 - a. Marcopolo
 - b. Fa Hien
 - c. I-Tsing
 - d. Ma Huan
7. Perhatikan data berikut!
(1) Dakwah (2) Pendidikan (3) Peperangan (4) Perkawinan
Pada data di atas yang bukan saluran penyebaran Islam di Indonesia adalah nomor.....
 - a. 1 dan 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 2 dan 4
8. Pencipta tembang Sinom adalah...
 - a. Sunan Kalijaga
 - b. Sunan Muria
 - c. Sunan Ampel
 - d. Sunan Kudus
9. Berikut ini merupakan para juru dakwah, *kecuali*...
 - a. Wali
 - b. Ulama
 - c. Raja
 - d. Tokoh agama
10. Agama Islam diterima pertama kali oleh masyarakat Indonesia di....
 - a. Kota-kota besar
 - b. Kota-kota pelabuhan
 - c. Desa-desa
 - d. Pusat kota kerajaan
11. Perkembangan agama Islam di Indonesia sejalan dengan....
 - a. Adanya izin dari pemerintah
 - b. Kecerdasan penduduk
 - c. Perdagangan dan pelayaran
 - d. Kemajuan kerajaan
12. Makam Fatimah binti Maimun yang berangka tahun 1028 M ditemukan di daerah....
 - a. Tasik
 - b. Pasai
 - c. Demak
 - d. Leran



**SOAL POST-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER II (GENAP)
MTs HASYIM ASY'ARI BATU
Tahun Pelajaran 2016/2017**

88

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : Putri Anggi Diansyah

Hari/Tanggal :

Kelas : VII/2 - A

- A. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling tepat!**
1. Faktor politik yang mendorong berkembangnya Islam di Nusantara adalah....
 - a. Giacnya para ulama dalam menyebarkan Islam
 - b. Banyaknya kerajaan Islam yang lahir
 - c. Jatuhnya Kerajaan Majapahit
 - d. Jatuhnya Malaka
 2. Daerah yang memiliki peran sebagai pusat penyebaran agama Islam di Asia Tenggara pada abad ke-15 adalah....
 - a. Malaka
 - b. Malaysia
 - c. Makassar
 - d. Majapahit
 3. Asal perdagangan yang membawa agama Islam masuk ke Indonesia adalah....
 - a. Persia, Mesopotamia, dan Arab
 - b. Arab, Kuwait, dan Persia
 - c. Mesir, Arab, dan Persia
 - d. Arab, Persia, dan Gujarat
 4. Menurut Marcopolo, Islam masuk dan berkembang di Indonesia pada abad ke-....
 - a. 14
 - b. 13
 - c. 12
 - d. 11
 5. Berita yang menyatakan bahwa pada abad ke-7 M telah ada pemukiman perdagangan Arab di Barus Fansur, Pantai Barat Laut Sumatra adalah...
 - a. Catatan Marcopolo
 - b. Suma Oriental dari Tom Pires
 - c. Batu nisan Fatimah Binti Maimun
 - d. Dinasti Tang
 6. "Masyarakat Jawa Timur telah banyak yang memeluk Islam", pernyataan ini dikemukakan oleh musafir Cina bernama....
 - a. Marcopolo
 - b. Fa Hien
 - c. I-Tsing
 - d. Ma Huan
 7. Perhatikan data berikut!
(1) Dakwah (2) Pendidikan (3) Peperangan (4) Perkawinan
Pada data di atas yang bukan saluran penyebaran Islam di Indonesia adalah nomor....
 - a. 1 dan 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 2 dan 4
 8. Pencipta tembang Sinom adalah...
 - a. Sunan Kalijaga
 - b. Sunan Muria
 - c. Sunan Ampel
 - d. Sunan Kudus
 9. Berikut ini merupakan para juru dakwah, kecuali...
 - a. Wali
 - b. Ulama
 - c. Raja
 - d. Tokoh agama
 10. Agama Islam diterima pertama kali oleh masyarakat Indonesia di....
 - a. Kota-kota besar
 - b. Kota-kota pelabuhan
 - c. Desa-desa
 - d. Pusat kota kerajaan
 11. Perkembangan agama Islam di Indonesia sejalan dengan....
 - a. Adanya izin dari pemerintah
 - b. Kecerdasan penduduk
 - c. Perdagangan dan pelayaran
 - d. Kemajuan kerajaan
 12. Makam Fatimah binti Maimun yang berangka tahun 1028 M ditemukan di daerah....
 - a. Tasik
 - b. Pasai
 - c. Demak
 - d. Leran

13. Nama kecil dari Sunan Drajat adalah....
 a. Aminuddin c. Ijmaruddin
~~b. Syarifuddin~~ d. Jafar Shoddiq
14. Lagu yang mengandung ajaran Islam, diciptakan Sunan Giri adalah lagu....
~~a. Illir-ilir~~
 b. Yen ing Tawang ana Lintang
 c. Gugur Bunga
 d. Rambate Ratahayo
15. Anggota Walisongo yang giat menyebarkan agama Islam melalui pertunjukan wayang kulit adalah Sunan....
~~a. Kalijaga~~ c. Bonang
 b. Dajat d. Giri
16. Masuknya Islam ke Indonesia dibawa oleh pedagang dari....
~~a. Gujarat~~ c. Bombay
 b. Malaysia d. Malaka
17. Anggota Walisongo yang diyakini bukan orang Indonesia asli adalah....
 a. Sunan Bonang
~~b. Sunan Gresik~~

c. Sunan Giri
 d. Sunan Kalijaga

18. Gending yang diciptakan Sunan Muria untuk menyiarkan dan menyebarkan dakwah agama Islam adalah....
 a. Gambuh dan Pungkur
~~b. Mijil dan Sinom~~
 c. Sinom dan Kinanthi
 d. Dandanggula dan Durmo

19. Gelar *Waliyyul-Ilmi* diberikan kepada Sunan....
 a. Kudus ~~b. Ampel~~
 b. Giri d. Muria

20. Walisongo yang dikenal sebagai Bapak Para Wali adalah....
 a. Sunan Bonang
 b. Sunan Gresik
 c. Sunan Giri
~~d. Sunan Ampel~~

4 = 48
 0 = 40

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

- Sebutkan 3 sumber-sumber sejarah yang menceritakan penyebaran Islam ke Indonesia?
- Sebut dan jelaskan saluran-saluran yang digunakan dalam penyebaran agama Islam di Indonesia?
- Sebutkan asal pedagang-pedagang asing yang diyakini sebagai pembawa agama Islam di Indonesia!
- Mengapa agama Islam cepat diterima dan berkembang di Indonesia?
- Siapa sajakah nam-nama Walisongo yang berdomisili di Jawa Timur?

- Catatan Dinasti Tang
 - Catatan Marco Polo
 - Makam Maulana malik Ibrahim

Selamat Mengerjakan

- ↳ Perkawinan = Perkawinan antara Putri raja dgn penyebar agama Islam
 - ↳ Perdagangan = Berdagang di tengah masyarakat
 - ↳ Dakwah = Menyiarkan tentang agama Islam ke masyarakat

- Arab
 - Gujarat
 - Persia
 - Cina
 - India



LAMPIRAN 12
Hasil Uji T Menggunakan SPSS

Kelmopok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kontrol	15	82.80	5.685	1.468
	Eksperimen	15	88.00	7.319	1.890

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.290	.594	2.173	28	.038	5.200	2.393	.298	10.102
	Equal variances not assumed			2.173	26.384	.039	5.200	2.393	.285	10.115



LAMPIRAN 13

Dokumentasi



Suasana pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran inteaktif berbasis Adobe Flash CS5 (kelas eksperimen)



Siswa-siswi sedang mengerjakan soal Post Test



Suasana pembelajaran IPS tanpa menggunakan media pembelajaran inteaktif berbasis Adobe Flash CS5 (kelas kontrol)



Siswa-siswi sedang mengerjakan soal Post Test



LAMPIRAN 14

Daftar Riwayat Hidup

BIODATA MAHASISWA

Nama : Ni'matul Khoiriyah
NIM : 13130070
Tempat Tanggal Lahir : Gresik, 22 Januari 1994
Fak./Jur./Prog. Studi : FITK/Pendidikan IPS
Tahun Masuk : 2013
Alamat Rumah : Peganden, Manyar, Gresik
No Tlfn Rumah/Hp : 085730439610
Alamat email : alkhoiriyahnimah@gmail.com

