PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

FEBRINA
2512.167

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

2016 M/1437 H

-HALAMAN PERSEMBAHAN-

Ada kata yang tak terucap, ada makna yang harus disingkap.
Tiap detik terlewat, tak banyak yang tahu betapa kusyukuri detik itu berjalan dengan orang-orang terbaik di dalamnya.

Yang utama dari segalanya....

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan Cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkan ku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan tanda terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta yang tiada terhingga dan tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, saling mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik,

Terima Kasih Ibu.....Terima kasih Ayah....

My Young Sister

Untuk adikku, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang yang tak akan bisa tergantikan, terimakasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aq

persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aq akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua...

Dosen Pembimbing Skripsi ku....

Ibuk Dr. Silfia Hanani, M.Si dan Bapak Riri Okra, M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi saya, terima kasih banyak pak...saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak.

Seluruh dosen pengajar di Fakulatas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK):

Terimakasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah bapak Ibuk berikan kepada kami.

Kepada sahabat-sahabat seperjuangan

Wily, Rosi, Lia, Tria, Kibal, Akim, Ridwan, Gustin, Mega, Faruq, Hari, Deki,Isih. PTIK F dan PTIK G angkatan 2012 yang tak cukup jika qu jabarkan semua. Terimakasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini. Serta semua pihak yang sudah banyak membantu selama penyelesaian skrisi ini, semoga keakraban PTIK selalu terjaga. Hidup PTIK 12!

Batu Palano , 3 September 2016

FEBRINA, S.Pd

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA DI SMAN 1 CANDUANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*"** yang disusun oleh **FEBRINA, BP 2512.167** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk di ujikan pada ujian munaqasah.

Bukittinggi, Agustus 2016

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Silfia Hanani, M.Si	**Riri Okra, M.Kom**
Nip.197002041999032006	**Nip.197910172011011010**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul **"Perancangan Media Pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri 1 Canduang"** yang disusun oleh **FEBRINA** dengan **NIM : 2512.167**, telah diuji dalam sidang munaqasah Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada hari Kamis tanggal 11 Agustus 2016 dan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana Program Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

TIM PENGUJI

Ketua	**Sekretaris**
Dr. Silfia Hanani, M. Si	**Hilma Pami Putri, M. Pd**
Nip. 197002041999032006	**Nip. 198605112015032003**

ANGGOTA

Penguji Utama	**Penguji Utama**
Sarwo Derta, M. Kom	**Hardi Putra Wirman, S. IP, M. Ag**
Nip. 1975010420060410	**Nip. 198106102005011005**
Penguji Pendamping	**Penguji Pendamping**
Dr. Silfia Hanani, M. Si	**Riri Okra, M.Kom**
Nip. 197002041999032006	**NIP. 19791017 201101 1 010**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi

DR. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M. Ag
Nip. 197305102000121002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	**FEBRINA**
Nim	:	2512.167
Fakultas/Jurusan	:	Tarbiyah/PTIK
Judul skripsi	:	"Perancangan media pembelajaran sejarah tentang peradaban awal Masyarakat di dunia menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri 1 Canduang"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah dan disebutkan dalam daftar kepustakaan. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Agustus 2016

Yang menyatakan,

FEBRINA
NIM : 2512.171

ABSTRAK

Febrina, NIM: 2512.167 dengan judul skripsi: Perancangan Media Pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri 1 Canduang. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi 2016.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Canduang untuk mata pelajaran Sejarah khususnya pada pembahasan tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia, guru hanya menerangkan pelajaran ini dengan menggunakan metode ceramah. Guru hanya menerangkan saja, dan siswa mencatat apa yang dituliskan guru di papan tulis. Kemudian siswa disuruh membaca dan mendiskusikan materi tersebut. Jadi, guru belum menggunakan media (alat peraga) dalam proses belajar mengajar. Dari fakta inilah penulis tertarik melakukan penelitian sehingga siswa dapat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang dibuat dari aplikasi *Adobe Flash CS6* dan mudah dipahami oleh siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) versi ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implement* dan *Evaluation*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution.*

Pada penelitian ini penulis menggunakan tahapan penelitian yang mengkombinasikan antara ADDIE dan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini menggunakan penilaian uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas pada media pembelajaran. Hasil dari penelitian media pembelajaran Sejarah ini berupa media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Sejarah. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *compact disk* (CD) yang dijalankan dengan sistem *autorun* yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

Key Word : Perancangan, Media Pembelajaran, *Adobe flash CS6*, Sejarah, dan Peradaban

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini, serta pendidikan penulis pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Shalawat beserta salam tak lupa dimohonkan pada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti halnya saat ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor, Dekan dan Wakil Dekan, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Ibuk Silfia Hanani, M. Si selaku pembimbing I dan Bapak Riri Okra, M. Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Sjech Bukittinggi.
3. Ibuk Liza Efriyanti. S. Si, M.Kom selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.

4. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
5. Ibuk dan Bapak di SMA Negeri 1 Canduang khususnya kepada Ibuk Yurnelli yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Canduang dan memberi informasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa Ayahanda dan Ibunda yang penulis sayangi atas do'a dan dorongan yang diberikan, baik secara moril maupun materil, serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa di sebutkan satu per satu. Dan Rekan-rekan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2012 yang telah banyak memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis sampaikan Do'a kepada Allah SWT, semoga amal baik, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda di sisi-Nya. Amin YaaRobbalA'lamin

Bukittinggi, Agustus 2016

Penulis

Febrina

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
G. Penjelasan Judul 7
H. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran 9
    1. Pengertian Media Pembelajaran 9
    2. Fungsi Media Pembelajaran 11
    3. Klasifikasi Media Pembelajaran 11
    4. Manfaat Media Pembelajaran 12
B. Multimedia 12
    1. Sejarah Multimedia 12

2. Pengertian Multimedia 13
3. Jenis Multimedia 14
4. Komponen Multimedia 15
C. Peradaban Awal Masyarakat di Dunia 18
1. Pengertian Peradaban 18
a. Proses Awal Pembentukan Peradaban 18
b. Ciri-ciri Peradaban 19
2. Peradaban Awal Bangsa India 19
a. Peradaban Lembah Sungai Indus (Shindu) 20
b. Peradaban Lembah Sungai Gangga 21
3. Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) 21
a. Dinasti Shang (Hsia) dan Dinasti Yin 22
b. Dinasti Chou 22
c. Dinasti Chin 23
d. Dinasti Han 23
e. Dinasti Tang 24
4. Kebudayaan Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son 25
5. Pengaruh Peradaban India, Cina dan Kebudayaan Yunan terhadap Peradaban Indonesia 25
a. Pengaruh Peradaban India 26
b. Pengaruh Peradaban Cina 26
c. Pengaruh Kebudayaan Yunan 26
D. *Adobe Flash* 27
1. Pengertian *Adobe Flash CS6* 27
2. Komponen-komponen *Adobe Flash Pro CS6* 27
a. *Tool Box* 28
b. *Time Line* 30
c. *Stage* 32
d. Riwayat Perkembangan Produk *Adobe Flash* hingga 2014 32
e. Kelebihan *Adobe Flash* 33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 35
B. Jenis Penelitian 35
C. Model Pengembangan Multimedia 38
D. Tahapan Penelitian 42
E. Uji Coba Produk 43
1. Uji Validitas Produk 43
2. Uji Praktikalitas Produk 44
3. Uji Efektifitas Produk 46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Analysis* (Analisa) 48
B. *Design* (Perancangan) 52
C. *Development* (Pengembangan) 52
C.1 *Consept* (Pengonsepan) 53
C.2 *Design* (Perancangan) 54
C.3 *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan) 61
C.4 *Assembly* (Pembuatan) 62
C.5 *Testing* 69
C.6 *Distribution* 72
D. Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Produk 74
1. Uji Validitas Produk 74
2. Uji Praktikalitas Produk 74
3. Uji Efektifitas Produk 75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 76
B. Saran 76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Komponen *Adobe Flash CS6 Toolbox* 28
2.2 Komponen *Adobe Flash CS6 Timeline* 30
2.3 Komponen *Adobe Flash CS6 Stage* 32
3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 39
3.2 Tahapan Penelitian 42
4.1 Struktur Navigasi Menu Utama 55
4.2 Struktur Navigasi Menu SK/KD 55
4.3 Struktur Navigasi Menu Materi 56
4.4 Struktur Navigasi Menu Video 56
4.5 Struktur Navigasi Menu Profil 57
4.6 Struktur Navigasi Menu Evaluasi 57
4.7 Halaman Background dan Objek 63
4.8 Tombol Navigasi 63
4.9 Tampilan Halaman Intro 65
4.10 Tampilan Halaman Menu Utama 66
4.11 Tampilan Halaman Menu SK/KD 66
4.12 Tampilan Menu Materi 67
4.13 Tampilan Menu Video 67
4.14 Tampilan Menu Profil 68
4.15 Tampilan Menu Evaluasi 68

DAFTAR TABEL

TABEL Halaman

3.1. Kriteria Skala Linkert untuk Validitas 44
3.2 Kriteria Skala Linkert untuk Praktikalitas 46
3.3 Kriteria Skala Linkert untuk Efektifitas 47
4.1 *StoryBoard* Sederhana 58
4.2 Perancangan *Interface* 60
4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian 69
4.4 Pengujian Intro 70
4.5 Pengujian Menu Utama 70
4.6 Pengujian Menu SK/KD 71
4.7 Pengujian Menu Materi 71
4.8 Pengujian Menu Video 71
4.9 Pengujian Menu Profil 71
4.10 Pengujian Menu Evaluasi 72
4.11 Pengujian Fungsionalitas 72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan peserta didik dalam ruang lingkup pendidikan formal dan pendidikan non formal. Proses pendidikan memerlukan pola pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang akan datang, di samping pemetaan kurikulum yang mencerminkan tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pendidikan secara khusus. Dalam pelaksanaan pendidikan diperlukan berbagai hal untuk menjamin kelancaran proses pendidikan yang akan dilangsungkan, baik itu dari segi pembelajaran, kurikulum yang akan digunakan, media yang menjadi sarana pendukung proses pembelajaran, dan administrasi pendidikan yang memadai serta sesuai dengan standar yang diinginkan, sehingga dalam melaksanakan proses pembelajaran akan mencerminkan tujuan pendidikan yang akan dicapai secara umum sesuai dengan amanah Undang-undang Pendidikan Nasional.

Dalam dunia pendidikan setiap tenaga pendidik dituntut untuk dapat menggunakan teknologi komputer untuk menyampaikan materinya kepada siswa salah satunya dalam bentuk media pembelajaran dan alat peraga. Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses penyampaian. Media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang sangat penting dari proses belajar. Oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang cocok bagi siswa, salah

satunya dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia yang mempunyai beberapa unsur seperti video, suara, gambar dan teks, sehingga lebih menarik perhatian siswa dalam belajar dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks saja.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia perlu dilingkungan pendidikan, terutama untuk pelajaran IPS seperti: Sejarah, Akuntansi, Ekonomi dan Sosiologi agar media pembelajaran tersebut tidak membuat siswa merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran Sejarah yang berbasis multimedia bukanlah hal yang baru, walaupun masih sebagian kalangan yang dapat mengembangkan media berbasis multimedia, baik dengan aplikasi *Microsoft power point*, atau aplikasi penghasil produk media pembelajaran berbasis multimedia lainnya. Sejarah merupakan ilmu yang mengkaji peristiwa-peristiwa yang menyangkut manusia sebagai makhluk bermasyarakat yang terjadi pada masa lampau.[1] Dalam pelajaran sejarah terdapat beberapa materi pelajaran, salah satunya, materi tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia.

Mempelajari Peradaban Awal Masyarakat di Dunia merupakan bagian yang wajib diketahui oleh siswa SMA karena pelajaran tersebut terdapat dalam kurikulum yaitu pada silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Begitu juga yang terjadi di SMA N 1 Canduang, berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1

[1] Wiyana, *IPS Terpadu,* (Jakarta: Sekawa Klaten, 2012), h.16

Canduang, peneliti melihat bahwa guru dalam menyampaikan materi pelajaran Peradaban Awal Masyarakat di Dunia menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok tersebut siswa terlihat kurang aktif.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru sejarah kelas X SMA Negeri 1 Canduang diperoleh informasi bahwa dalam mata pelajaran sejarah siswa banyak mengalami kesulitan pada materi Peradaban Awal Masyarakat di Dunia, dikarenakan siswa tidak ingat letak wilayah peradaban tersebut melalui peta atau atlas yang dibawa guru ke dalam kelas sebagai media pembelajaran. Dalam penyampaian materi sejarah terutama pada materi Peradaban Awal Masyarakat di Dunia guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media pembelajaran yang masih berupa peta atau atlas dalam bentuk gambar dari kertas dan buku. Padahal materi Peradaban Awal Masyarakat Di Dunia dapat dibuat lebih bagus dan menarik menggunakan media yang berbasis komputer.

Selain itu, berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa orang siswa kelas X diperoleh informasi bahwa sebagian dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi Peradaban Awal Masyarakat di Dunia. Jadi ketika ada soal ulangan dan ujian untuk menentukan letak wilayah peradaban, mereka mengalami kesulitan dalam menjawab soal tersebut. Oleh karena itu penulis ingin mencoba membuat sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah berupa media Peradaban Awal

Masyarakat di Dunia berbasis multimedia, agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Multimedia adalah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.[2] Media pembelajaran yang akan penulis buat ini menggunakan *software Adobe Flash CS6.*

Adobe Flash CS6 merupakan *Software* berlisensi yang dikeluarkan oleh *Adobe System* yang sangat terkenal dengan animasi 2D atau 3D. program yang menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik, dengan fitur- fitur yang ada pada *Adobe Flash CS6* akan menjadikan *Adobe Flash* sebagai program animasi dan presentasi yang makin digemari oleh para animator- animator dunia.[3] Dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Perancangan Media Pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri 1 Canduang"**.

[2] M.Suyanto,*Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing* (Yogyakarta : Andi Offset, 2010),h.223

[3] Andi dan Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. (Jakarta : Andi Offset, 2012), Ed.1, h.1

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Masih terdapat keterbatasan penggunaan media dalam materi pelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.
3. Metode yang digunakan guru dalam penyampaian materi pelajaran menggunakan metode ceramah.

C. Batasan Masalah

Untuk menjawab pertanyaan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan perancangan yang tentu tidak sedikit, oleh karena itu maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis, yaitu: Perancangan sebuah media pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri 1 Canduang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMAN 1 Canduang?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah Media Pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMAN 1 Canduang, yang mudah dipahami dan menarik para siswa untuk semangat belajar.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

Untuk melengkapi tugas dan syarat mencapai gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.

b. Bagi pembaca

Untuk dapat membantu memahami bagaimana pembuatan dari media pembelajaran Sejarah dan materi yang terkandung di dalamnya.

c. Bagi guru

Untuk dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran supaya siswa lebih tertarik untuk belajar.

d. Bagi siswa

Untuk dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, supaya siswa lebih memahami materi pelajaran.

G. Penjelasan Judul

1. Media Pembelajaran

   media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik.

2. *Adobe Flash CS6*

   Adobe Flash CS6 adalah Merupakan salah satu program animasi 2D faktor yang sangat digemari oleh para animator. Dengan Program *Adobe Flash CS6* kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game, company profile*, persentasi, *video clip, movie web* animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai dengan kebutuhan.

3. Sejarah

   Sejarah adalah ilmu yang mengkaji peristiwa-peristiwa yang menyangkut manusia sebagai makhluk bermasyarakat yang terjadi pada masa lampau.

4. Peradaban Awal Masyarakat di Dunia

   Kata “peradaban” berasal dari bahasa latin, yaitu *civitas* yang artinya “kota”. Pembentukan peradaban awal bangsa-bangsa di dunia dilatarbelakangi oleh letak geografis yang strategis, seperti dekat dengan air (sungai). Kemudian, ketersedian lahan tanah yang subur bagi pertanian juga menjadi latar belakang munculnya peradaban awal.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis membagi pembahasan menjadi lima bagian yang disebut bab, bab-bab tersebut dibagi menjadi beberapa bagian yang sistematis. Dibawah ini akan dijelaskan secara ringkas kandungan setiap bab. Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan. Bab II merupakan landasan teoritis yang terdiri dari pengertian aplikasi, media pembelajaran, komputer sebagai alat bantu pembelajaran, multimedia pembelajaran, *Adobe Flash CS6*, struktur navigasi, *storyboard*, dan *user interface*.

Bab III merupakan metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, model pengembangan multimedia, serta tahapan penelitian. Bab IV merupakan hasil penelitian yang terdiri dari analisis hasil dan pembahasan Media Pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia. Bab V merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ’perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[1] *Association of Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.[2] Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media adalah sebagai bentuk komunikasi baik

[1]Azhar Arsyad, *Media Pengajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), Ed.1; Cet.1; h.3

[2]Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* (Jakarta : Rajawali Pers , 2011), Ed.1; Cet.15; h.6

tercetak maupun audio-visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.[3]

Menurut Gagne (1970) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (1970) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.[4] Pada hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang digunakan untuk menyalurkan informasi dengan tujuan mempermudah dan mempercepat proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang mengandung pesan di dalamnya yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

[3] Azhar Arsyad, ….. , Ed.1; Cet.1; h.4
[4] Arif Sadiman, dkk, ….. , Ed.1; Cet.15; h.6

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth adalah sebagai berikut:[5]

a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field-trip*).
b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, bulu latihan *(workbook)*, alat bantu kerja dan lembaran lepas *(handout).*
c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, *charts*, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
d. Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi).
e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, *interactive video*, *hypertext*).

[5]Azhar Arsyad, ….. , Ed.1; Cet.1; h.36

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media menurut Sudjana dan Riva'i adalah sebagai berikut:[6]

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

B. Multimedia

1. Sejarah Multimedia

Sistem Multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hyperchard* oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection* (AVC) dan *video adhapter card* bagi PS/2.

[6] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), Cet. 1;Ed.2; h.22

Sejak pertemuan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan system multimedia di pasaran.

2. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik, video, audio dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, proyektor, dan video) secara terintegrasi.[7] Menurut Vaughan, multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.[8]Selanjutnya menurut Hofstetter, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan

[7] Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, (Jakarta : Media Kita, 2009), h.1

[8] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Ed.1; h2

menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[9]

Berdasarkan definisi di atas terdapat empat komponen penting multimedia yaitu:

a. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita.
b. Harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi.
c. Harus ada alat navigasi yang memandu kita.
d. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

3. Jenis Multimedia

Ada tiga jenis multimedia yaitu:

a. *Multimedia interaktif*

   Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b. *Multimedia hiperaktif*

   Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

[9] M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta : Andi Offset, 2005), h.21

c. *Multimedia linier*

Pengguna hanya dapat menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.[10]

4. Komponen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu:[11]

a. *Teks*

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada *audiens* dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks dapat berupa teks cetak, teks hasil scan, *electronic text* atau *hypertext*.

b. *Grafik*

Secara umum *grafik* berarti gambar garis (*line drawing*). Manusia sangat berorientasi pada visual *(visual oriented)*, dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. *Grafik* merupakan komponen penting dalam multimedia.

c. *Images*

Secara umum *image* berarti gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Basis data karyawan dengan atribut seperti nama, alamat dan lainnya lebih efektif bila foto karyawan yang bersangkutan dapat ditampilkan. Demikian juga foto-foto seperti

[10] Iwan Binanto, ….. , Ed.1; h.2

[11] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta : J & J Learning, 2002), h.218-221

gedung dan lain-lain sangat memerlukan penyimpanan yang besar. Hal inilah yang menyebabkan aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti CD ROM. Format atau ekstensi file image yang dapat diimport ke dalam Flash , antara lain sebagai berikut: [12]

1. *Adobe Illustrator (*.ai).*

2. *FreeHand (*.fh, .ft).*

3. *Adobe Photoshop (*.psd).*

4. *Autocad DXF (*.dxf).*

5. *Windows Metafile (*.wmf).*

6. *Bitmap (*.bmp, *.dib).*

7. *Enhanced Metafile (*.emf).*

8. *GIF Image (*.gif).*

9. *JPG Image (*.JPG)*

d. *Animasi*

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.[13] Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti kartun, lukisan, tulisan dan lain-lain. Animasi sangat baik untuk presentasi, pemodelan, dokumentasi dan lain-lain. Animasi yang baik tidak sekedar mengutamakan aspek

[12]ShortCourse, *Adobe Flash CS4,* (Yogyakarta: Andi dan Wahana Komputer, 2010), h. 73-74

[13] M. Suyanto, ….., h.23

kualitas grafis. Animasi yang baik seharusnya mampu membawa penontonnya hingga ke aspek psikologis.[14]

e. *Suara*

Suara dapat lebih memperjelas pengertian yang ditampilkan dengan cara lain. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui *video*. Suara dapat memberi lebih menjelaskan karakteristik suatau gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*). Jenis objek suara yang bisa digunakan yaitu format *waveform audio, MIDI Soundtrack, MP3 file* dan lain-lain.

f. *Interactive Link*

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obyek pada *screen* seperti *button* atau *teks* dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. *Interactive link* dengan informasi yang dihubungkannya seringkali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext (hotward)*, *hypergraphics* dan *hypersound* menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu *obyek* atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang

[14] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta : J & J Learning, 2002), h.218-219

terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu *linear* dan *non linear*. Informasi *linier* adalah informasi yang ditampilkan secara sekuensial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi *non-linier* informasi dapat ditampilkan lansung sesuai dengan kehendak pengguna.

C. Peradaban Awal Masyarakat di Dunia

1. Pengertian Peradaban

Kata "peradaban" berasal dari bahasa latin, yaitu *civitas* yang artinya "kota". Dalam bahasa asing lain, peradaban sering diistilahkan dengan *civilization* (Inggris), *bechaving* (Belanda), dan *die zivilisation* (Jerman).[15] Peradaban dapat diartikan sebagai puncak hasil budaya suatu kelompok manusia atau masyarakat.

a. Proses Awal Pembentukan Peradaban

Dalam sejarah peradaban awal bangsa-bangsa di dunia, peradaban terbentuk umumnya karena dilatarbelakangi oleh faktor yang sama. Faktor pertama adalah letak geografis yang berada pada posisi yang strategis serta dekat dengan dengan sumber air, yakni sungai. Faktor kedua adalah ketersedian lahan tanah yang subur bagi pertanian.[16]

---

[15] Magdalia Alfian, Nana Nurliana Soeyono, Sudarini Suhartono, *Sejarah, Untuk SMA dan MA kelas X* (Jakarta: Esis, 2003), h.147

[16] Magdalia Alfian, Nana Nurliana Soeyono, Sudarini Suhartono, …..., h.147

b. Ciri-Ciri Peradaban Awal

Adapun ciri-ciri yang umumnya terdapat di suatu peradaban adalah sebagai berikut:

1) Pembangunan kota-kota baru dengan tata ruang yang baik, indah, dan modern. Kota tersebut memiliki beragam fasilitas yang tidak ditemukan di tempat-tempat lain.
2) Sistem pemerintahan yang tertib kerena terdapat hukum dan aturan-aturan.
3) Masyarakatnya terbagi dalam jenis pekerjaan, keahlian, dan strata sosial jauh lebih kompleks.
4) Berkembangnya berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi yang baru yang lebih maju, seperti bidang astronomi, kesehatan, bentuk tulisan, arsitektur, kesenian, keagamaan, ilmu ukur dan sebagainya.

2. Peradaban Awal Bangsa India

Secara geografis, wilayah India merupakan suatu jazirah dari benua Asia. Letak India seakan-akan terpisah dari daratan Asia. Hal ini disebabkan oleh pegunungan Himalaya di sebelah utara India. Oleh karena itu posisi wilayahnya menyendiri dari daerah Asia yang lain, maka India sering disebut “ anak benua Asia”. Di tengah-tengah daerah India, terdapat pegunungan Windya. Pegunungan ini membagi India menjadi dua bagian, India Utara dan India Selatan. Pada daerah India bagian Utara, mengalir Sungai Shindu (Indus), Gangga, Yamuna,

dan Bahmaputera. Daerah itu merupakan daerah subur sehingga sangat padat penduduknya. India bagian Selatan sangat berbeda keadaannya dengan India bagian Utara.

Daerahnya terdiri dari bukit-bukit dan gununng-gunung yang kering dan tandus. Daratan tinggi di India bagian Selatan diberi nama dataran tinggi Dekkan. Dataran tinggi Dekkan kurang mendapat hujan sehingga daerahnya terdiri atas padang rumput savana yang amat luas.[17]Dalam sejarahnya, India memiliki dua peradaban kuno, yaitu peradaban lembah sungai Indus dan peradaban lembah sungai Gangga. Kedua peradaban ini menjadi bukti penting keberadaan bangsa India sebagai salah satu pemilik kebudayaan tertua yang sangat ternama di dunia.

a. Peradaban Lembah Sungai Indus (Shindu)

Pusat peradaban lembah sungai Indus dapat diketahui berdasarkan penemuan sisa-sisa peninggalan kebudayaan di dua situs bekas kota kuno, yakni Mohenjo-Daro dan Harappa. Berdasarkan hasil penelitian para ahli terhadap kota Mohenjo-Daro dan Harappa didapatkan sebuah kesimpulan bahwa kedua kota tersebut telah memiliki sistem planologi (perencanaan tata kota) yang teratur dan termasuk yang pertama dan tertua di dunia.[18]Kepercayaan masyarakat lembah sungai Shindu bersifat politheisme (memuja banyak dewa). Dewa-dewa yang dipujanya

[17] Magdalia Alfian, Nana Nurliana Soeyono, Sudarini Suhartono, …..., h.149
[18] Magdalia Alfian, Nana Nurliana Soeyono, Sudarini Suhartono, …..., h.150

seperti dewa bertanduk besar dan dewa perempuan yang melambangkan kemakmuran serta kesuburan (dewi ibu).

b. Peradaban Lembah Sungai Gangga

Kebudayaan lembah sungai Gangga merupakan kebudayaan campuran antara kebudayaan bangsa Aria dengan bangsa Dravida. Kebudayaan campuran itu dikenal dengan sebutan kebudayaan Hindu. Hal ini disesuaikan dengan nama daerah tempat bercampurnya kebudayaan, yaitu daerah Shindu atau Hindustan. Setelah itu muncullah agama Budha yang pertama kali disebarkan oleh pangeran Shidharta Gautama dari kerajaan Kapilaswatu (Suku Sakia). Agama Budha ini pada awalnya lahir sebagai suatu penentangan terhadap dominasi kaum Brahmana dalam struktur kasta yang dianut oleh ajaran Hindu.

3. Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)

Bangsa Cina telah lama pula dikenal sebagai peradaban yang memiliki banyak ahli dalam bidang astronomi (ilmu perbintangan) serta sistem penanggalan (kalender). Dengan kedua pengetahuan ini, bangsa Cina dapat mengatur dan mengembangkan sistem pelayaran, sistem pertanian serta pergantian musim. Selain itu masyarakat awal Cina juga telah mengenal tulisan, yaitu berupa tulisan gambar (*pictograph)*. Dengan tulisan ini, masyarakat Cina yang memiliki beragam bahasa dapat saling berkomunikasi secara lebih mudah. Berdasarkan penemuan bukti-bukti sejarahnya, Cina telah mengalami

pergantian pemerintahan dari beberapa dinasti. Dinasti-dinasti yang pernah berkuasa di Cina, sebagai berikut:

a. Dinasti Shang (Hsia) dan Dinasti Yin (1700-1027 SM)

Pendiri dinasti Shang adalah Kaisar Chengtang. Pusat pemerintahannya terletak di daerah Henan, lembah sungai Hwang-Ho. Sisa-sisa peninggalan dinasti Hsia ini, antara lain bejana perunggu, kereta kuda, dan sistem tulisan. Dinasti Shang kemudian digantikan oleh Dinasti Yin. Dua Dinasti ini tidak meninggalkan catatan-catatan atau bukti-bukti tertulis yang jelas sehingga perkembangan pemerintahannya tidak dapat diketahui secara pasti. Namun berdasarkan *folklore* yang dikenal oleh masyarakat Cina, dua Dinasti ini telah mengembangkan sistem *polytheisme* dengan dewa tertingginya bernama dewa Shang-Ti.

b. Dinasti Chou

Dinasti ini didirikan oleh tiga serangkai, yaitu Raja Wen, Raja Wu, dan pangeran Chou. Pada masa ini, dasar-dasar sistem pemerintahan feodalisme diletakkan dan diikuti dengan pembagian kekuasaan pemerintahan. Hal ini meliputi kekuasaan pemerintah pusat langsung berada di bawah kekuasaan seorang kaisar. Pemerintah daerah adalah pembantu raja dalam menjalankan pemerintahannya di daerah-daerah yang dikuasai atas nama kaisar. Pemerintah daerah dipegang oleh seorang raja bawahan atau raja Vasal. Pada zaman kekuasaan Dinasti Chou, muncul tokoh-tokoh

filsafat yang memiliki peranan penting dalam perkembangan kehidupan rakyat Cina hingga kini, seperti Lao Tse dan Kong Fu Tse. Uang juga mulai digunakan dalam bidang perdagangan sebagai pengganti dari sistem barter.

c. Dinasti Chin

Dinasti ini didirikan oleh Raja Cheng yang bergelar Shih Huang Ti. Di bawah pemerintahannya, untuk pertama kali, Cina menjadi sebuah negara kesatuan dengan diperintah oleh satu orang raja saja. Shih Huang Ti mengganti sistem feodalisme dengan unitarisme melalui penhapusan kerajaan-kerajaan kecil kemudian menjadikannya semacam provinsi. Dari nama dinasti ini, nama "Cina" diambil. Shih Huang Ti memerintah Cina dengan tangan besi atau diktator. Salah satu hasil dari kediktatoran dirinya adalah pembuatan tembok besar Cina. Sepeninggal Shih Huang Ti, penerus-penerusnya adalah para kaisar yang lemah. Akhirnya dinasti Chin berakhir dan digantikan Dinasti Han.

d. Dinasti Han

Dinasti Han merupakan dinasti yang memiliki masa pemerintahan paling lama di Cina. Dinasti ini didirikan oleh Liu Pang. Pada masa pemerintahan kaisar Han Wu-Ti, Cina mengalami masa kejayaan dan memiliki wilayah yang sangat luas meliputi Korea, Annam, Manchuria, dan Asia Tengah. Pada masa kekuasaan dinasti ini, ajaran Kung Fu Tse mulai diterapkan dan

dikembangkan lagi sehingga sistem pemerintahan yang diterapkan pada zaman dinasti Han berdasarkan ajaran-ajaran Kung Fu Tse.

Hal ini terbukti bahwa setiap orang yang ingin menjadi pegawai negeri harus memahami ajaran-ajaran Kung Fu Tse dan menjadi salah satu mata ujian terpenting saat itu. Peserta yang maju menjadi pegawai negeri tidak terbatas. Setiap orang Cina berhak menjadi pegawai negeri tanpa memandang lapisan dan kedudukannya dalam masyarakat Cina. Setelah kaisar Hang Wu Ti meninggal tahun 87, dinasti Han mengalami kemunduran dan akhirnya runtuh tahun 221. Ketika terjadi kekacauan bangsa *Tartar* mulai menyerang Cina dapat dikuasainya.

e. Dinasti Tang

Dinasti ini didirikan oleh Li Shih Min yang terkenal dengan nama kaisar Tang Tai Tsung. Ia memperluas wilayah kekuasaannya ke luar negeri Cina, seperti ke selatan menguasai Ton-kin, Annam, dan Kamboja. Ke sebelah barat menguasai Persia dan Laut Kaspia. Oleh karena itu, di bawah kekuasaan kaisar Tang Tai Tsung. Dinasti Tang mencapai masa kejayaannya. Kesenian dan kebudayaan berkembang pesat. Kehidupan rakyat makmur dan sejahtera. Pada bidang seni syair dan seni lukis, terdapat seniman-seniman yang terkenal seperti Li Tai Po, Tu Fu, dan Wang Wei. Agama Islam dan Nasrani mulai masuk ke Cina pada masa dinasti Tang melalui Asia Tengah.

4. Kebudayaan Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son

Kebudayaan Bac Son-Hoa Binh telah ada semenjak tahun 10000 SM sampai dengan 4000 SM. Sistem kebudayaannya berburu dan mengumpulkan makanan. Proses migrasi masyarakat kebudayaan Boc Son-Hoa Binh dan Dong Son berlangsung antara tahun 2000 SM sampai 300 SM. Dalam proses migrasi ini, terdapat dua jalur penyebaran kebudayaan masyarakat Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son ke kawasan nusantara. Pertama, jalur barat yaitu jalur yang mempunyai ciri khas peninggalan kebudayaan kapak persegi. Kedua, jalur timur yaitu jalur yang mempunyai ciri khas peninggalan kebudayaan kapak lonjong. Penyebaran budaya Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son ini membagi dua jenis kebudayaan Indonesia yaitu kebudayaan Melayu Tua (Proto Melayu) dan budaya Melayu Muda (Deutero Melayu).

5. Pengaruh Peradaban India, Cina, Dan Kebudayaan Yunan terhadap Peradaban Indonesia

Sejak zaman prasejarah, bangsa Indonesia telah menjalin hubungan dengan bangsa-bangsa dari mancanegara, seperti India, Cina, Asia Tengggara, bahkan Timur Tengah. Hubungan ini dapat terwujud karena didukung oleh letak Indonesia yang sangat strategis di tengah-tengah jalur perdagangan laut antara India dan Cina. Dengan demikian, sejak masa lampau, bangsa kita telah terlibat langsung dalam perdagangan internasional.

a. Pengaruh perdaban india

Bangsa India dapat mengenal kepulauan Indonesia melalui pelayaran dan perdagangan. Indonesia yang terkenal kaya dengan berbagai komoditas unggulan, seperti emas, perak, beras, kayu dan rempah-rempah mendorong pedagang-pedagang dari India untuk rajin datang ke nusantara. Sebaliknya, produk-produk dari India, seperti bahan pakaian dan permata dapat dijual di Indonesia. Hubungan dagang ini selanjutnya membawa pengaruh yang luas, baik di bidang ekonomi, sosial-budaya, pemerintahan, pendidikan maupun agama (dengan berkembangnya ajaran Hindu dan Buddha).

b. Pengaruh Peradaban Cina

Hubungan Indonesia dengan Cina, khususnya dalam bidang perdagangan, telah terjalin sejak zaman prasejarah. Hubungan dagang ini terbukti dari banyaknya barang-barang keramik (porselen) dari Cina yang ditemukan di Indonesia. Selain itu, hubungan antara Indonesia dan Cina juga tercatat dari para musafir Cina, antara lain Fa-Hien pada abad ke-5.

c. Pengaruh Kebudayaan Yunan

Kebudayaan Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son yang terletak di Yunan diyakini oleh para ahli sebagai daerah asal nenek moyang bangsa Indonesia. Kedatangan masyarakat Yunan ke nusantara telah membawa perubahan yang amat besar bagi

peradaban Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat melalui terjadinya peralihan kebudayaan berburu dan mengumpulkan makanan (*food gathering*) menjadi kebudayaan bercocok tanam (*food producing*). Perubahan besar ini tidak mungkin dilakukan oleh penduduk asli Indonesia yang telah terbiasa hidup berburu dan meramu.[19]

D. *Adobe Flash*

1. Pengertian *Adobe Flash CS 6*

Adobe Flash Professional CS6 merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat digemari oleh para Animator. Dalam perkembangannya, program *Adobe Flash Pro* melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Banyak fasilitas yang terdapat pada *Adobe Flash Pro versi CS6* untuk membuat animasi 2D berbasis vektor. Dengan Program *Adobe Flash Professional CS6* kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *video clip*, *movie web* animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita. Dan kini Flash didukung dengan kemampuannya dalam membuat animasi transformasi 3D, serta panel yang khusus untuk pembuatan animasi dengan *Actions Script* yang lebih mudah pemakaiannya.

2. Komponen-komponen *Adobe Flash Pro CS6*

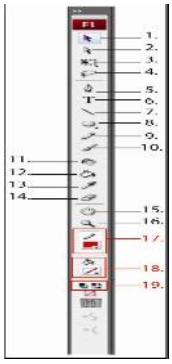
Beberapa komponen kerja program *Adobe Flash Pro CS6* telah ditampilkan sebagai tampilan standar. Masih banyak lagi komponen

[19]Magdalia Alfian, Nana Nurliana Soeyono, Sudarini Suhartono, …..., h.164

yang masih tersembunyi sehingga memerlukan perintah tertentu untuk menampilkannya. Anda dapat mengatur komponen didalam program *Adobe Flash Pro CS6* sesuai dengan yang anda inginkan. Berikut ini adalah beberapa komponen kerja dari *Adobe Flash Pro CS6* :[20]

a. *Toolbox*

Toolbox adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, *text*, *3D Rotation*, dan lain-lain.



Gambar 2.1 Komponen *Adobe Flash CS6*

1. *Arrow tool* atau disebut juga dengan *selection tool* brfungsi untuk melihat atau menyeleksi suatu objek.
2. *Subselection Tool* berfungsi untuk menyeleksi bagian objek lebih detail dari *selection tool.*
3. *Gradian transform tool* berfungsi untuk mentranformasikan warna dari *fill* objek yang terseleksi.
4. *Lasso Tool* berfungsi untuk menyeleksi objek dengan pola seleksi bebas.

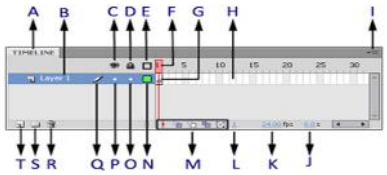
[20] Andi, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2012), h. 1-5

5. *Pen Tool* berfungsi untuk menggambar objek.
6. *Text Tool* berfungsi untuk mengetik teks dan paragraf.
7. *Line Tool* berfungsi untuk menggambar objek garis lurus.
8. *Rectangle Tool* berfungsi untuk menggambar objek kotak.
9. *Pencil Tool* berfungsi untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil.
10. *Brush Tool* berfungsi untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.
11. *Ink tool* digunakan untuk mengubah warna garis, lebar garis dan s*tyle* garis.
12. *Paint Bucket Tool* berfungsi untuk memberi warna bidang objek.
13. *Brush Tool* berfungsi untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.
14. *Eyedropper Tool* berfungsi untuk mengambil sampel warna dari sebuah objek.
15. *Stroke Color* berfungsi untuk menentukan warna garis.
16. *Hand Tool(H)* berfungsi untuk menggeser area lembar kerja atau stage.
17. *Zoom Tool(M, Z)* berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau stage.
18. *Fill Color* berfungsi untuk menentukan warna bidang object.

19. *Black and White* berfungsi untuk mengubah warna garis dan bidang menjadi hitam dan putih.Swap Color berfungsi untuk membalikan warna antara warna garis dan warna bidang object.

b. *Time line.*

Time line berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang anda buat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam *timeline*.



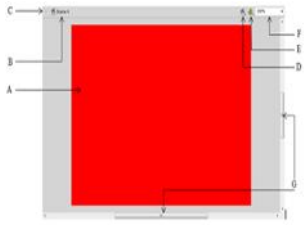
Gambar 2.2 Komponen *Adobe Flash CS6*

1. *Timeline*, tabulasi dari lembar kerja atau *stage* yang sedang dikerjakan.
2. *Layer*, lembar kerja yang menampung objek yang akan dianimasikan di dalam *timeline.*
3. *Show or Hide All Layers*, untuk menyembunyikan atau menampilkan semua isi *layer*.
4. *Lock or Unlock All Layers*, untuk mengunci atau melepas kunci objek dari semua *layer*.
5. *Show All Layer as Outlines*, untuk menampilkan objek pada semua *layer* dalam bentuk *outline.*
6. *Playhead*, jarum untuk membaca frame pada saat animasi dijalankan.

7. *Blank Keyframe*, sebuah simbol lingkaran kosong yang menampung suatu objek.
8. *Frame*, suatu bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
9. Tombol Menu, untuk mengatur tampilan *frame.*
10. *Elapsed Time*, menunjukkan durasi atau lamanya animasi.
11. *Frame Rate*, untuk mengatur kecepatan gerak animasi dalam tiap detiknya.
12. *Current Frame*, menunjukkan posisi *frame* aktif.
13. *Onion Skinning Button* , untuk mengatur tampilan animasi di dalam *stage.*
14. Kotak *Outline,* kilik untuk menampilkan objek dalam *layer* aktif menjadi bentuk *outline.*
15. Titik kunci, klik untuk mengunci atau melepas kunci *layer* yang aktif.
16. Titik *Show or Hide*, klik untuk menampilkan atau menyembunyikan *layer* aktif.
17. Simbol Pensil, menunjukkan bahwa *layer* dalam kondisi terpilih atau aktif.
18. *Delete*, untuk menghapus *layer*.
19. *New Folder*, untuk menambah folder baru.
20. *New Layer*, untuk menambah layar baru.

c. *Stage*

Stage adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa *objek Vektor, Movie clip, Text, Button,* dan lain-lain.



Gambar 2.3 komponen *Adobe Flash CS 6*

1. *Stage*, lembar kerja untuk menyusun objek yang akan dianimasikan.
2. *Scene*, menunjukan nama *scene* yang aktif.
3. *Edit Scene*, untuk memilih nama *scene* yang akan diedit
4. Panah yang digunakan untuk berpindah dari lembar kerja simbol ke lembar kerja utama.
5. *Edit Symbols*, untuk memilih nama simbol yang akan diedit.
6. *Zoom*, untuk mengatur besarnya tampilan *stage* atau lembar kerja.
7. *Scrollbar*, untuk menggulung lembar kerja secara horisontal dan vertikal.

3. Riwayat perkembangan produk "*Adobe Flash*" hingga 2014

a. *FutureSplash Animator* (10 April 1996)

b. *Macromedia Flash 1* (Desember 1996)

c. *Macromedia Flash 2* (Juni 1997)

d. *Macromedia Flash 3* (31 Mei 1998)

e. *Macromedia Flash 4* (15 Juni 1999)

f. *Macromedia Flash 5* (24 Agustus 2000, *ActionScript 1.0*)

g. *Macromedia Flash MX* (versi 6, 15 Maret 2002)

h. *Macromedia Flash MX 2004* (versi 7, 9 September 2003, *ActionScript 2.0*)

i. *Macromedia Flash MX Professional 2004* (versi 7, 9 September 2003)

j. *Macromedia Flash Basic 8* (13 September 2005)

k. *Macromedia Flash Professional 8* (13 September 2005)

l. *Adobe Flash CS3 Professional* (sebagai versi 9, 16 April 2007, *ActionScript 3.0*)

m. *Adobe Flash CS4 Professional* (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)

n. *Adobe Flash CS5 Professional* (sebagai versi 11, 2010)

o. *Adobe Flash CS6 Profesional* (sebagai versi 2012).

4. Kelebihan *Adobe Flash*

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Flash* dibandingkan dengan *software* animasi lain yaitu:[21]

a. Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*).

[21] Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), Cet 2; h.2

b. Flash mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file audio* sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.
c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
d. *Flash* mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
e. *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
f. Gambar *flash* merupakan gambar *vector* sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *Windows* maupun *Macintosh*.
h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun *file* dengan format yang lain.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini, telah selesai dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2016 di SMAN 1 Canduang. Tempat penelitian dipilih atas pertimbangan karena belum ada pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis teknologi pada Mata Pelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia, sehingga hal ini sangat mendukung penulis untuk melakukan penelitian.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran yaitu berupa Media Pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia untuk Sekolah SMAN 1 Canduang, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.[1] Defenisi lain tentang *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

---

[1] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.164

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Namun metode ini juga bisa digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain.[2] Produk yang dihasilkan 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, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan dan lain-lain. Penelitian ini juga dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas komputer yang digunakan untuk merancang, melakukan pengkodean, *testing* program, dan mengoptimalkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Langkah-langkah Perancangan *Research & Development* yang penulis terapkan adalah Versi ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*). Dimana ADDIE ini sendiri muncul tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.[3] Tahapan Pengembangan model ini adalah:

1. *Analysis* (Analisa)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.407-408

[3] Dewi Salma Prawidilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2007), h.1

dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan.Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut.

2. ***Design*** **(Perancangan)**

Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. ***Development*** **(Pengembangan)**

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap design, telah disusun kerangka konseptual media/metode pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Jadi tahap development merupakan proses dalam membuat software yang akan dirancang.

4. ***Implementation*** **(Implementasi / Eksekusi)**

Pada tahap ini diimplementasikan media/metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media/metode yang telah dikembangkan

diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan, dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media/metode berikutnya.

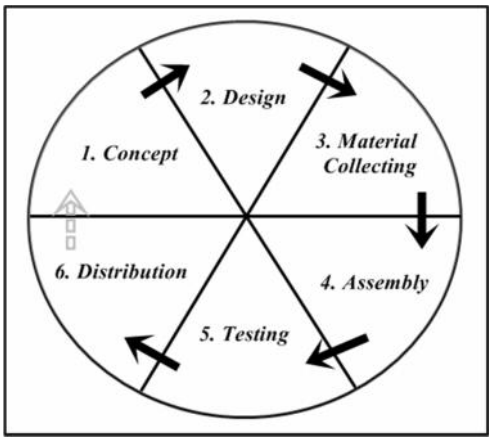
5. *Evaluation* (Evaluasi / umpan balik)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap tahap sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan.Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media/metode tersebut. Penelitian ini juga dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas komputer yang digunakan untuk merancang, melakukan pengkodean, *testing* program, dan mengoptimalkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian ini penulis hanya melaksanakan tahapan: Analysis, Design, dan Development.

C. Model Pengembangan Multimedia

Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi

hal yang pertama kali dikerjakan.[4] Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangannya

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan, termasuk identikafisi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan kebutuhan (guru, siswa, sekolah dan sistem), tujuan kurikulum (materi ajar). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin

[4]Iwan Binanto, ..., h.259-263

sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly,* pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art,* foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly.*

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard,* bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, yaitu *Adobe Flash CS6* Profesional.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut

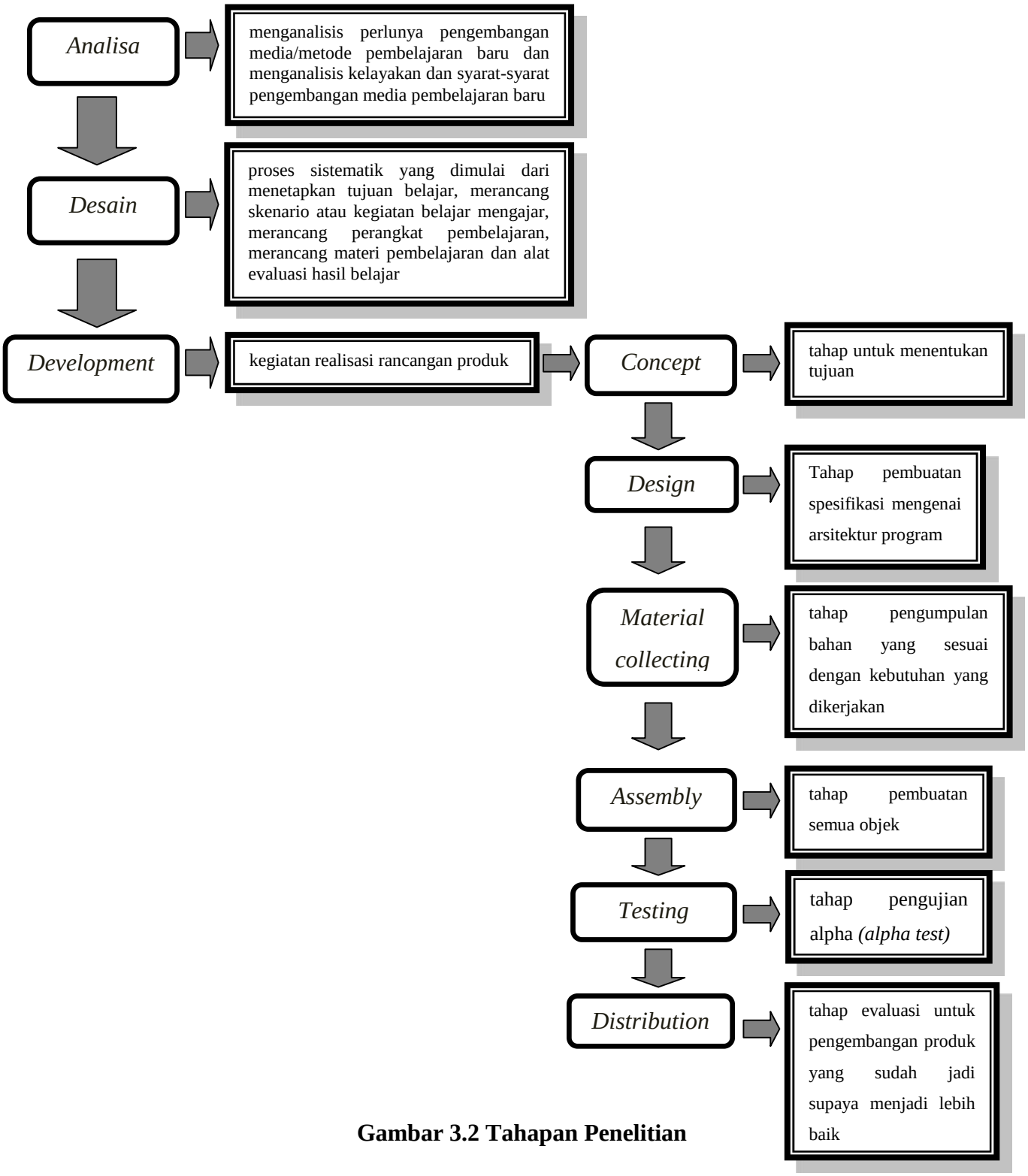
juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. Tahapan Penelitian

Versi ADDIE **Versi Luther Sutopo**



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

E. Uji Coba Produk

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan).Van den akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-ofthe art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.[5] Penelitian ini, nantinya uji validitas akan dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dilakukan dengan memberikan angket yang berisi tentang penilaian dari produk.

Analisi validasis media pembelajaran berupa aspek tampilan, aspek instruksional desain, aspek validasi isi, dan kebahasan berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut :

a. Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria Skala Likert :

   1 = Sangat kurang

   2 = kurang

   3 = cukup

   4 = baik

   5 = sangat baik

[5] M. Haviz, (24 Mei 2016). *Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan*, http://Download.Portalgaruda.org/article.php

b. Menentukan jumlah skor dari masing – masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing – masing indikator, dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, *BM* merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

c. Perhitungan data nilai akhir validitas dengan menggunakan kriteria Skala Likert[6] :

Tabel 3.1 Kriteria Skala Linkert untuk Validitas

Presentase	Kriteria
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2004

2. Uji Praktikalitas Produk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar

[6]Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, PenelitiPemula*(Bandung : Alfabeta, 2004)

lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik". Istilah "baik" ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kebaikan" dari keterlaksanaan model.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan kepada guru yang mengajar di SMAN 1 Canduang. Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus diatas *N* merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *BM* merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket. Hasil akhir dari penjumlahan nilai per indikator diukur dengan kriteria skala likert sebagai berikut[7]:

[7]Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, PenelitiPemula*(Bandung : Alfabeta, 2004)

Tabel 3.2 Kriteria Skala Linkert untuk Praktikalitas

Presentase	Kriteria
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2004

3. Uji Efektivitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakana pelaksanaan program tersebut[8]. Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon siswa, apakah media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

BS = Biasa saja

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

[8]M.Haviz, *research dan developmen*.. h.34

Data hasil uji efektivitas dianalisis dengan persentase peritmenya dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus diatas N merupakan nilai yang didapat, BP merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan BM merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket. Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria Skala Likert sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Skala Linkert untuk Efektifitas

Presentase	**Kriteria**
0-20	Tidak Efektif
21-40	Kurang Efektif
41-60	Cukup Efektif
61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2004

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan media pembelajaran ini penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan menggunakan tahapan pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo dan versi ADDIE, adapun tahapan pengembangan multimedia yaitu :

A. *Analyze* (Analisa)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Beberapa analisa yang dapat dilakukan yaitu:

1. Analisa Pengguna

   Sebelum membuat sebuah media, maka perlu adanya analisis pengguna, yaitu guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar pembuat media memperoleh informasi yang dibutuhkan. Setelah melakukan analisis pengguna, pembuat media memperoleh informasi, yaitu:

a. Guru

Pada analisis pengguna guru merupakan faktor yang sangat penting karena guru yang akan menggunakan media pembelajaran dan disampaikan kepada semua siswa. Guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Canduang ada beberapa orang salah satunya Ibuk Yurnelli. Ibuk Yurnelli tinggal di Lasi, Ibuk Yurnelli bergelar Doktoranda (Dra), tamatan dari IKIP pada tahun 1983. Dalam mata pelajaran Sejarah guru diberikan kesempatan dan kepercayaan mengajar di SMA Negeri 1 Canduang pada kelas X semester 1. Dimana kelas yang diajarkan guru tersebut terdiri dari 6 kelas. Setiap tahun guru tidak selalu mengajar di kelas X karena adanya *rolling class* artinya adanya pergantian tingkatan kelas yang diajarkan pada tiap tahunnya. Pada proses belajar mengajar guru memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan tanpa menggunakan media pembelajaran.

b. Siswa

Pada tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Canduang siswa kelas X yang belajar Sejarah terdiri 5 kelas. Pada umumnya siswa di SMA Negeri 1 Canduang latar belakang pendidikannya heterogen atau berasal dari sekolah yang berbeda yaitu lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) dengan nilai yang berbeda-beda.

Siswa di SMA Negeri 1 Canduang memiliki kemampuan ekonomi yang berbeda. Sebagian orang tua siswa ada yang bekerja sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS), Swasta, bertani, berladang, berdagang dan sebagai ibu rumah tangga saja. Pada analisis siswa, sikap atau tanggapan siswa dalam menerima ilmu berbeda, kadang ada siswa rajin, santai dan bermalas-malasan.

2. Analisis kurikulum atau materi

Setelah adanya analisis pengguna, maka perlu dilakukannya analisis kurikulum atau materi. Hal ini bertujuan agar materi yang dibuat sesuai dengan kurikulum yang diajarkan atau ditetapkan di SMA Negeri 1 Canduang sehingga tercapainya tujuan belajar mengajar. Pada SMA Negeri 1 Canduang menggunakan kurikulum KTSP yang meliputi Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi yang penulis buat dalam media pembelajaran Sejarah sesuai dengan Silabus dan RPP yang diberikan guru mata pelajaran Sejarah kepada penulis.

3. Analisis Persyaratan

Analisis persyaratan berguna untuk mengetahui apakah media dan materi dapat dilanjutkan atau tidak, apakah materi yang dibuat pada media tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang diajarkan atau tidak. Media yang digunakan dapat dijalan dengan menggunakan *swf*. Media yang dibuat harus bersifat *user friendly*. Beberapa kriteria yang harus dimiliki oleh *user friendly* adalah:

a. Enak dilihat

Media yang dibuat pada sebuah perangkat lunak memiliki tampilan yang semenarik mungkin, sehingga dengan tampilan yang menarik tersebut maka *user* akan tertarik untuk menggunakan media dan mudah untuk mempelajarinya.

b. Mudah dioperasikan

Media yang bersifat *user friendly* harus mudah dijalankan oleh *user* atau media yang dibuat memberikan kemudahan bagi pengguna saat memakainya.

c. Mudah dipelajari

Media yang dibuat mudah dipelajari oleh *user* tanpa harus ada bimbingan khusus dari pembuat media untuk menjalankan aplikasi tersebut.

Media yang di buat untuk mata pelajaran Sejarah ini, sudah bersifat *user friendly,* karena sudah memiliki tampilan semenarik mungkin, kemudian di dalamnya terdapat bebagai tombol untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

4. Analisis Kelayakan Media

Analisis kelayakan media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Jika sudah maka media tesebut dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar tercapai hasil belajar yang diinginkan. Media yang dirancang tidak menggunakan suara karena

guru yang bersangkutan akan menjelaskan hal-hal yang terdapat di dalam media tersebut dan karakteristik guru yang suka berbicara sehingga media yang dibuat tidak memiliki suara. Analisis kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan guru. Setelah media diperlihatkan kepada guru Sejarah, maka guru tersebut menyatakan bahwa media yang dibuat ini layak untuk digunakan di SMA Negeri 1 Canduang.

B. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini penulis akan merancang apa saja yang akan dibutuhkan pada saat merancang media, seperti: tujuan pembelajaran, starategi pembelajaran serta penilaian pembelajaran. Tujuannya adalah membuat siswa lebih memahami materi pelajaran, materi yang dirancang adalah Peradaban Awal Masyarakat di Dunia. Strategi pembelajaran dalam materi pelajaran Peradaban Awal Masyarakat di Dunia ini adalah menggunakan metode ceramah, dimana guru menjelaskan materi tersebut di depan kelas, setelah itu siswa melakukan tanya jawab dengan guru. Alat penilaian pada media ini berupa kuis dan latihan. Penilaian dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

C. *Development*

Pada tahap ini semua yang sudah penulis rancang tadi diterapkan pada software yang dipakai dalam merancang media. Dalam perancangan media ini menggunakan *software adobe flash CS 6*, berdasarkan *design*

tersebut media ini dirancang untuk siswa di SMA Negeri 1 Canduang dengan materi pelajaran Peradaban Awal Masyarakat di Dunia.

C.1 *Concept (* Pengonsepan)

Media pembelajaran Sejarah ini dirancang untuk guru mata pelajaran Sejarah supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran, dan juga dapat digunakan oleh siswa khususnya jurusan IPS sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran Sejarah ini adalah untuk menarik minat dan perhatian dari siswa-siswi sehingga kegiatan pembelajaran Sejarah menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran Sejarah ini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran dengan format tutorial yang disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disc* (CD) yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, dengan bentuk CD tersebut, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar langsung proses belajar tersebut, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan sistem dalam bentuk evaluasi yang diberikan oleh sistem pada saat selesai melakukan proses belajar dan pengguna dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik button* yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses belajar ke tahap berikutnya.

Penyajian media pembelajaran ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*, suara, gambar-gambar dalam bentuk audio visual yang

menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian siswa-siswi. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi yang berguna untuk mengingat kembali pelajaran materi Peradaban Awal Masyarakat di Dunia. Perancangan media pembelajaran Sejarah ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, *Adobe Photoshop CS4*, *Format Factory*, dan *Swish Max4*. Desain ini dibuat dalam kemasan bentuk CD yang bersifat *autorun*.

C.2 *Design* (Perancangan)

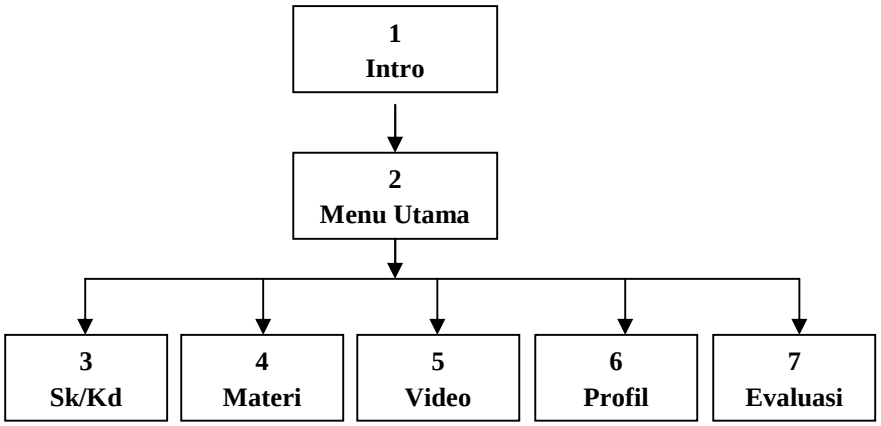
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi, storyboard* dan *user interface*.

a. *Design* Struktur Navigasi

Struktur *menu navigasi* pada media pembelajaran Sejarah ini menggunakan desain *hirarki* model, karena menu yang ada saling berhubungan satu sama lain, sehingga memungkinkan *user* untuk berinteraksi dan lebih banyak *navigasi* dengan menggunakan *mouse* dalam mengeksplorasi objek pada layar.

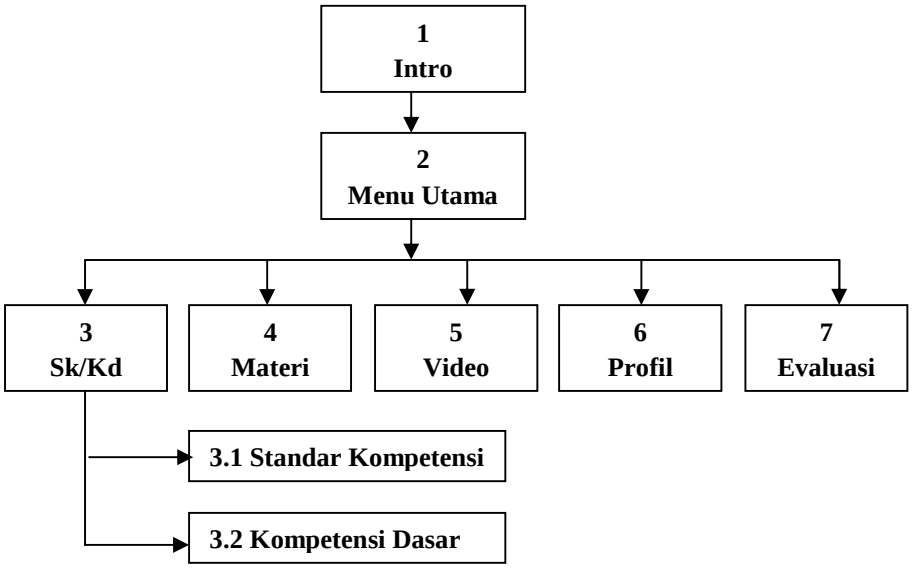
1. Stuktur Navigasi Menu Utama

Struktur navigasi menu utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dillihat pada gambar berikut ini:



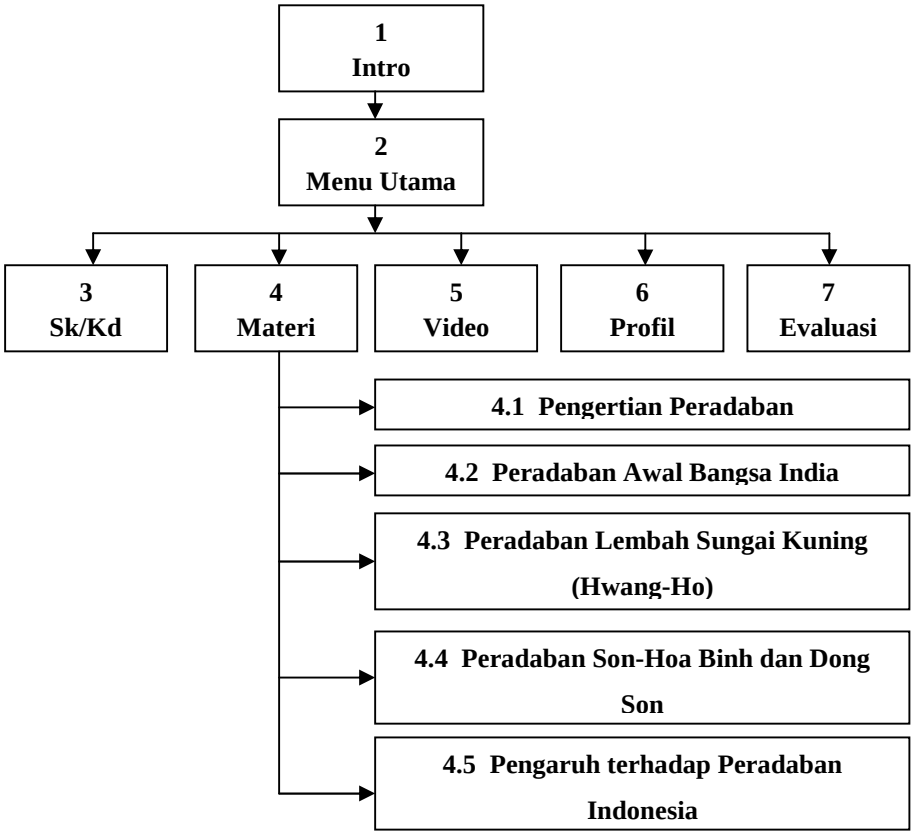
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

2. Struktur Navigasi Menu SK/KD



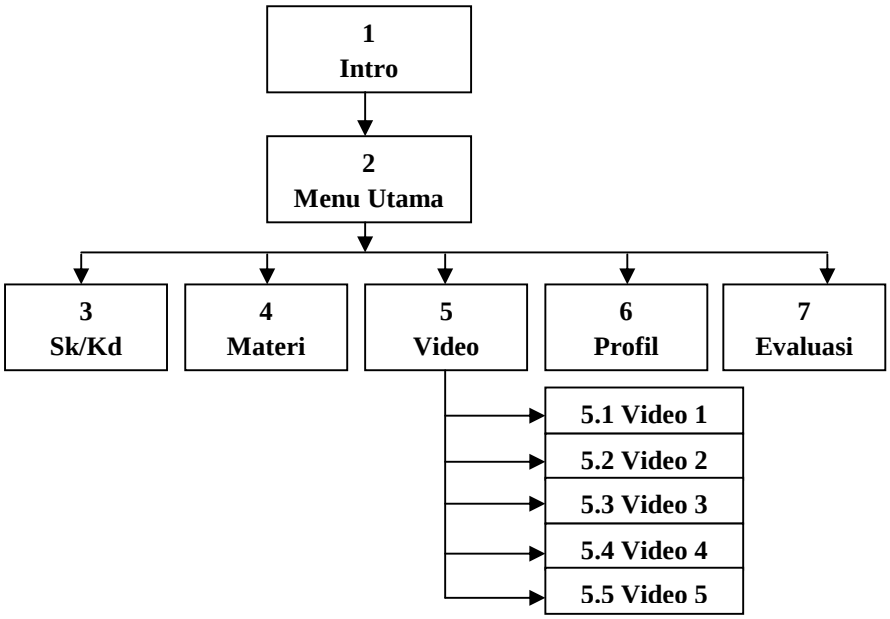
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu SK/KD

3. Struktur Navigasi Menu Materi



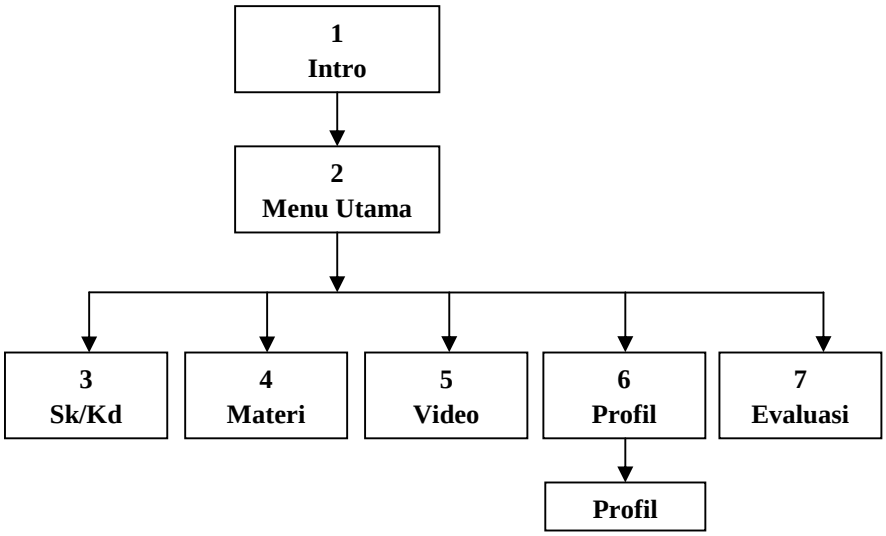
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Materi

4. Struktur Navigasi Menu Video



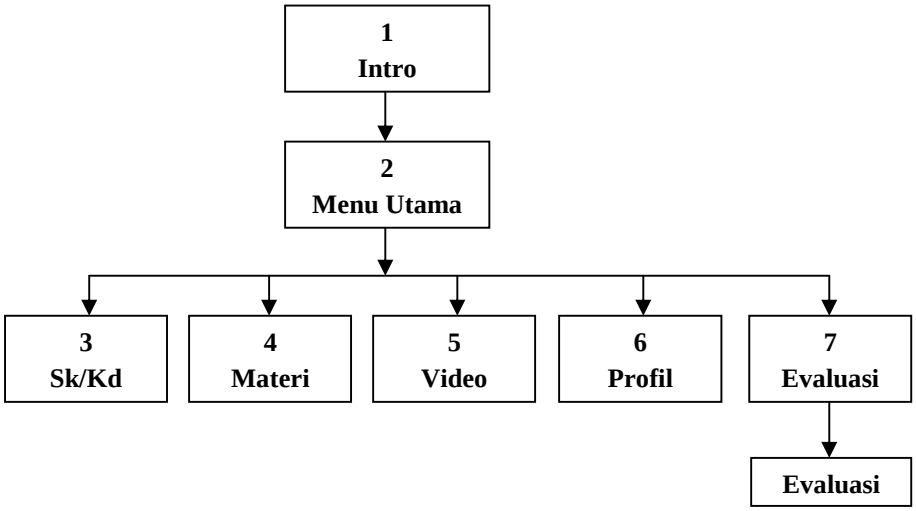
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Video

5. Struktur Navigasi Menu Profil



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Menu Profil

6. Struktur Navigasi Menu Evaluasi



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Menu Evaluasi

b. *Design Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *story board*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam

pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman intro/*opening scene*/halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama atau *scene* dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*. Perancangan *storyboard* secara sederhana untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Sederhana

Scene 1	Intro
Scene 2	Menu utama
Scene 3	Sk/Kd
Scene 4	Materi
Scene 5	Video
Scene 6	Profil
Scene 7	Evaluasi

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a. *Scene-1* Intro, merupakan halaman paling awal pada media pembelajaran Sejarah dimana terdapat animasi tulisan pengenalan media dan pada bagian ini terdapat satu tombol untuk menuju menu utama.
b. *Scene-2* Menu utama, merupakan menu utama yang berisi tombol untuk menuju ke menu–menu selanjutnya pada media pembelajaran Sejarah yaitu menu sk/kd, materi, video, profil dan evaluasi.
c. *Scene-3* Menu Sk/Kd, merupakan menu Sk/Kd dari materi yang dibahas yang terdiri atas 1 sub menu yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar.
d. *Scene-4* Menu materi, merupakan menu yang menyediakan pilihan materi yang akan di sampaikan pada media pembelajaran Sejarah yang

terdiri dari 5 sub menu : Pengertian Peradaban, Peradaban Awal Masyarakat India, Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho), Peradaban Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son dan Pengaruh Terhadap Kebudayaan Indonesia.

e. *Scene-5* Menu video merupakan menu yang disiapkan untuk menuju halaman video.

f. *Scene-6* Menu profil, merupakan menu yang di siapkan menuju data pribadi pembuat media.

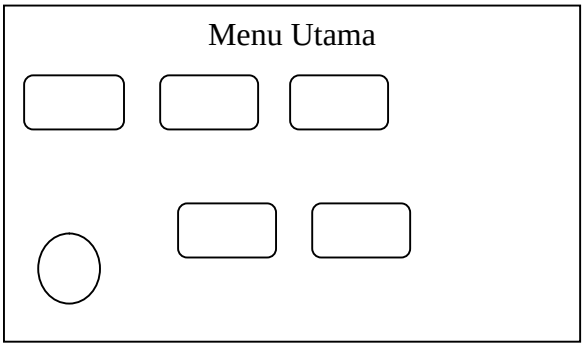
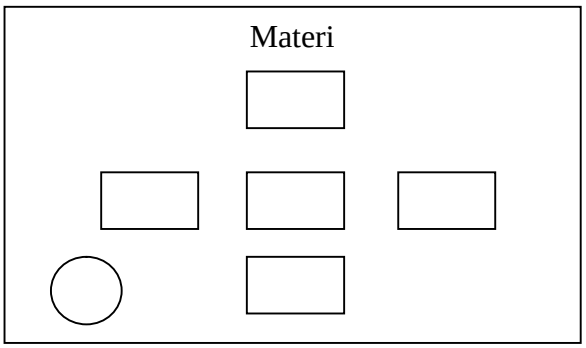
g. *Scene*-7 Menu evaluasi, merupakan menu yang menyediakan soal latihan yang terdiri dari soal 1-20. Untuk menguji pemahaman materi.

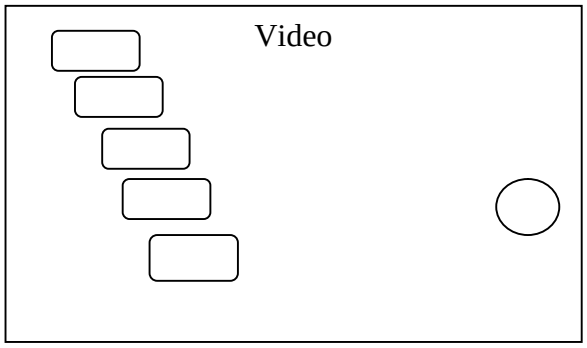
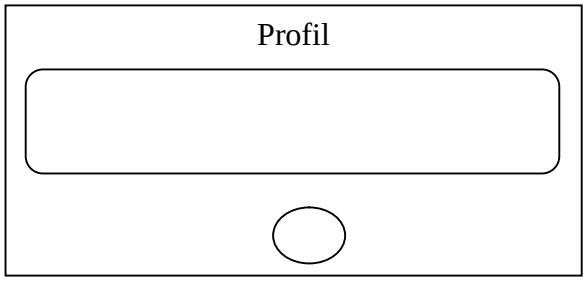
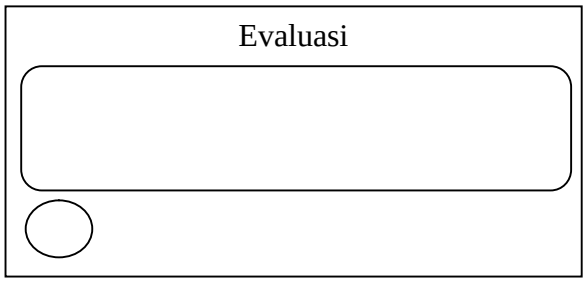
c. Design *Interface*

Media pembelajaran Sejarah ini di rancang untuk siswa-siswi Jurusan IPS, maka perancangan yang dibuat menggunakan animasi karena media di peruntukkan untuk siswa-siswi SMA. Agar tidak membosankan tampilan media ditambahkan musik latar yang sesuai dengan tema multimedia, yaitu Peradaban Awal Masyarakat di Dunia. *Background* dibuat dengan perpaduan warna coklat, putih, pink dan hitam pada masing-masing halaman media. Hal ini dimaksudkan agar media terlihat menarik dengan kombinasi warna. Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini

:

Tabel 4.2 Perancangan *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1		*Background* ,Tombol Animasi.	*Sound* media wav
2		*Background* Tombol Animasi	*Sound* media wav
3		*Background,* Tombol Animasi	*Sound* media wav
4		*Background,* Tombol Animasi	*Sound* media wav

5		*Background,* Tombol Animasi	*Sound* media wav
6		*Background,* Tombol Animasi	*Sound* media wav
7		*Background,* Tombol Animasi	*Sound* media wav

C.3 *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*, audio, background, dan *image-image* pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*. Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut**:**

1. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia yang diajarkan.
2. Data audio yang digunakan adalah musik yang digunakan sebagai latar tombol media pembelajaran Sejarah yang dibuat.
3. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* berekstensi *.gif* yang bisa bergerak yang di buat menggunakan *Adobe Flash CS6*.

C.4 *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek media berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Pembuatan Objek dan *Background*

Pada pembuatan objek dan *background* pada aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan background gambar dan *image* yang berekstensi *jpg* dan *png*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *motion tween* dan *movie clip*. Gambar yang kita gunakan kita simpan di *Library* terlebih dahulu, yaitu dengan cara *mengimport to library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari *library* ke area kerja tersebut. Contoh nya adalah gambar *background* menu utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.7 Halaman *Background* dan objek

2. Pembuatan tombol navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*.



Gambar 4.8 Tombol Navigasi

3. Pemrograman dan *Actionscript*

Actionscript digunakan untuk menjalankan aksi pada *frame* maupun pada suatu tombol. Berikut ini beberapa *actionscript* yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran ini:

a) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu utama pada intro

```
on(release)
{loadMovieNum("menu utama.swf",0);
}
```

b) *Script* yang digunakan untuk menjalankan intro pada menu utama:

on (release)

{*loadMovieNum*("intro.swf",0);

}

c) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol SK/Kd adalah

On (release){

loadMovieNum ("skkd.swf",0);

}

d) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi adalah:

on (release)

{l*oadMovieNum*("materi.swf",0)

}

e) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol video adalah:

on (release)

{*loadMovieNum*("video .swf",0)

}

f) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil adalah:

on (release)

{loadMovieNum("profil.swf",0)

}

g) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi adalah:

on (release){

loadMovieNum("evaluasi.swf",0);}

4. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak (terjadi *error*). Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi berjalan dengan baik. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

5. Tampilan Hasil

a. Tampilan Halaman Intro



Gambar 4.9 Tampilan halaman intro

***Screen Description* :** Ini merupakan halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini. Disini terdapat tulisan animasi yang bergerak dan terdapat sebuah tombol *Go* di akhir tampilan halaman intro, untuk masuk ke Menu Utama.

b. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 4.10 Tampilan halaman Menu Utama

Screen Description **:** Ini merupakan gambar untuk menu utama yang berisi tombol sk/kd, materi, video, profil dan evaluasi. Yang masing–masing tombol akan terkoneksi dengan sub bagian yang sudah dikoneksikan.

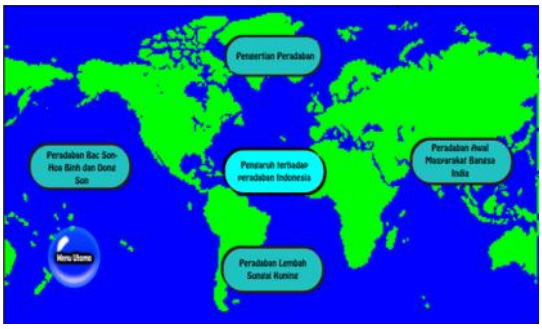
c. Tampilan Menu SK/KD



Gambar 4.11 Tampilan halaman SK/KD

Screen Description **:** Ini merupakan gambaran dari menu SK/KD, yang berisi informasi penggunaan media pembelajaran sejarah untuk siswa SMA Negeri 1 Canduang. Pada bahagian kanan bawah terdapat satu tombol etak bertuliskan kata kembali, yang bertujuan untuk kembali ke menu utama.

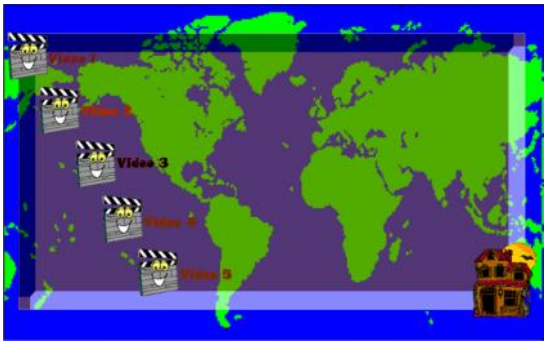
d. Tampilan Menu Materi



Gambar 4.12 Tampilan Menu Materi

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran awal pada menu materi dan sudah tersedia tombol-tombol untuk menuju kepada materi yang akan disampaikan. Terdapat tombol untuk menuju menu pengertian peradaban, peradaban awal bangsa India, peradaban lembah Sungai Kuning, kebudayaan Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son, pengaruh terhadap peradaban Indonesia dan tombol untuk menuju ke menu utama.

e. Tampilan Menu Video



Gambar 4.13 tampilan menu video

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran awal pada menu video dan sudah tersedia tombol-tombol untuk menuju video 1, video 2,

video 3, video 4, video 5 dan tombol rumah untuk menuju ke menu utama.

f. Tampilan Menu Profil



Gambar 4.14 tampilan menu profil

Screen Description **:** Ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nim, ttl, alamat, fakultas, jurusan email dan nomor hp. Dan 1 buah tombol di kanan bawah untuk menuju ke menu utama.

g. Tampilan Menu Evaluasi



Gambar 4.15 tampilan menu evaluasi

Screen Description **:** Ini adalah halaman awal menuju soal. Pada halaman di atas ada 2 buah tombol yang bertuliskan mulai digunakan

untuk menuju ke kumpulan soal dan tombol bergambar rumah digunakan untuk menuju halaman menu utama.

C.5 *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *ditribution*. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan metode *Blackbox*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik. Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pegujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Intro	Menu Intro	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu masuk ke Menu Utama	Pengujian Unit	*Blackbox*
3	Pengujian Menu SK/KD	Menu SK/KD	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian Menu Materi	Menu Materi	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Video	Menu Materi Video	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian Menu pengertian peradaban	Menu pengertian peradaban	Pengujian Unit	*Blackbox*

7	Pengujian Menu Peradaban Awal Bangsa India	Menu Peradaban Awal Bangsa India	Pengujian Unit	*Blackbox*
8	Pengujian Menu Peradaban Lembah Sungai Kuning	Menu Peradaban Lembah Sungai Kuning	Pengujian Unit	*Blackbox*
9	Pengujian Menu Kebudayaan Bac Son-Hoa Binh dan Dong Son	Menu Kebudayaan Bac Son-Hoa Binh dan Dong SON	Pegujian Unit	*Blackbox*
10	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*
11	Pengujian Menu Evaluasi	Menu Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*

a. Pengujian Intro

Tabel 4.4 Pengujian Intro

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
File dalam bentuk *flash* dan *.swf*	Menampilkan halaman menu intro	Menu intro tampil	Diterima

b. Pengujian Menu Utama

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Utama	Menampilkan halaman menu utama	Menu utama tampil	Diterima

c. Pengujian Menu SK/KD

Tabel 4.6 Pengujian Menu SK/KD

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol sk/kd	Menampilkan halaman menu sk/kd	Sk/kd Menu utama tampil	Diterima

d. Pengujian Menu Materi

Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Materi	Menampilkan halaman menu materi	Materi Menu utama tampil	Diterima

e. Pengujian Menu Video

Tabel 4.8 Pengujian Menu Video

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Video	Menampilkan halaman menu video	Materi Menu video tampil	Diterima

f. Pengujian Menu Profil

Tabel 4.9 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman profil	Profil Menu utama tampil	Diterima

g. Pengujian Menu Evaluasi

Tabel 4.10 Pengujian Menu Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan halaman menu utama Evaluasi	Evaluasi Menu utama tampil	Diterima
Kasus dan Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol soal selanjutnya pada Evaluasi	Menampilkan halaman menu soal selanjutnya	Soal Selanjutnya Menu utama tampil	Diterima

h. Hasil Pengujian fungsionalitas

Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas

No	Pengujian	*Error*	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	*Action Script*	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan terhadap pengujian media pembelajaran Sejarah, output yang dihasilkan dari media pembelajaran Sejarah pada materi Peradaban Awal Masyarakat di Dunia Jurusan IPS di SMA Negeri 1 Canduang dengan perancangan.

C.6 *Distribution*

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart Essentials* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program atau program *player*.
2. *File.swf,* yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

a. *Hardware*

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor : Intel Inside atau diatasnya.
2. Motherboard : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yang digunakan
3. VGA : Sistem tipe 32 bit memori 128 MB (minimal)
4. Memory : 1 GB (disarankan)
5. Hardisk : S*pace* 1.3 GB
6. Monitor : Resolusi minimal 800x600
7. Optical : CD/DVD RW
8. *Speaker* : Standard
9. *Mouse* : Standard
10. *Keyboard* : Standard

b. *Software*

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Adobe Flash CS6 untuk

menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista* dan *7*.

D. Uji Validitas, Pratikalitas, dan Efektivitas Produk

1. Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Hari Antoni, M. Kom, dengan nilai 70, Bapak Supratman Zakir, M. Pd, M. Kom, dengan nilai 72, dan Bapak Yon Hendri S.Pd, dengan nilai 75. Dengan kesimpulan materi, kesesuaian video dan penggunaan animasi pada produk sudah valid berdasarkan penilai yang sudah diberikan oleh validator.

2. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti

tujukan kepada guru mata pelajaran Sejarah yaitu Ibuk Yurneli, S.Pd, dengan kesimpulan nilai dari hasil uji praktikalitas yaitu 75, dengan demikian media sudah dikatakan praktis dengan kesimpulan format tampilan, isi dan manfaat produk praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan.

3. Uji Efektivitas Produk

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari sikap dan motivasi siswa. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang siswa Jurusan IPS yaitu Dahlia Putri, Fengky Harianto, dan Siska Yuliani, dengan kesimpulan produk sudah efektif dengan nilai masing – masing 80, 76, dan 78. Tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk pengembangan media pembelajaran Sejarah menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri Canduang dapat membangkit semangat siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam perancangan media pembelajaran Sejarah tentang Peradaban Awal Masyarakat di Dunia di SMA Negeri 1 Canduang ini, penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6* dan juga menggunakan tahapan pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo dan versi ADDIE, adapun tahapan pengembangan multimedia tersebut yaitu *analyze*, *design*, *development, concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

B. Saran

Dalam media pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Canduang ini penulis menyarankan kepada:

1. Para guru agar mengembangkan media ini dengan baik.
2. Dengan adanya media ini semoga siswa lebih memahami dengan baik.
3. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
4. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, Magdalia, dkk. 2003. *Sejarah untuk SMA dan MA Kelas X*. Jakarata: esis

Andi, dkk. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: CV. Andi Offset

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Teori+Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset

Darma, dkk. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Media Kita

Kustandi, Cecep, dkk. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

Madcoms. 2009. *Adobe Flash Cs6 untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset

Madcoms. 2008. Panduan Lengkap Adobe Flash CS3. Yogyakarta: Andi Offset

Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset

Prawidilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group

Riduwan. 2004. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta

Sadiman, A.S, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers

ShortCourse. 2010. *Adobe Flash CS4*. Yogyakarta: Andi Offset dan WahanaKomputer

Sugiyono. 2009. *MetodePenelitianPendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya

Sutopo, Ariesto Hadi. 2002. *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta: J & J Learning

Suyanto. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset

Haviz, M. (24 Mei 2016). *Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna.* http://Download.Portalgaruda.org/article.php

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

1. **IDENTITAS**
   Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Canduang
   Mata Pelajaran : Sejarah
   Kelas/Semester : X/2
   Alokasi Waktu : 270 (2 x pertemuan)
2. **STANDAR KOMPETENSI**
   Memahami Peradaban Indonesia dan Dunia
3. **KOMPETENSI DASAR**
   2.2 Mengidentifikasi Peradaban Awal Masyarakat di Dunia
4. **INDIKATOR**
   a. Menjelaskan pengertian peradaban dan proses awal pembentukan peradaban
   b. Mengidentifikasi ciri-ciri peradaban
   c. Mendeskripsikan peradaban sungai Indus dan sungai Gangga
   d. Mendeskripsikan peradaban lembang sungai Kuning (Hwang Ho)
   e. Mendeskripsikan peradaban Bac Son Hoa Binh dan Dong Son
   f. Menjelaskan pengaruh peradaban India, Cina, dan kebudayaan Yunan terhadap peradaban Indonesia
5. **TUJUAN PEMBELAJARAN**
   a. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian peradaban dan proses awal pembentukan peradaban
   b. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri peradaban
   c. Peserta didik dapat mendeskripsikan peradaban sungai Indus dan sungai Gangga
   d. Peserta didik dapat mendeskripsikan peradaban lembang sungai Kuning (Hwang Ho)
   e. Peserta didik dapat mendeskripsikan peradaban Bac Son Hoa Binh dan Dong Son
   f. Peserta didik dapat menjelaskan pengaruh peradaban India, Cina, dan kebudayaan Yunan terhadap peradaban Indonesia
6. **MATERI PEMBELAJARAN**
   a. Pengertian peradaban
   b. Peradaban awal bangsa India
   c. Peradaban lembah sungai Kuning (Hwang Ho)
   d. Kebudayaan Bac Son Binh dan Dong Son
   e. Pengaruh peradaban India, Cina dan Yunan terhadap peradaban Indonesia
7. **METODE PEMBELAJARAN**
   Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Pemberian Tugas,

8. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke	Kegiatan
1	KEGIATAN AWAL a. Guru mempersiapkan bahan ajar untuk materi pada KD bersangkutan b. Guru mencek kehadiran peserta didik dan kesiapan peserta didik untuk memulai proses pembelajaran c. Apersepsi guru mengajukan pertanyaan mengenai pengertian peradaban, ciri-ciri serta peradaban sungai kuning d. Menyampaikan tujuan pembelajaran KEGIATAN INTI *Explorasi* • Guru memaparkan pokok-pokok materi ajar • Guru menerangkan materi pengertian peradaban, ciri-ciri peradaban dan peradaban lembah sungai kuning *Elaborasi* • Siswa secara berkelompok menjelaskan pengertian, ciri-ciri dan peradaban sungai kuning *Konfirmasi* • Guru memberikan penjelasan tentang materi yang sedang di bahas KEGIATAN PENUTUP • Bersama-sama refleksi materi yang dibahas • Menarik kesimpulan materi • Evaluasi dengan mengerjakan soal
2	KEGIATAN AWAL a. Guru mempersiapkan bahan ajar untuk materi pada KD bersangkutan b. Guru mencek kehadiran peserta didik dan kesiapan peserta didik untuk memulai proses pembelajaran c. Apersepsi guru mengajukan pertanyaan mengenai benda-benda peninggalan peradaban Bac Son Binh dan Dong Son serta peninggalan peradaban India, Cina dan Yunan di Indonesia d. Menyampaikan tujuan pembelajaran KEGIATAN INTI *Explorasi*

	• Guru memaparkan pokok-pokok materi ajar • Guru menerangkan materi peradaban Bac Son Binh dan Dong Son serta pengaruh kebudayaan India, Cina dan Yunan di Indonesia *Elaborasi* • Siswa secara berkelompok menjelaskan contoh-contoh bukti pengaruh peradaban Bac Son Binh dan Dong Son serta pengaruh kebudayaan India, Cina dan Yunan di Indonesia *Konfirmasi* • Guru memberikan penjelasan tentang materi yang sedang di bahas KEGIATAN PENUTUP • Bersama-sama refleksi materi yang dibahas • Menarik kesimpulan materi • Evaluasi dengan mengerjakan soal

9. SUMBER BELAJAR

a. Kurikulum KTSP dan perangkatnya
b. Pedoman khusus pengembangan silabus KTSP SMA
c. Buku sumber sejarah SMA
d. Buku-buku penunjang yang relevan

10. PENILAIAN

a. Penilaian proses belajar:
   - Kreatifitas
   - Minat
   - Sikap
   - kedisiplinan

b. Penilaian pengetahuan:
   Ulangan harian dan penilaian tugas

Lasi, Januari 2015

Mengetahui ,
Kepala Sekolah **Guru Mata Pelajaran**

Willia Zuwerni, S. Pd, M. Si **Dra. Yurnelli. S.Pd**
NIP.197110071995122001 **NIP.196005021986112001**

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

Nama Validator : Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi			60		
2	Kesesuaian video animasi dengan Kompetensi Dasar (KD)				80	
3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa				80	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaranTeknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)				80	
						75
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas			60		
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				80	
3	Materi pembelajaran dengan *adobe flash cs6*mudah untuk dipahami			60		
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			60		
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi Biologi tentang Virus			60		
						66
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				80	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas				80	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				80	
5	Layout menarik dan proporsional				80	

						80
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti				80	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan			60		
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa			60		
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						70

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 75+66+80+70

4

= 72

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

Nama Validator : Hari Antoni. M. Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi			60		
2	Kesesuaian video animasi dengan Kompetensi Dasar (KD)				80	
3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa				80	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaranTeknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)			60		
						70
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				80	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				80	
3	Materi pembelajaran dengan *adobe flash cs6*mudah untuk dipahami				80	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa			60		
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi Biologi tentang Virus			60		
						73
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas			60		
2	Ukuran font proporsional dan konsisten			60		
3	Tipe font sederhana dan jelas			60		
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				80	
5	Layout menarik dan proporsional				80	

						68
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti				80	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan			60		
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa			60		
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						70

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 70+73+68+70

4

= 70

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

Nama Validator : Yon Hendri, S. Pd

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi			60		
2	Kesesuaian video animasi dengan Kompetensi Dasar (KD)				80	
3	Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa				80	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaranTeknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)			60		
						70
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				80	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				80	
3	Materi pembelajaran dengan *adobe flash cs6*mudah untuk dipahami				80	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					100
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi			60		
						80
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				80	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas				80	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				80	
5	Layout menarik dan proporsional				80	

						80
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti				80	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan			60		
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa				80	
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar			60		
						70

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 70+80+80+70

4

= 75

Dari hasil uji validitas yang penulis lakukan kepada 3 expert, didapat nilai dari expert 1, expert 2, dan expert ke 3 yaitu :

Jumah Nilai = ∑Nilai Indikator

4

= 70 + 72 + 75

3

= 72

Dari ketiga validator diperoleh nilai 76 dengan demikiam media pembelajaran yang penulis buat sudah **valid**.

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS*6 DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

Nama Praktikalitator : Yurnelli, S. Pd

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Kesesuaian proposi warna			60		
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna					100
4	Mudah digunakan			60		
5	Media menggunakan animasi yang baik				80	
						76
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung			60		
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80	
3	Keterampilan penggunaan bahasa				80	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar			60		
						70
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan				80	
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan				80	
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi				80	
						80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator $= \frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{76 + 70 + 80}{3}$

$= 75$

Dari hasil uji praktikalitas yang penulis lakukan kepada 1 orang guru, didapat nilai yaitu:

Jumah Nilai $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= 75$

dengan demikian media pembelajaran yang penulis buat sudah **praktis.**

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

Dahlia Putri

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai				80	
						80
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
						80
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media dapat membantu siswa memahami materi				80	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				80	
						80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{80 + 80 + 80}{3}$

$= 80$

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

Nama Expert: Fengki Harianto

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar			60		
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai				80	
						73
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai			60		
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
						75
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media dapat membantu siswa memahami materi				80	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				80	
						80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{73+ 75 + 80}{3}$

$= 76$

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TENTANG PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 1 CANDUANG

Nama Expert: Siska Yuliani

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				80	
2	Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar				80	
3	Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai				80	
						80
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik			60		
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
						75
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media dapat membantu siswa memahami materi				80	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				80	
						80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{80 + 75 + 80}{3}$

$= 78$

Keterangan :

Dari hasil uji efektifitas yang penulis lakukan kepada 3 expert, didapat nilai yaitu :

Jumah Nilai = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{80+76+78}{3}$

$=78$

Dari ketiga expert diperoleh nilai **7** dengan demikian media pembelajaran yang penulis buat sudah **efektif**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Febrina
NIM : 2512.167
Tempat/ Tanggal Lahir : Tanggerang/ 10 Februari 1994
Alamat : Batu Palano, Kec. Sungai Pua, Kab. Agam

Orang tua
Ayah : Zulharmen
Ibu : Upik Megawati
Alamat : Batu Palano, Kec. Sungai Pua, Kab. Agam

Pendidikan :

1. SDN 19 Banuhampu, tamat tahun 2006
2. SMPN 3 Sungai Pua, tamat tahun 2009
3. SMAN 1 Banuhampu, tamat tahun 2012
4. Kuliyah di IAIN Bukittinggi pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) pada tahun 2012, dan tamat tahun 2016.