BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Allah SWT telah memerintahkan kepada seluruh umat manusia untuk melaksanakan semua perintah-Nya. Salah satu perintah Allah SWT kepada manusia adalah menuntut ilmu. Allah akan menempatkan orang-orang yang beriman dan berilmu sesuai dengan ilmunya pada derajat yang tinggi, sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Mujadilah ayat 11:

يَرْفَعِ اللهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.....

Artinya *"Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat".*

Firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadilah tersebut telah menunjukkan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang yang berilmu. Demikian penting ilmu pengetahuan, maka Islam mewajibkan kepada setiap muslim untuk mencari ilmu pengetahuan, cara yang paling baik dalam memperoleh ilmu pengetahuan adalah dengan cara belajar melalui proses pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi, manusia telah dikuasai teknologi canggih, sehingga teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi akan terus menjadi hal terpenting dan sangat berhubungan erat

dengan manusia. Penemuan – penemuan terbaru terhadap teknologi adalah sesuatu yang memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia. Sejak berkembangnya teknologi, perjalanan sejarah umat manusia melalui perubahan dan perkembangan yang pesat.

Salah satu teknologi yang mengalami kemajuan signifikan adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Berdasarkan kenyataan ini, kesadaran tentang peranan teknologi informasi juga semakin meluas di semua lingkup pekerjaan manusia, dan hal itu terjadi secara merata di seluruh belahan dunia. Dengan adanya teknologi informasi akan mempermudah dalam memperoleh informasi yang tepat dan cermat, untuk itu diperlukan suatu wujud teknologi informasi yaitu komputer. Komputer adalah sekumpulan peralatan elektronik yang saling berkaitan antar komponen satu dan komponen lainnya sehingga dapat digunakan untuk memasukkan data, memproses data, dan menghasilkan informasi.[1]

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sendiri bukan hal baru tetapi merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat diandalkan. Sebab pengajaran secara tradisional (*konvensional*) seperti menggunakan komunikasi lisan, tulisan dan media-media bantuan seperti menggunakan buku dan papan tulis seringkali mempersulit siswa dalam menerjemahkan suatu konsep. Dengan menggunakan buku siswa hanya akan dapat membaca sehingga tingkat pemahaman siswa membutuhkan waktu yang

[1] Edi Purwanto dan Sri Murtono, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Surakarta:Yudhistira), Cet.1, hal. 11

agak lama. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang disertai dengan animasi, suara dan video yang menarik sehingga pembelajaran tidak akan membosankan dan siswa akan mudah untuk mengingatnya.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.[2] Agar komponen itu tercapai, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media.[3]

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[4] Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[5] Jadi media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran ini dapat dirancang untuk setiap mata pelajaran Sekolah dasar salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

---

[2]Wina Sanjaya, *Strategi Pembalajaran.*, (Bandung: Kencana Prenada Media Group, 2006),hal.162

[3]Wina Sanjaya, *Strategi Pembalajaran*...h.162

[4] Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.11

[5] Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), Ed III , hal.17

Menurut Fakih Samlawi & Bunyamin Maftuh menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.[6] Pelajaran IPS sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Pelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka, nama, tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat dan kemudian diungkap kembali saat proses pembelajaran. kenyataan ini tidak dapat dipungkiri karena masih terjadi sampai sekarang. Pembelajaran IPS selama ini terjadi disekolah – sekolah dirasakan kering dan membosankan, hal ini terjadi disebabkan oleh masalah model pembelajaran, media atau materi pembelajaran yang di laksanakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yang bernama Ibu Rosmanita, S. Pd yang penulis lakukan di SDN 21 Koto Tuo pada hari Senin tanggal 22 Februari 2016 jam 10.15, penulis mendapatkan informasi tentang permasalahan pada pembelajaran IPS. Pertama, penyampaiaan materi masih menggunakan metode ceramah. Kedua, media yang digunakan dalam penyampaiaan materi kurang menarik dan berupa media bantuan seperti buku dan papan tulis, terutama pada pokok bahasan Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial negara-negara tetangga banyak ditemukan Siswa yang belum paham ketika

[6] Hetty Rusyanti, *Pengertian IPS*(http://www.kajianteori.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html) diakses 20 januari 2016 jam 14:38

diminta untuk menjelaskan kembali. Ketika diminta untuk maju kedepan kelas, Siswa tidak ada yang mau, dengan alasan belum bisa memahaminya dengan jelas. Itu menandakan peserta didik belum menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

Kemampuan setiap siswa untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Dengan perbedaan ini guru harus peka untuk mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang secara optimal. Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, seorang guru dalam menerapkan media pembelajaran hendaknya dapat menggunakan media yang menarik, salah satunya dengan menggunakan multimedia. Dengan menggunakan multimedia peserta didik dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan mengkombinasikan grafik, tulisan, suara, video, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan isi dari gabungan tersebut.[7] Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti

[7] Multimedia-wikipedia bahasa Indonesia https://id.m.wikipedia.org/wiki/multimedia diakses 27 Februari 2016 jam 16:40

karena sebanyak mungkin indra, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi.

Penggunaan *Adobe Flash CS6* dapat dijadikan salah satu solusinya. *Adobe flash CS6* merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *Adobe* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.[8]

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, Penulis tertarik untuk memberi judul skripsi ini "**Desain Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SDN 21 Koto Tuo**".

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media untuk menjelaskan materi secara visual.
2. Belum adanya proses pembelajaran sejarah berbasis multimedia.

[8] Novia Asrumiati, *Adobe Flash,* (Online), (http://noviaasrumiati. wordpress. com/2013/06/06/adobe-flash/), di akses 08 juni 2016

3. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS, sehingga siswa masih banyak yang malas dan kurang bersemangat dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang dirancang merupakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash CS6* untuk SDN 21 Koto Tuo Kelas VI Semester I, dan didukung aplikasi lain seperti *Adobe Photoshop, Swismax.*"
2. Materi dalam media pembelajaran ini membahas tentang Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-Negara Tetangga.
3. Media yang digunakan tidak merubah sistem pembelajaran disekolah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimana desain media pembelajaran pada pelajaran IPS berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* di SDN 21 Koto Tuo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk Mendesain Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SDN 21 Koto Tuo.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penulis lakukan adalah:

1. Syarat untuk memperoleh Sarjana Pendidikan (S. Pd) di Jurusan PTIK Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.
2. Secara umum hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan disekolah.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah.
4. Bagi peserta didik penggunaan "Desain Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6*" dapat mengembangkan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar.
5. Bagi guru penggunaan "Desain Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6*" Ini dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas persiapan ujian peserta didik.
6. Bagi sekolah penggunaan "Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6*" ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

G. Penjelasan Judul

1. Desain : Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program.[9]
2. Media Pembelajaran : Suatu alat, metode dan teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran.
3. Multimedia : Secara etimilogis multimedia berasal 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 iformasi dengan mengkombinasikan antra teks, gambar, grafik, video dan animasi digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan

[9] Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembanganny,* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), hal.260

elektroniklainnya(VCD, *proyektor*, dan video) secara terintegrasi.[10]

4. *Adobe Flash CS6* : Program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated.* [11]

Dimana dalam hal ini penulis akan mendesain sebuah media pembelajaran IPS, yang dalam penyajiannya dalam bentuk animasi dan video dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama untuk mendesainnya.

[10] Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedi*, (Jakarta : Media Kita,2009), h.9

[11]Andi, *Panduan Aplikasi dan Solusi (PAS) Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun*,(Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet-1, hal.2

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah rancangan, gambaran, kerangka, wujud.[12] Desain (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program.[13] Menurut Freeman, desain adalah sebuah aktifitas yang berkaitan dengan pembuatan keputusan mayor, sering bersifat struktural. Desain juga memperhatikan abstraksi dari representasi informasi dan urutan pemrosesan, tetapi dengan tingkatan detail yang sangat berbeda. Desain membangun representasi program yang koheren serta direncanakan dengan baik, yang berkonsentrasi pada interrelasi dari bagian-bagian pada tingkat yang lebih tinggi, dan operasi logis yang dilibatkan pada tingkat yang lebih rendah.[14]

Menurut Bruce Archer Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

---

[12] zz Peter Salim, Yenni Salim, *KBBI*, (Jakarta: Modern English Press, 2002), hal.345

[13] Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), hal.260

[14] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktis (Buku I)*, (Yogyakarta: Andi and Mc Graw-Hill Book Co, 2002), hal.435

Menurut ICSID Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi. Sedangkan menurut Chairul Amin, desain adalah kerangka, bentuk, rancangan, motif, pola, corak.

Dari pengertian yang ada dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu kegiatan kreatif yang menghasilkan sebuah rancangan ataupun hasil jadi yang inovatif sesuai dengan keilmuan dan profesi khusus yang dijalani dan memiliki prinsip dan unsur yang sama.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media pembelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar,sedangkan sadiman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan".[15] Sebagaimana dinyatakan oleh Blake and Haralsen "Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu kesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan sautu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan".[16]

---

[15] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012) h.7

[16] Rohani Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rhineka Cipta), hal.2

Menurut donald P. Ely dan Venon S. Gerlach "pengertian media ada dua bagian: a) arti sempit bahwa media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi, b) menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru".[17] Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, metode dan teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media

Menurut Sadiman jenis-jenis media ada beberapa macam yaitu:

a. Media Grafis, berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Beberapa jenis media grafis diantaranya yaitu:
    1. Gambar/foto
    2. Sketsa
    3. Diagram
    4. Bagan/chart

[17] Rohani Ahmad…

5. Grafik
6. Kartun
7. Poster
8. Peta dan Globe
9. Papan flanel
10. Papan Buletin

b. Media Audio, ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media audio diantaranya yaitu:
   1. Radio
   2. Alat perekam pita magnetik
   3. Laboratorium bahasa

c. Media Proyeksi Diam, artinya menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Secara langsung berintekrasi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi diam. Beberapa jenis antaranya yaitu:
   1. Film bingkai
   2. Film rangkai
   3. Media transparansi.[18]

[18] Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012) hal.28

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media adalah media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Sedangkan media animasi atau kartun merupakan bagian dari media grafis.

3. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dan perlu diperhatikan dalam pemilihan media, terutama adalah kesesuaiannya dalam materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dick dan Carey menyebutkan ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

a. Ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.
b. Untuk membeli media apakah ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
c. Faktor yang menyangkut keluwesan, keparaktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya, media bisa digunakan dengan peralatan yang ada disekitarnya dan mudah dipindahkan.
d. Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.[19]

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran, kita harus

[19] Arief S. Sadiman, dkk ..... hal 85

mempertimbangkan situasi dan kondisi serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

4. Penggunaan Media Dalam Pendidikan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media didalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu konsep. Disamping itu dengan adanya media akan dapat termotivasi sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang akan disampaikan.

Menurut Nana Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis/lisan), 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: (a) objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model, (b) objek yang kecil dibantu proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, (c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timlapse*, (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal, (e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, (f) konsep terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain, 3) Menggunakan media pendidikan

secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: (a) Menimbulkan kegairahan belajar, (b) Memungkinkan interksi yang lebih langsung masalah siswa dengan lingkungan dan kenyataan, (c) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan belajar siswa, untuk mengatasi sikap pasifsiswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudi Bretz mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi

pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linergraphic*) dan simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media:[20]

a. Media audio visual gerak
b. Media audio visual diam
c. Media audio semi gerak
d. Media visual gerak
e. Media visual diam
f. Media visual semi gerak
g. Media audio
h. Media cetak

Menurut Oemar Hamalik ada 4 klasifikasi media pengajaran yaitu :[21]

a. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya papan tulis, buletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta, dan globe.
b. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya; pfotograph record, transkripsielektris, radio, rekaman pada tape recorder dan lain-lain.
c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan misalnya peta *electris*, koleksidiaroma.
d. Dramatisasi, bermain peranan, sandiwara boneka dan lainnya.

[20] Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) h.27

[21] Asnawir dan Basyiruddin Usman,…,h. 29

Sedangkan Briggs lebih menekankan pada karakteristik menurut stimulus atau ransangan yang dapat ditimbulkannya daripadamedia itu sendiri, yakni kesesuaian ransangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya.[22]

6. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:[23]

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, misalnya:
    1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, *film* bingkai, atau model.
    2) Objek yang kecil dibantu dengan *proyektor mikro, film* bingkai, *film* atau gambar.
    3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
    4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman *film, video,* film bingkai, foto maupun secara verbal.

[22] Asnawir dan Basyiruddin Usman,..., h. 29
[23] Arif Sadiman, dkk,..., h.17-18

5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram,dll)

c. Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
    1) Menimbulkan kegairahan belajar.
    2) Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
    3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

d. Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatur sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dalam kemampuannya dalam:
    1) Memberikan perangsang yang sama.
    2) Mempersamakan pengalaman.
    3) Menimbulkan persepsi yang sama.

“Menurut Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya

berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain" :[24]

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan para siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebabtidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

C. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

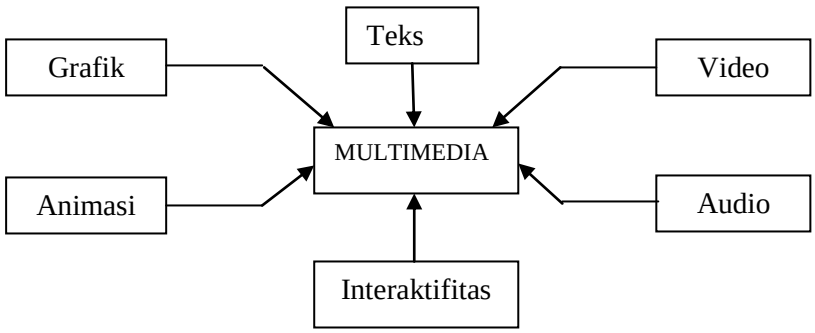
Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik, *video*, *audio* dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan

[24] Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Olgesindo, 1987), h.7

tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, *proyektor*, dan *video*) secara terintegrasi.[25]

Menurut Vaugan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan *video* yang disampaikan dengan komputer atau manipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/dikontrol secara interaktif.[26]

Sebuah sistem multimedia dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Gambaran Defenisi Multimedia

2. Jenis Multimedia

Ada tiga jenis multimedia, yaitu:[27]

a. Multimedia interaktif

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

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

[26] Iwan Binanto, ..., Cet.1;h.2

[27] Iwan Binanto, ..., Cet.1;h.2

b. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai 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.

c. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

3. Komponen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu:[28]

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

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

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 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*.

d. *Animasi*

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.[29] 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 kualitas grafis. Animasi yang baik seharusnya mampu membawa penontonnya hingga ke aspek psikologis.

e. *Suara*

[29] M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), h.23

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 terpadu. Cara peng-aksesan 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.

D. IPS

1. Defenisi IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies* adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya.[30]. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau.

2. Pengertian IPS Menurut Para Ahli

a. Nu'man Sumantri dan kawan-kawan merumuskan bahwa, IPS sebagai bahan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP, SLTA.
b. IPS adalah suatu bidang studi yang merupakan paduan sejumlah mata pelajaran Sosial (Departmen P dan K R.I)
c. A. Kosasi Djahiri merumuskan bahwa IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

[30] Wikipedia bahasa Indonesia https://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_sosial diakses 05 Januari 2016 jam 16.20

E. Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Neagara-negara Tetangga

1. Membandingkan Kenampakan Alam Negara-negara Tetangga

a. Pengertian Negara Tetangga

Kamu tentu pernah mendengar istilah tetangga, bukan? Tetangga artinya orang sebelah rumah kita atau orang yang tempat tinggalnya berdekatan dengan tempat tinggal kita. Negara tetangga adalah negara-negara yang letaknya berdekatan dengan tempat tinggal kita. Atau berada di sekitar negara kita. Negara mana saja yang termasuk negara tetangga Indonesia?

Secara geografis, Indonesia terletak di kawasan Asia Tenggara. Adapun negara-negara yang terletak di kawasan ini adalah Filipina, Indonesia, Brunai Darusalam, Singapura, Malaysia, Thailand, Myanmar, Laos, Kamboja, Vietnam, Papua Nugini, dan Timor Leste. Jadi, negara-negara tersebut dapat disebut sebagai negara tetangga kita[31]

Negara tetangga Indonesia bukan hanya negara-negara yang tergabung dalam organisasi ASEAN saja. Negara lain seperti Timor Leste dan papua Nugini yang terletak di sebelah timur, serta Australia di sebelah tenggara adalah juga negara tetangga kita.

b. Mengenal Kenampakan Alam Negara-Negara Tetangga

Kenampakan alam adalah bentuk muka bumi yang terbentuk karena proses alam. Ada kenampakan alam seperti gunung, pegunungan, perbukitan, lembah, hutan, gurun, danau, sawah, ladang, kebun, dan

[31] Tim Bina Karya Guru, *IPS Terpadu*,(Jakarta: Erlangga,2007) hal 25-26

wilayah pemukiman. Wilayah pemukiman terdiri atas perdesaan dan perkotaan.

Kenampakan alam setiap daerah dan negara berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh faktor tinggi rendahnya permukaan kulit bumi, suhu udara dan curah hujan, sumber air yang terdapat dipermukaan kulit bumi seperti mata air, danau, dan laut, serta mahluk hidup berupa Flora, Fauna, dan manusia.

Kawasan Asia Tenggara merupakan wilayah bagian permukaan bumi yang amat penting untuk kita ketahui karena di wilayah inilah negara kita berbeda. Negara-negara yang berada di kawasan ini juga harus kita kenal lebih baik daripada negara lain di dunia karena negara-negara tersebut adalah tetangga terdekat dengan negara kita.

Bentuk permukaan bumi kawasan Asia Tenggara terdiri atas pegunungan-pegunungan dan dataran-dataran rendah. Rangkaian pegunugan tersebut sebagian adalah gunung-gunung api yang masih aktif seperti di Indonesia dan Filipina. Dataran-dataran rendahnya terdapat di sekitar sungai-sungai besar seperti Irrawadi, dan Sakween di Myanmar dan sungai Chaopraya di Thailand.

Kawasan Asia Tenggara bukan merupakan daratan yang utuh seperti daratan Cina dan Asia Selatan. Kawasan Asia Tenggara dibentuk oleh semenanjung yang merupakan daratan utama dan daratan lain yang

berupa kepulauan yang tersebar di kawasan Indonesia dan Filipina. Kawasan Asia tenggara diapit oleh dua benua, yaitu Asia dan Australia, serta diapit oleh dua samudra, yakni samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kawasan Asia Tenggara terletak pada jalur perdagangan dunia antara kawasan Eropa dan kawasan Asia Timur yaitu Jepang, Hongkong, Korea, dan Cina. Kawasan ini juga terletak diantara dua pusat kebudayaan tertua di Dunia, yaitu Cina dan India. Dengan posisi seperti itu, kawasan Asia Tenggara sebagai salah satu bagian dunia merupakan campuran dari berbagai suku bangsa, bahasa, budaya, dan agama. Asia Tenggara juga merupakan daerah persaingan pihak-pihak yang memanfaatkan kedudukan strategis kawasan ini. Untuk tulah negara-negara dalam kawasan ini membentuk ASEAN yang merupakan organisasi kerjasama antar negara Asia Tenggara.

ASEAN sangat tepat sebagai wadah untuk menghindarkan adanya persengketaan yang timbul. Melalui organisasi ini, anggotanya dapat menggalang kerja sama yang slaing menguntungkan dalam mengembangkan sosial ekonomi penduduknya masing-masing untauk mencapai kesejahteraan bersama.

c. *Association of Souteast Asian Nations* (ASEAN)

1. Sejarah ASEAN

ASEAN yang merupakan sebuah perhimpunan negara-negara yang berada dikawasan Asia Tenggara ini didirikan pada tanggal 8 Agustus 1967 di Kota Bangkok, Thailand yang dikenal dengan Deklarasi

Bangkok. Deklarasi ini dihadiri oleh lima negara yang disebut juga dengan negara pendiri ASEAN, yaitu Indonesia, Malaysia, Singapura, Thalaind dan juga Filipina. Wakil-wakil dari ke-5 negara tersebut antara lain Adam Malik (indonesia), Tun Abdul Razak (Malaysia), S. Rajaratnam (Singapura), Thanat Khoman (Thaialand), dan Narciso Ramos (Filipina).

2. Tujuan ASEAN

Inilah tujuan ASEAN yang tercantum didalam Deklarasi Bangkok

a. Untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial dan pengembangan budaya dalam kawasan (ASEAN) melalui usaha-usaha bersama didalam semangat kesetaraan dan kebersamaan didalam memperkuat pondasi untuk kesejahteraan dan perdamaian negara-negara dikawasan Asia Tenggara.
b. Untuk mempromosikan perdamaian dan stabilitas dalam kawasan dengan menghormati keadilan dan supremasi hukum didalam hubungan diantara negara-negara dalam satu kawasan dan kepatuhan terhadap piagam PBB.
c. Untuk mempromosikan kolaborasi secara aktif dan saling membantu dalam hal-hal yang menjadi kepentingan bersama seperti ekonomi, sosial, budaya, teknik, ilmu pengetahuan dan juga dalam bidang-bidang administrasi.

d. Untuk memberikan bantuan satu sama lain dalam hal fasilitas-fasilitas pelatihan dan penelitian dalam bidang pendidikan, pekerjaan/profesi, teknik dan administrasi.
e. Untuk berkolaborasi lebih efektif dalam pemanfaatan dengan lebih baik dalam bidang pertanian dan industri, memperluas perdagangan, termasuk mempelajari masalah-masalah dalam perdagangan komositas internasional, pengembangan sistem transportasi dan fasilitas-fasilitas komunikasi dan meningkatkan standar hidup untuk orang-orang atau masyarakat yang berada didalam kawasan ASEAN.
f. Untuk mempromosikan sistem pendidikan di Asia Tenggara.
g. Untuk menjaga kerjasama yang erat dan saling menguntungkan dengan organisasi-organisasi internasional dan regional yang sudah ada sebelumnya yang memiliki kesamaan visi dan tujuan, dan mengeksplor semua jalan untuk kerjasama yang lebih erat diantara mereka (organisasi-organisasi tersebut).

Itu adalah tujuh tujuan didirikannya ASEAN yang masuk dalam Deklarasi Bangkok yang disepakati pada tanggal 8 Agustus 1967 di Kota Thailand, Bangkok

d. Negara-negara Peserta ASEAN

1. Singapura

a. Keadaan Alam

Negara Singapura terdiri atas pulau-pulau kecil. Luas Singapura kurang lebih 704 km2. Singapura adalah negara terkecil di kawasan Asia Tenggara dan negara termaju di atantara negara-negara berwilayah kecil di dunia.

Letak Singapura sangat strategis, Singapura terletak pada posisi silang jalur lalu lintas pelayaran dari negara-negara di Asia Timur, Asia Barat, Afrika, Eropa, Amerika, dan Australia. Possinya yang strategis tersebut imanfaatkan Pemerintah Singapura sebagai pelabuhan transit Internasional. Pemerintah Singapura membangun pelabuhan modern dengan sarana dan prasarana lengkap. Seperti pengangkutan dan gudang. Pelayanan Pemerintah Singapura sangat baik sehingga banyak kapal singgah di Singapura. Saat ini, Singapura merupakan pelabuhan transit paling ramai se Asia.

b. Bentuk Pemerintahan

Bentuk negara Singapura adalah Republik. Ibukota singapura adalah Singapura. Kepala negara Singapura adalah seorang presiden dan kepala pemeerintahannya adalah perdana menteri, lagu kebangsaan bagi

negara Singapura adalah “Majulah Singapura” . dan mata uang yang dipakai oleh negara Singapura adalah dolar Singapura.

c. Kegiatan Ekonomi

Perekonomian singapura sangat bergantung pada jasa perbankan, perdagangan, perhubungan, perindustrian, dan pariwisata. Industri Singapura menghasilkan kapal, barang elektronik dan bahan makanan untuk di ekspor. Untuk memenuhi kebutuhan bahan baku industrinya, Singapura mengimpornya dari negara lain, termasuk juga negara Indonesia.

2. Thailand

a. Keadaan Alam

Luas negara Thailand (Muangthai) lebih kurang 513.118 km2. Wilayah negara Thailand terbagi menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut :

1. Dataran rendah di bagian tegah dialiri sungai Chao-Phraya. Daerah ini sangat subur di Thailand.
2. Daerah pegunnnungan di bagian utara dan barat. Puncaknya yang tinggi adalah Gunung Doi Inthanon (2.594 mdpl)
3. Pegunungan kapur di bagian timur
4. Semenanjung Thailand Selatan yang berupa bukit renadah yang meluas sampai keperbatasan dengan Malaysia**.**

b. Bentuk Pemerintahan

Bentuk pemerintahan negara Thailand adalah kerajaan. Ibu kota negara thailand adalah Bangkok. Sedangkan kepala pemerintahannya adalah perdana menteri. Mata uang negara Thailand adalah Bhat. Lagu kebangsaannya adalah "Phleng Chat". Thailand merupakan satu-satunya negara aia tenggara yang tidak pernah di jajah oleh bangsa manapun.

c. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi penduduk Thailand adalah pertanian, kehutaan, pertambangan dan industri. Hasil pertanian yang terbesar negara Thailand adalah beras. Thailand merupakan lumbung padi di Asia tenggara. Hasil hutannya adalah kayu jati. Sektor pertambangannya menghasilkan timah dan mangan. Industri Thailand menghasilkan Tekstil, semen, dan baang elektronik. Penghasilan evisa utama negara Thailand berasal dari industri pariwisata.

2. Malaysia

a. Keadaan Alam

Luas keseluruhan wilayah Malaysia kurang lebih sekitar 330. 434 km2. Wilayah negara Malaysia terbagi atas :

1. Malaysia Barat dan Malaysia Timur.
2. Wilayah Malaysia bagian barat adalah semenanjung Malaka yang terdiri atas sebelas negara bagian

3. Wilayah Malaisia bagian Timur terletak di sebelah utara Pulau Kalimantan. Wilayah ini terdapat dua negara bagian, yaitu Serawak dan Sabah.
4. Di Semenanjung Malaka terdapat pegunungan dengan puncaknya yang tinggi adalah Gunung Tahan (2.190 mdpl).
5. Di wilayah Timur terdapat pegunungan dengan puncaknya yang tinggi adalah Gunung Kinabalu (4.101 mdpl)

b. Bentuk Pemerintahan

Bentuk negara Malaysia adalah kerajaan. Ibu kotanya adalah Kuala Lumpur. Kepala negaranya bergelar "Yang Di Pertuan Agong". Kepala negara-negara bagian Malaysia adalah raja. Raja yang Di pertuan Agong dipilih dari para raja negara-negara bagian tersebut.

c. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi utama penduduknya adalah dibudang pertanian, pertambangan, dan perindustrian. Pertanian merhgasilkan karet, minyak sawit, kopra, teh, lada dan padi. Pertamangan menghasilkan bijih timah, bauksit, bijih besi, dan minyak bumi, malaysia merupakan negara penghasil timah terbesar di dunia. Industri Malaysia menghasilkan barang dari naja dan barang elektronik.

3. **Filipina**

a. Keadaan Alam

Luas wilayah Filipina kurang lebih 300.000 km2. Filipina merupakan negara kepulauan, jumlah pendduknya kurang lebih 7.100

buah. Pulau Lauzon dan Pulau Mindanao adalah pulau-pulau terbesar negara Filipina kepulauan Filipina termasuk daerah pegunungan Lipatan pasifik. Filipina memiliki banyak gunung api yang masih aktif. Gunung tertinggi di Pulau Luzn adalah Gunung Mayon (2.421 mdpl) dan gunung tertinggi di Pulau Mindanao adalah Gunung Apo (1.954 mdpl)

b. Bentuk Pemerintahan

Bentuk negara Filipina adalah rpublik. Iu kota Filipina adalah Manila. Kepala negara Filipina adalam presiden. Mata uang Filipina adalah Peso. Lagu kebangsaannya adalah “Lupang Hinirang”

c. Kegiatan Ekonomi

Mata pencaharian sebagian besar penduduknya adalah di bidang pertanian, mata pencaharian lainnya adlaah yaitu di bidang pertambangan dan perindustrian, hasil pertanian Filipina antara lain padi, kelapa, serat abaka, nanas dan gula. Negara ini dijuluki “Home of the green Revolution” (Rumah Revolusi Hijau). Revolusi hjau adalah gerakan perubahan dalam sistem pertanian agar mengasilkan padi yang berkualitas tinggi dalam waktu ang cpat. Di Laos Banos, terdapat Balai penelitian padi Internasional. Hsail tambang Filipina adalah kobalt, tembaga, emas, nikel, bijih besi, dan minyak bumi.

5. Brunei Darussalam

a. Keadaan Alam

Brunei Darussalamterletak di Kalimantan Utara. Luas wilayah kurang bih 5.765 km2. Luas wlayah tergolong kecil, sebanding dengan luas wilayah Kabupaten Aceh Tengah. Negara brunei Darussalam dibagi atas dua wilayah, yaitu wilayah barat dan wilayah timur. Wilayah barat brunei Darussalam merupakan daerah dataran rendah dengan rawa-rawa, namun pedalamannya sedikit berbukit-bukit. Adapun wilayah rimur merupakan daerah berbukit-bukit. Ketinggian gunung Pagon di Brunei Darusalam mencapai 1.850 km2.

b. Bentuk Pemerintahan

Brunei Darusalam adalah negara yang berbentuk kesultanan. Ibu Kota negara Brunei Darussalam adalah bandar Seri Begawan. Kepala negara dan kepala pemerintahan Brunei Darusalam adalah Sultan. Mata uang Brunei Darussalam adalah Dolar brunei (Br$). Lagu kebangsaan brunei Darussalam adalah “Allah Peliharakan Sultan”.

c. Kegiatan Ekonomi

Brunei Darussalam terkenal sebagai negara pengekspor minyak bumi dan gas alam. Barang yang diimpor negara brunei Darussalam adalah mesin, mobil, barang elektronik, beras dan gula. Brunei Darussalam termasuk ngara Asia Tenggara yang kaya, dengan pendapatan per kapita

penduduknya paling tinggi. Negara ini mempunyai istana yang besar dan megah.

6. Kamboja

a. Keadaan Alam

Luas wilayah kamboja kurang lebih 181.035 km2. Negara Kamboja terletak di Semenanjung Indo Cina. Di Kamboja mengalir Sungai Mekong. Daerah di sekitar Sungai Mekong merupakan daerah yang subur. Pegunungan Cardamon panjangnya 160 km dan melintasi perbatasan dengan thailand. Tinggi puncak Pengunungan Cardamon adalah 1.813 mdpl. Di bagian barat laut terdapat danau tonie Sap. Sungai tonie sap beruara di Danau Tonie Sap. Kamboja beriklim tropis.

b. Bentuk Pemerintahan

Bentuk negara Kamboja adalah Republik dengan ibu kotanya Phnom Penh. Kepala negaranya adalah raja. Sedangkan kepala pemerintahannya adalah perdana menteri. Mata uang kamboja adalah reil. Bahasa kamboja adalah Khmer, sedangkan lagu kebangsaannya adalah "Nokoreach"

c. Kegiatan Ekonomi

Mata pencarian utama penduduk Kamboja adalah di bidang pertanian. Daerah pertanian banyak terdapat di sepanjang Sungai mekong dan sekitar Danau Tonie sap. Padi termasuk hasil pertanian kamboja yang

terbesar. Di samping tanaman padi, Kamboja juga menghasilkan karet dalam jumlah yang sangat besar.

7. Laos

a. Keadaan Alam

Laos terletak di semenanjung indocina. Luas negara laos sekitar 236.800 km2. Negara laos di kelilingi pegunungan dan hutan lebat. Pegunungan dan dataran tinggi terdapat di sebelah utara yang membentang di sepanjang batas timur. Puncaknya adalah gunung Bia. Sungai mekong merupakan sungai penting di laos. Sungai mekong mengalir dari barat daya ke arah tenggara di sepanjang perbatasan dengan negara thailand. Sungai mekong juga di manfaatkan sebagai sarana transportasi. Negara ini memiki iklim musim. Laos merupakan satu satunya negara di kawasan asia tenggara yang tidak memiliki wilayah laut. Negara ini populer dengan sebutan the land locked country, yaitu tanah yang terkunci karena terkeepung oleh 5 negara.

b. Bentuk Pemerintahan

Bentuk negara laos adalah repoblik dengan ibu kotanya Vientiane. Kepala negaranya adalah presiden. Kepala pemberintahanya adalah perdana mentri. Mata uang laos adalah new kip. Bahasa nasional laos adalah bahasa laos.

c. Kegiatan Ekonomi

Mata pencarian utama penduduk laos adalah di bidang pertanian. Kegiatan pertanian banyak di lakukan di sepanjang sungai mekong. Hasil

utama pertanian laos adalah padi dan jagung. Hasil lainya berupa sayuran, pisang, pepaya dan kelapa. Selain pertanian, kegiatan ekonomi penduduk laos adalah berternak. Hasil ternak laos antara lain, sapi, babi, kerbau dan unggas.

8. Vietnam

a. Keadaan Alam

Negara vietnam terletak di semenanjung Indocina. Negara vietnam meliputi seluruh pantai semenanjung indocina. Luas vietnam kurang lebih 331.689 Km2. Wilayah vietnam dapat di bagi menjadi daerah-daerah sebagai berikut :

1. Pegunungan utara terletak di bagian barat laut. Puncak tertingginya adalah Van-Si-Pan (3.143 mdpl)
2. Delta sungai merah membentang dari pegunungan utara sampai teluk tonkin. Wilayah ini merupakan daerah pertanian.
3. Peggunungan annam merupakan rangkaian pegunungan di wilayah barat dari pegungunggan utara sampai 80 km di utara di Ho Chi Minh City.
4. Dataran pantai meliputi wilayah timur, dan bagian tengah, membentang dari Delta dari sungai Merah sampai
5. Sungai Mekong. Delta mekong terbentuk oleh Sungai Mekong. Sungai mekong merupakan sungai yang sering di landa banjir setiap tahunnya. Vietnam beriklim teropis musim

b. Bentuk Pemerintahan

Bentuk negara Vietnam adalah Repoblik Sosialis dengan kepala negara adalah Presiden. Kepala pemerintahanya adalah Perdana Mentri. Ibu kota Vietnam adalah Hanoy, Mata uang Vietnam adalah Dong. Bahasa Nasionalnya adalah bahasa Vietnam.

c. Kegiatan Ekonomi

Mata pencarian penduduk Vietnam sebagian besar adalah pertanian. Hasil utama pertanian Vietnam adalah padi. Hasil pertanian lainya, jagung, kapas, ubi jalar, teh dan tembakau. Hasil industri Vietnam antara lain, Tekstil, semen, Pupuk dan Ban. Hasil pertambangannya adalah emas, bijih besi, timah, gamping, fispat dan seng.

9. Myanmar

a. Keadaan Alam

Dulu negara ini di kenal dengan nama burma. Pada tahun 1989 pemertintahan militer mengganti negara ini menjadi myanmar. Luas negara ini kurang lebih 676.578 km2. Bagian selatan myanmar terdapat pada garis pantai sepanjang teluk benggala dan laut andaman. Di bagian utara yang berbatasan dengan india dan cina merupakan peggunungan yang tinggi. Pegunungan ini merupakan bagian dari peggunungan himalaya

Di bagian timur terdapat dataran tinggi yang memisahkan antara myanmar dan thailand. Bagian tengah merupakan dataran rendah yang di

alir isungai riawadi. Seperti thailand, myanmar memiliki tiga musim utama yakni, musim dingin(oktober-febuari), musim panas(maret-juni), dan musim hujan(juni-september).

b. Bentuk Pemerintahan

Myanmar adalah salah satu naegara di asia tenggara yang berbentuk republik.kepala negara dan kepala pemerintahanya pemarinatahanya aadalah ibu kotanya adalah naypyitawsjak maret 2006sebalumnya,ibukkota myanmaradalah yangoon.mata uang nya adalah kyat

c. kegiatan ekonomi

Mata pencarian penduduk myanmar adalah di bidang pertanian , perkebunan ,dan pertambangan.hasil utama pertanian myanmar adalalah dibadang pertanian.myanmar merupakan salah satu negara peng hasil padi terbesar di asia tenggara.hasil perkebunanya antara lain tebu dan kayu jati.hasil pertambanganya antara lain seng, tembaga,emas,perak,timah dan minyak bumi.

10. Timor Leste

Timor leste berarti timor timur atau east timor.orang timor leste sering juga mnyebut negrinya timor lorosat yang berarti ‘’tanah matahari terbit’’.tanggal 28 november 1975,timor timur sempat memprolamasikan diri sebagai negara merdeka dari portugal..akan tetapi setelah itu terjdi pertikaian antar partai politik di negri itu pertikaian itu berujungpada konflik bersenjata.

Atas dukungan Amerika Serikat dan Australia ,tanggal 7 Desember1975,Indonisia memutuskan untuk memasuki Timur Timur melalui Operasi Sroja. Oprasi ini dilakukan untuk mengakhiri kekacauan politik di negri itu. Melalui deklarasi Balibao, sejak tanggal 30 November 1975, Timor Timur secara resmidinyatakan berintenigasi denga negara kesatuan republik Indonisia. Timor Timur pun menjadi provisi Indonisia yang ke 29.

Bergabungnya Timor Timur dengan Indonisia terus dipermasalahkan dunia. Akhirnya, melalui kesepakatan tanggal 5 Mei1999, antara Indonisia dan potuagal di bawah naungan sekjen PBB, di ada kan jajak pendapat. Pilihanya ada dua, yaitu tetap bergabung dengan Indonisia atau dari negara kesatuan Indonisia merdeka mendirikan nergara sendiri. Tanggal 30 Agustus 1999, Timor Timur melaksanakan penentuan pendapat yang di menangkan oleh simpatisan prokemerdekaan. Timor Timur pun lepas dari negara kesatuan Indonisia menjadi negara merdeka. Tanggal 20 mei 2002, PB secarar resmi menyerahkan kedaulatan Timor Timur.

a. Keadaan Alam

Berdasarkan kenampakan alam, Timor Leste terdiri dari dataran tinggi dan dataran rendah. Banyak sungai yang bermuara di laut Timor Timur dan Selat Water. Daerah pantainya berpasir dan banyak pula pantai terjal berbatu dan karang. Kapal-kapal dapat berlabuh dengan aman pada

kedalaman 10 meter. Pada musim barat, nelayan harus lebih berhati-hati karena ombak menjadi lebih besar.

b. Bentuk Pemerintahan

Setelah melepaskan diri dari Indonesia, secara ersmi Timor timur bernama Republik Demokratik Timor Leste. Kepala negaranya adalah presiden dan kepala pemerintahannya adalah perdana menteri. Ibu kotanya terletak di kota Dili. Mata uangnya adalah Dolar.

c. Kegiatan Ekonomi

Sebagian besar penduduk Timor leste bermata pencaharian di bidang pertanian dan pternakan. Sebagian penduduknya bekerja di bidang pertambangan dan industri. Hasil pertaniannya meliputi padi, jagung, sayuran, kentang dan kacang-kacangan. Hasil peternakannya antara lain kuda, sapi, babi dan kambing. Hasil perkebunan meliputi kayu cendana, kopi, cengkeh, lada dan kelapa sawit. Hasil tambangnya antara lain minyak, emas, mangan, dan marmer. Keadaan ekonomi negara Timor Leste secara umum masih lemah karena keaaan politik di negara ini masih belum stabil.

2. Membandingkan Ciri-ciri Gejala Sosial di Indonesia dan NegaraTetangga

a. Gejala Sosial Indonesia dan Negara Tetangga

Gejala sosial merupakan masalah yang timbul secara lansung pada kondisi maupun proses sosial.masalah- masalah sosial pada umumnya disebabkan oleh manusia.

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya gejala alam ada hubungan nya dengan gejala sosial, baik secara lansung maupun tidak lansung. Kenampakan bumi negara-negara di Asia Tenggara relatif memiliki kesamaan antara negara satu dengan negara lainnya. Oleh karena itu masalah-masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat di negara-negara tersebut pada umumnya sama.

Maslah-maslah sosial yang dimaksud antara lain Kemiskinan, Kejahatan, Kependudukan, dan Lingkungan Hidup.

1. Kemiskinan

Kemiskinan adalah suatu keadaan di mana seseorang tidak sanggup atau tidak dapat memenuhi kebutuhan pokok atau kebutuhan hidupnya secara umum. Seseorang dikatakan miskin apabila orang itu tidak mampu memenuhi kebutuhan akan makanan, pakaian, perumahan, kesehatan, dan pendidikan. Masalah sosial yang ditimbulkan karena kemiskinan dapat mengakibatkan masalah-masalah sosial yang lain seperti tindak kekerasan, penjarahan, pencurian, dan perampokan

2. Kejahatan (Kriminalitas)

Kejahatan adalah suatu bentuk perilaku yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang yang dapat merugikan orang lain. Kejahatan (kriminalitas) merupakan salah satu pelanggaran terhadap peraturan hukum yang berlakudi masyarakat. Kejahatan dapat terjadi di mana saja baik di negara majumaupun negara berkembang, termasuk di Indonesia dan negara-negara tetangga. Kejahatan dapat terjadi karena disebabkan oleh keadaan dan suatu proses yang menghasilkan perilaku penyimpangan atau perilaku yang bertentangan dengan norma hukum. Masalah kejahatan dapat diatasi dengan cara preventif (mencegah) dansecara repfresif (memaksa). Sementara tindakan represif diberlakukan bagi orang yang telah melakukan kejahatan dengan cara dihukum sesuai dengan hukum yang berlaku.

3. Kependudukan

Penduduk adalah orang atau sekelompok orang yang bertempat tinggalatau menempati suatu wilayah atau negara. Dengan demikian penduduk merupakan komponen penting dari suatu negara, karena penduduk merupakan motor penggerak dalam pelaksanaan pembangunan. Tanpa ada penduduk suatunegara tidak dapat melaksanakan pembangunan, karena penduduk adalah objek sekaligus subjek pembangunan.Masalah kependudukan yang umum dihadapi oleh negara Indonesia dannegara-negara tetangga adalah jumlah penduduk yang besar, pertumbuhan

penduduk yang tinggi, kepadatan penduduk yang tinggi, persebaran penduduk, serta masalah-masalah yang berkaitan dengan kualitas penduduk seperti tingkat pendidikan, tingkat kesehatan, dan tingkat pendapatan penduduk yang masih rendah. Masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan kependudukan umumnya dihadapi oleh negara-negara berkembang seperti Indonesia dan negara-negara tetangga. Hampir semua negara di kawasan Asia Tenggara memiliki jumlahdan pertumbuhan penduduk yang tinggi.

4. Lingkungan hidup

Lingkungan hidup adalah segala sesuatu yang berada di sekitar kita atau segala hal yang berada di sekeliling makhluk hidup yang memengaruhi kehidupan. Dengan demikian lingkungan hidup terdiri atas tiga lingkungan berikut ini.

a. Lingkungan fisik yaitu lingkungan di luar makhluk hidup yang meliputi semuabenda mati yang ada di sekitar manusia. Misalnya batu, tanah, udara.
b. Lingkungan biologis, yaitu lingkungan di sekitar manusia yang terdiriatas benda-benda hidup yang meliputi hewan dan tumbuh-tumbuhan.
c. Lingkungan sosial, yaitu lingkungan antarmanusia yang terdiri atas orang-orang secara individu maupun kelompok. Masalah-masalah yang berkaitan dengan lingkungan hidup adalah adanya kerusakan

lingkungan sebagai akibat dari adanya kegiatan manusia. Beberapa contoh masalah lingkungan hidup adalah kerusakan lahan,kerusakan hutan, dan berbagai bentukpencemaran lingkungan.

Pencemaran terjadi apabila di dalam lingkungan hidup manusia terdapat bahan pencemar yang dapat merugikan manusia sehingga kondisi lingkungan tidak lagi sesuai dengan fungsinya. Misalnya, air sungai kadang dimanfaatkan manusia untuk mandi, tetapi karena airnya tercemar jadi air sungai tersebuttidak dapat dimanfaatkan untuk mandi lagi. Secara umum bentuk-bentuk pencemaran meliputi pencemaran air, pencemaran udara, pencemaran tanah dan pencemaran budaya.

b. Sikap Waspada Terhadap Gejala Sosial di Indonesia

Masalah-masalah sosial yang perlu kita waspadai di Indonesia antara lain masalah Kemiskinan, Kejahatan, Kependudukan, dan Lingkungan hidup. Semua masalah tersebut merupakan dampak dari perbuatan manusia. Masalah sosial di indonesia yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah kependudukan dan lingkungan hidup.

Masalah kependudukan di indonesia menjadi masalah yang sangat serius. Pertumbuhan penduduk yang cepat dapat berdampak positif atau negatif. Dampak positif dari pertambahan penduduk adalah tersedianya tenaga kerja yang banyak, apabila tidak diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia, justru menjadi beban.

Masalah-masalah lain akan timbul seiring dengan pertumbuhan penduduk. Misalnya, Kemiskinan, Pengangguran, Kejahatan, dan sebagainya. Inilah dampak negatif dari pertambahan penduduk yang tidak seimbang.

Pertumbuhan penduduk yang lebih cepat tidak seimbang dengan sumber daya alam yang tersedia. Oleh karenanya, muncul kekurangan bahan pangan. Penduduk tidak dapat bahan pangan yang cukup untuk memenuhi kebutuhannya. Dapatkah kalian menyebutkan akibat kekurangan bahan pangan ini?

Jumlah penduduk yang besar memerlukan lapangan kerja yang banyak. Apabila jumlah lapangan kerja tidak seimbang dengan jumlah tenaga kerja yang tersedia, maka akan terjadi persaingan yang tidak sehat. Mereka yang tersisih dari persaingan tersebut akan menjadi pengangguran. Penganguran merupakan masalah yang dapat menimbulkan kerawanan sosial.

F. Adobe Flash CS6

1. Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash merupakan software multimedia unggulan dan populer untuk menambahkan animasi dan *interaktif website*. Dimana *Adobe Systems* mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash.*

Adobe Flash merupakan program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak dari Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated.*[32]

Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application).*[33]

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi juga dapat diembangkan untuk membangun aplikasi dekstop karena aplikasi Flash selain dikompilasi menjadi format *.swf,* Flash juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe*. Biasanya file berekstensi *.swf* dapat dijalankan melalui web atau pada aplikasi *Flash Player* atau dijalankan di *windows* secara langsung dengan membuatnya dalam format ekstensi *.exe*. Flash juga berisis bahasa skrip yang diberi nama *Action Script.*

Flash dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung streaming audio dan vidio. Flash mempunyai bahasa scripting yang disebut *Action Script*. Beberapa produk perangkat lunak, sistem, dan perangkat mampu membuat atau menampilkan konten Flash, termasuk *Adobe Flash Player*, yang tersedia secara bebas untuk *web*

[32]Andi, *Panduan Aplikasi dan Solusi (PAS) Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun*,(Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet-1, hal.2

[33] Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XTML= Rich Multimedia Application,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) Cet-1, hal.1

browser, telpon bergerak, dan untuk perangkat elektronik lain (menggunakan *Flash Lite*).[34]

Adobe Flash memiliki beberapa bagian yaitu :

1. *Drawing Tool Bar*

   Pada *tool* ini kita dapat melakukan proses manipulasi pada objek yang ingin kita nuat pada *Macromedia Flash*. Selain itu kita juga dapat membuat objek dari *shape* maupun garis, sekaligus memainkan warna pada objek tersebut.

2. *Layer*

   Fasilitas *layer* digunakan untuk mempermudah kita dalam memilah objek maupun animasi yang sedang dibuat. Pemilahan dalam beberapa frame dilakukan untuk memudahkan proses perbaikan.

3. *Frame / Time Line*

   Frame ini digunakan untuk membuat animasi maupun mengatur kecepatan masing – masing klip *movie*/objek yang diletakkan pada *frame* tersebut. Pengguna dapat menggunakan teknik *frame by frame* ataupun *tweeningtang* sudah dibahas sebelumnya.

[34] Iwan Binanto, *MultiMedia Digital Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet-1, h.231

4. *Scale Project Windows*

   Agar mempermudah proses pembuatan maupun perbaikan pada objek yang dibuat, disini kita bisa memperbesar maupun memperkecil tampilan jendela proyek dengan mengatur ukuran jendela proyek.

5. *Library, Color Mixer, dan lain-lain*

   Objek, *shape*, klip movie, maupun tombol apa saja yang telah dibuat bisa kita dapatkan di jendela library. Sedangkan control mixer digunakan untuk memanipulasi warna pada objek secara lebih mendetail.

Fitur – fitur darai *Adobe Flash CS 6* sebagai berikut:

1) *Support Untuk HTML 5*

   Terdapat ekstensi baru, dapat membuat konten interaktif HTML 5 dengan pembuatan animasi maupun gambar inti di *Flash*. Dapat di exsport sebagai *JavaScript* sebagai sumber kerangka *CreateJS open source*.

2) *Stage 3D targeting*

   Turbocharge rendering dengan menggunakan *direct mode* dengan open *source Starling Framework* untuk terhubung dengan konten *hardware-accelarated 2D*.

3) *Advanced drawing tool*

   Hasil *Design artwork*-nya lebih tepat dan efisien, dengan smart shapes beserta design tool yang kuat.

4) *Industry-leading animation tool*

   Create and edit motion menggunakan *Timeline and Motion* Editor, dan menggunakan inverse kinematics untuk membuat motion yang natural/alami pada animasi karakternya.

5) *Professional video tools Easily incorporate*

   Video terproyeksi, klip video dapat secara efisiensi terkonversi dengan adanya aplikasi *Adobe Media Encoder*.

6) *XML-based FLA source files*

   Penyatuan proyek lebih mudah dengan implementasi XML berbasis format *file* FLA. Proyek terkompresi bertindak seperti folder, yang memungkinkan anda untuk cepat mengelola dan memodifikasi aset.

7) *Creative Suite Integration Perform roundtrip*

   Memungkinkan suntingan gambar bitmap dengan *Adobe Photoshop ® CS6 software*, dan mengintergrasikan erat dengan *Adobe Flash Builder ® 4.6 software*.

8) *3D transformation Animate 2D objects*

   3D space dengan *rotation tools 3D* yang menarik, yang memungkinkan untuk menganimasi sepanjang sumbu x,y, dan z menggunakan *apply local* atau *global transformation* ke objek.

9) *Spring attrubute for the Bone tool Add*

Ekspresi, seperti animasi *real*/hidup, dengan adanya *attributes* untuk *bone tool*. *Inverse kinematic engine* yang kuat dapat memberikan gerakan *real*.

10) *Adobe AIR mobile simulation Simulate*

Common mobile application berinteraksi seperti orientasi layaar, adanya gerakan sentuh, dan *acclerometer* untuk membantu mempercepat pengujian.[35]

2. Elemen *Adobe Flash*

a. Menu

Menu terdiri dari *file, edit, view, insert modify, text, commads, control, window*, dan *help*.

b. *Toolbox*

Dalam *toolbox* terdapat komponen-komponen penting diantaranya, yaitu *Tools, View, Colors* dan *Options*. *Toolbox* memiliki peran untuk memanipulasi atau memodifikasi objek dalam *stage*[36].

c. *Timeline*

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi[37]

---

[35]Anonim, *Sofware Adobe Flash CS,* (http://share.pdfonline.com/5f138735b3f64f5d80b818188c7b3620bb/tugas%20kelompok%anikom.html), diakses 17 November 2015, jam 11.26

[36] Anonim. *Area Kerja Macromedia Flash Pro 8,* (http://kusanti04.files.wordpress.com/2009/11/modul-flash-8.pdf), (online), diakses tanggal 17 November 2015

[37] Anonim…, diakses tanggal 17 November 2015

d. *Stage*

Stage disebut juga sebagai lembar kerja untuk membuat animasi atau *movie* yang berisi objek-objek animasi[38].

e. Panel

1) Panel properties, filter, dan parameter.

Panel *properties, filters, dan parameters* digunakan untuk untuk mengatur ukuran *background*, warna *background*, kecepatan animasi dan lain-lain[39].

2) Panel *actions*

Panel *actions* merupakan tempat pengetikan *action script* yang bisa diketikkan sendiri maupun menggunakan bantuan *macromedia flash*.

3) Panel *library*

Panel *library* menampung simbol yang pernah dibuat di dalam *stage*, seperti *simbol, button*, dan *mivie clip*. Selain itu semua objek hasil *import* juga dapat dimasukkan ke dalam *library* seperti, objek gambar, *sound*, dan objek yang berasal dari aplikasi lain seperti photoshop dan ilustrator.

4) Panel *color*

Panel *color* digunakan untuk menentukan dan mengolah warna pada objek terpilih. Selain itu warna yang kita olah akan

[38] Madcom, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Professional*, (Yogyakarta: Andi,2009), hal. 10

[39] Anonim…, diakses tanggal 17 November 2015

digunakan sebagai *stroke color* dan *fill color*. Panel color menyediakan dua pilihan warna yaitu, warna solid dan warna gradasi.

5) Panel *align, info,* dan *transform*

Panel ini digunakan untuk mengatur posisi objek, ingin diletakkan pada tengah *stage*, sebelah kiri atau kanan dan lain-lain.

3. Kelebihan Adobe Flash

Adobe Flash memiliki beberapa kelebihan-kelebihan, yaitu sebagai berikut:[40]

a. Hasil akhir *file Flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish)
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 vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-*zoom* beratus kali.

[40] Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), Cet-2, hal.2

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 dilaksanakan pada bulan Mei 2016 – Agustus 2016 dimana penulis mengumpulkan data seputar cara penyampaian materi siswa kelas VI SDN 21 Koto Tuo. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan ketersediaan sarana .

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research And Development*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.[41]

R&D (Research and Development), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran[42].

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran).

---

[41] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet.8;h.407

[42] Borg and gall dalam sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Jakarta: Alfhabeta, 2008), h.9

1. *Define* (Pendefinisian)

   Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2. *Design* (Perancangan)

   Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

3. *Develop* (Pengembangan)

   Pengembangan adalah proses mewujudkan perancangan menjadi kenyataan.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

   Pada tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran

pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.[43]

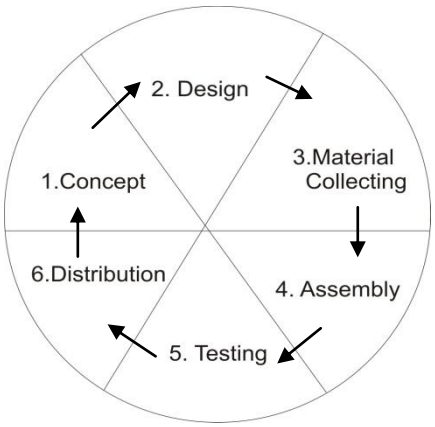
C. Model Pengembangan Media

Model pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu, model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.[44] 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.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:

[43] Endang Mulyatiningsih , *Pengembangan Model Pembelajran* hal 2-4

[44] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet.1;h.259-263



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia
Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010)

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Selain itu tahap ini juga menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran dan lain-lain).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Pada tahap ini biasanya dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface.*

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.

4. *Assembly*

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

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

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasikan metode R&D versi 4-D dan model pengembangan sistem dari Luther

Sutopo. Dalam melaksanakan penelitian Penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut :

1. Define

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi kesekolah yang di maksud, untuk mencari informasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pelajaran IPS, serta mengetahui kebutuhan-kebutuhan terhadap perbaikan. Pencarian informasi ini dilakukan dengan wawancara dan observasi di sekolah tersebut.

2. Design

Pada tahap desain, penulis akan membuat gambaran atau rancangan tentang media yang akan didesain berdasarkan penelitian.

3. Development

Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan yang di adopsi dari pengembangan multimedia Luther sutopo adapun tahapanya sebagai berikut :

a. Tahap *Concept*

Pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan yang meliputi tujuan aplikasi, identifikasi pengguna serta bentuk program/aplikasi.

b. Tahap *Design*

Tahap desain ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan:

1. Struktur navigasi

   Struktur navigasi merupakan alat bantu dalam merancang multimedia yang berbentuk tombol-tombol,dll .

2. *Storyboard*

   Storyboard merupakan penjelasan dari setiap *item* yang terdapat di dalam layar media secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterangan - keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.

3. *User Interface*

   User Interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (*user*). *User Interface* dapat menerima informasi dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.

   Yang terpenting dalam membangun *user interface* adalah kemudahan dalam memakai/menjalankan sistem, interaktif dan komunikatif.

c. Tahap *Material Collecting*

   Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti *image*, *clip art*, animasi, *background*, audio, teks, dan bahan-bahan lain yang dibutuhkan

untuk pembuatan aplikasi sesuai dengan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

d. Tahap *Assembly*

Tahap Assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface.* Pembuatan ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6.*

e. Tahap *Testing*

Merupakan tahap pengujian yang dilakukan apabila sudah selesai proses pembuatan dengan cara menjalankan aplikasi/program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

f. Tahap *Distribution*

Merupakan tahap menyimpanan aplikasi ke media penyimpanan. Media penyimpanan yang bisa digunakan adalah *Compact Disc* (CD). Proses penyimpanan dilakukan dengan proses *burning* menggunakan *software* tertentu seperti Nero StartSmart, Cyberlink Power2Go dan lain-lain.

4. *Disseminate*

Setelah tahap pembuatan media selesai, penulis akan melakukan percobaan terhadap media agar terbebas dari *error* dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah direncanakan sebelumnya. Jika sistem terbebas dari eror dan kerusakan lainnya maka dilakukan

penyebaran atau pengoperasian sistem oleh user sekaligus dilakukan perawatan agar sistem tahan lama.

E. Uji Coba Produk

1. Uji Validitas

Validasi merupakan tes yang membandingkan karakteristik kecepatan, skalabilitas dan atau stabilitas dari produk di bawah tes terhadap harapan yang telah diset untuk produk.[45] Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validitas produk. Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi/ materi dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dibidangnya dengan digunakan angket. Dimana ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan.

Lembar validasi disusun berdasarkan indikator-indikator yang ditentukan untuk sebuah media pembelajaran. Indikator-indikator tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan untuk memudahkan dalam menganalisis keunggulan dan kelemahan desain yang mencakup aspek validasi isi, instruksional desain, tampilan, dan aspek kebahasaan pada media pembelajaran yang dilakukan dengan langkah berikut:

a. Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala *likert* :

[45] Janner Simarmata, *Rekayasa Web*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet. Ke-1; h.293

Tabel 3.1 Skala Likert

Skala	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

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. Perhitunagan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala *Likert*:

Tabel 3.2 Kriteria 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

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifar praktis, artinya mudah dan senang memakainya.[46] Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar 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 model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaan

[46] Petra Salim, KBBI, (Jakarta: Modren English Prees, 2002)

model termasuk kategori “baik”. Istilah “baik” ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat “kebaikan” dari keterlaksanaan model.

Lembar hasil praktikalitas digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian guru terhadap penggunaan media pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keaadan Sosial Negara-negara di Asia Tenggara di SD Negeri 21 Koto Tuo. Selanjutnya hasil tanggapan guru dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keaadan Sosial Negara-negara di Asia Tenggara di SD Negeri 21 Koto Tuo.

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 perindikator diukur dengan kriteria skala *likert* sebagai berikut :

Tabel 3.3 kriteria kepraktisan

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 Efektifitas

Aspek kefektifan dalam pengembangan, sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut.[47]

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon siswa apakah produk media pembelajaran IPS ini membangkitkan keinginan siswa untuk terus menggunakan media ini nantinya.

[47]M. Haviz, Research and Development ; *Penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna*. 2013.h.33

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari siswa yang belajar IPS Materi Benda dan sifatnya di di SD Negeri 21 Koto Tuo. Kriteria setiap indikator dari lembar uji efektifitas sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

BS = Biasa saja

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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 3.4 kriteria keefektifan

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

A. *Define*

Desain media pembelajaran IPS berbasis multimedia ini didesain untuk guru dan siswa kelas VI semester 1 SDN 21 Koto Tuo. Bertujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dan membuat siswa untuk mudah mengerti dan memahami Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.

Media pembelajaran dalam bentuk multimedia ini dirancang untuk siswa SD Negeri 21 Koto Tuo, dimana siswa SD Negeri 21 Koto Tuo lebih tertarik kepada hal yang bernuansa animasi, disertai gambar yang berkonsep kartun, video dan kombinasi warna yang menarik.

Perancangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara ini akan dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) yang dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Dengan bentuk CD ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar pembahasan Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik* tombol yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses ke tahap berikutnya. Perancangan desain media pembelajaran dalam bentuk multimedia ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software*

utama, didukung *software* yang lain seperti, *Corel Draw X5*, dan *Adobe Photoshop CS3*.

B. *Design* (Kerangka Konseptual)

Dalam desain media pembelajran IPS berbasis multimedia ini, terlebih dahulu penulis melakukan observasi awal bagaimana proses belajar mengajar yang terjadi didalam kelas, dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran IPS. Pada pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saat menerangkan pelajaran, sehingga peserta didik menjadi bosan dan malas karna hanya menggunakan media bantuan seperti buku dan papan tulis. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.

Setelah melakukan tahap observasi awal, penulis masuk ketahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Tahap perancangan ini melalui beberapa proses, seperti merancang struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*. Struktur menu dan desain media pembelajaran ini menggunakan desain hierarki model, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dengan lebih banyak navigasi. Pada perancangan *storyboard,* hasil dari rancangan akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. Storyboard pada *scene* awal adalah halaman *intro/opening* scene/halamn pembuka,selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama atau scene dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan movie. Sedangkan untuk *user interface* penulis merancang menu-menu

tersusun rapi. Background di setiap *scene* disajikan berbeda dan juga sedikit perbedaan warna sebagai identitas dari soal-soal yang disajikan dalm media ini.

Tahap selanjutnya setelah merancang semua yang dibutuhkan tadi, penulis masuk ke tahap *material collecting* (pengumpulan bahan). Bahan yang dikumpulkan adalah silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang peneliti dapatkan dari tempat penelitian. Penulis juga mengumpulkan bahan seperti image-image dan pendukung lainnya dari berbagai sumber. Pada praktiknya tahap ini biasa dilakukan secra parallel dengan tahap *assembly*.

Tahap *assembly* merupakan tahap selanjutnya setelah mengumpulkan bahan, penulis membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya. Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek atau bahan multimedia didasarkan pada tahap desain atau perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pembuatan tombol-tombol untuk menu utama dan pendukung lainnya serta background penulis lakukan sendiri secara manual dengan menggunakn tools aplikasi dari *Adobe Photoshop CS3*. Setelah pembuatan background selesai pada *Adobe Photoshop CS3,* semua hasilnya diolah pada *software Adobe Flash CS6* yang merupakan software utama dalam penelitian ini. Ada lima menu utama yang penulis buat dalam Desain Media Pembelajaran IPS ini yaitu :

Pada menu SKKD, penulis menampilkan SKKD yang akan ditampilkan dalam desain media pembalajaran. SKKD merupakan acuan penulis untuk mendesain media pembajaran IPS ini.

Pada menu materi, penulis memasukkan materi ajar yang akan diajarkan guru sesuaikan dengan SKKD sebelumnya. Pada tampilan materi ini membahas tentang Kenampakan Alam dan Keadaan sosila negar-negara di Asia Tenggara.

Pada menu rangkuman, berisikan ringkasan pelajaran tentang kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di Asia tenggara.

Pada menu evaluasi berisikan latihan yang berbentuk objektif. Yang mebahas tentang Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial negar-Negar Tetangga, dan pada menu profil berisikan data lengkap penulis.

Setelah semua selesai dibuat, testing adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahap *testing* dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media ini diuji dengan metode Blackbox. Untuk tahap distribusi, penulis menyalin file

Setelah semua tahap perancangan sampai uji coba terhdap system dilakukan penulis juga melakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas terhadap desain media pembelajaran IPS berbasis Multimedia yang selasai dirancang. Uji validitas ini dilakukan oleh tiga orang ahli dengan menilai atas empat indikator yang dijabarkan melalui beberapa pertanyaan. Berdasarkan

penilaian dari tiga orang ahli ini dapat diperoleh nilai rata – rata validasi yaitu, dengan demikian produk yang penulis rancang dinyatakan valid. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS. dari uji praktikalitas yang dilakukan maka diperoleh nilai rata-rata praktikalitas yaitu atau dapat dinyatakan bahwa Desain Media Pembelajaran IPS ini sangat praktis. Sedangkan uji Efektifitas dilakukan oleh tiga orang peserta didik di SD Negeri 21 Koto Tuo dari uji efektifitas yang dilakukan maka diperoleh rata-rata efektifitas yaitu Desain Media Pembelajaran ini sangat efektif.

C. *Develop* (Pengembangan)

1. Concept

Desain Media Pembelajran IPS Berbasis Multimedia ini dirancang untuk guru dan peserta didik. Bagi guru Desain Media Pembelajaran ini dapat digunakan untuk penyampaian materi dan bagi siswa dapat menarik minat belajar siswa karna berisikan animasi dan video sehingga lebih mudah dan menyenangkan.

Desain Media Pembelajran IPS Berbasis Multimedia ini akhirnya menghasilkan sebuah aplikasi multimedia berekstensi *.exe. Sehingga dengan demikian menjamin isi dari aplikasi apabila adanya kesalahan pengguna aplikasi. Setelah itu akan dikemas dalam *compact disk* (CD) sehingga aplikasi dapat dijalankan menggunakan komputer dan tidak memerlukan sistem tambahan untuk menjalankannya.

Aplikasi ini didesain untuk tujuan pembelajaran, tetapi juga terdapat unsur hiburan dan animasi didalamnya. Aplikasi yang disajikan

hanya membahas tentang kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di Asia tenggara.

Penyajian antar muka aplikasi menggunakan animasi, video dan gambar-gambar yang menarik sehingga menarik minat siswa, tidak membuat siswa cepat bosan dengan tampilan yang disajikan. Adanya materi yang di tampilkan dibuat dalam bentuk gambar dan video sehingga siswa tidak mudah bosan serta kumpulan-kumpulan soal yang bervariasi untuk melatih siswa lebih mengerti lagi dengan materi pelajaran.

2. Design

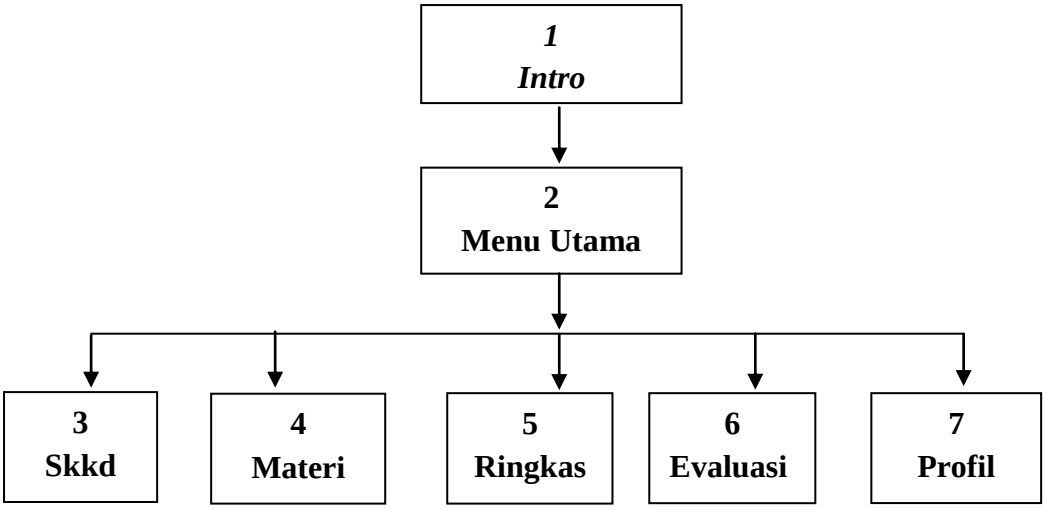
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, dan *storyboard.*

a. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran dalam bentuk multimedia Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara ini menggunakan struktur navigasi campuran karena menggabungkan model *linie*r dan model *hirarki*.

1. Struktur Navigasi Utama

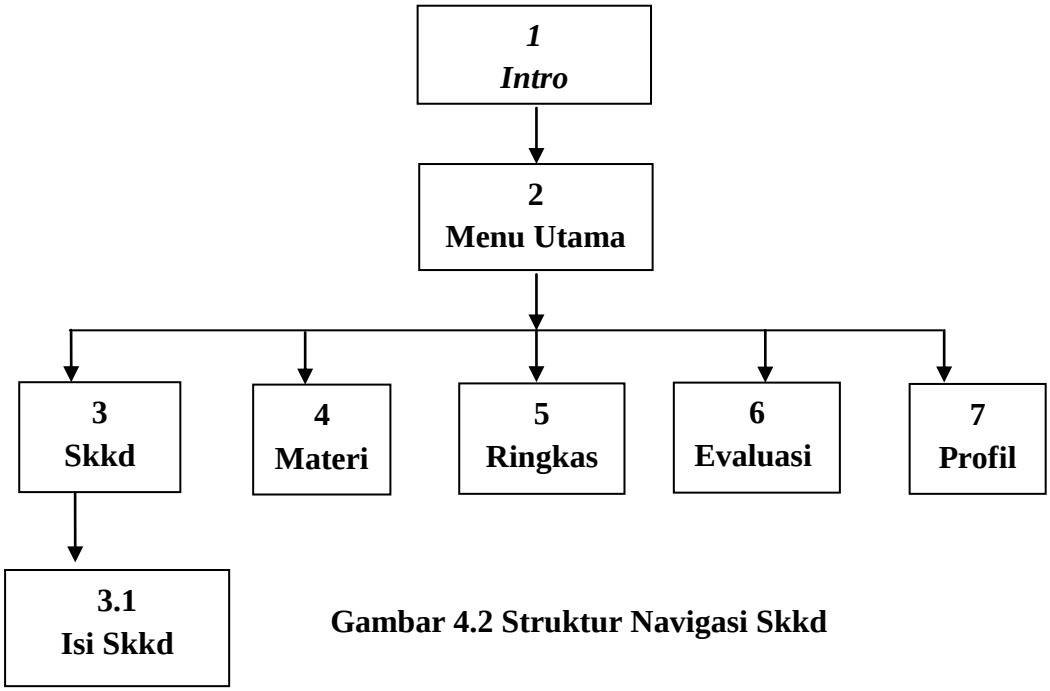
Struktur navigasi utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

2. Struktur Navigasi SKKD

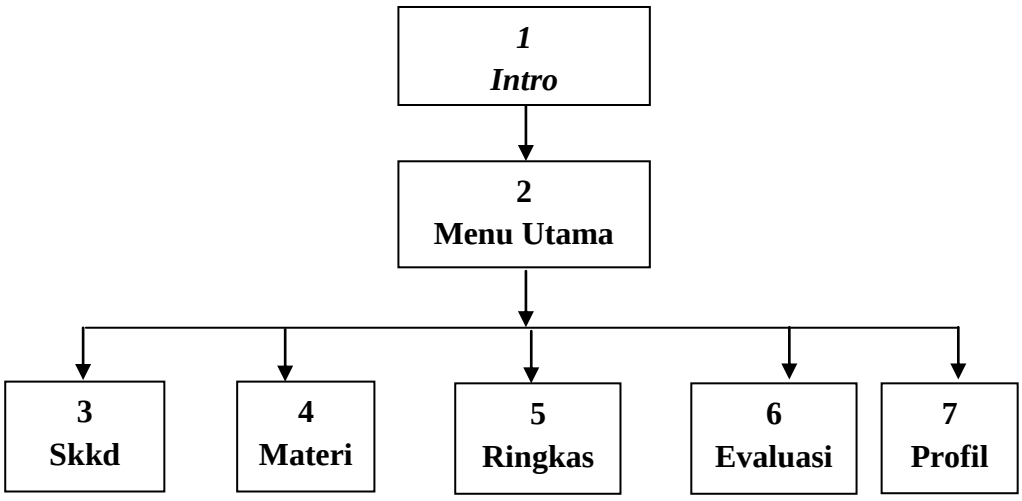
Struktur navigasi SKKD menjelaskan lokasi halaman SKKD yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Untuk masuk ke halaman SKKD terlebih dahulu melalui menu Intro. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:

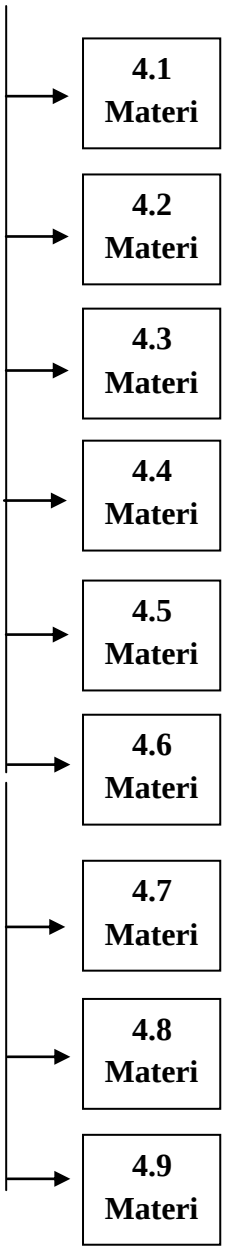


Gambar 4.2 Struktur Navigasi Skkd

3. Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi Materi menjelaskan lokasi halaman Materi ajar yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Untuk masuk ke halaman Materi terlebih dahulu melalui menu Intro. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:

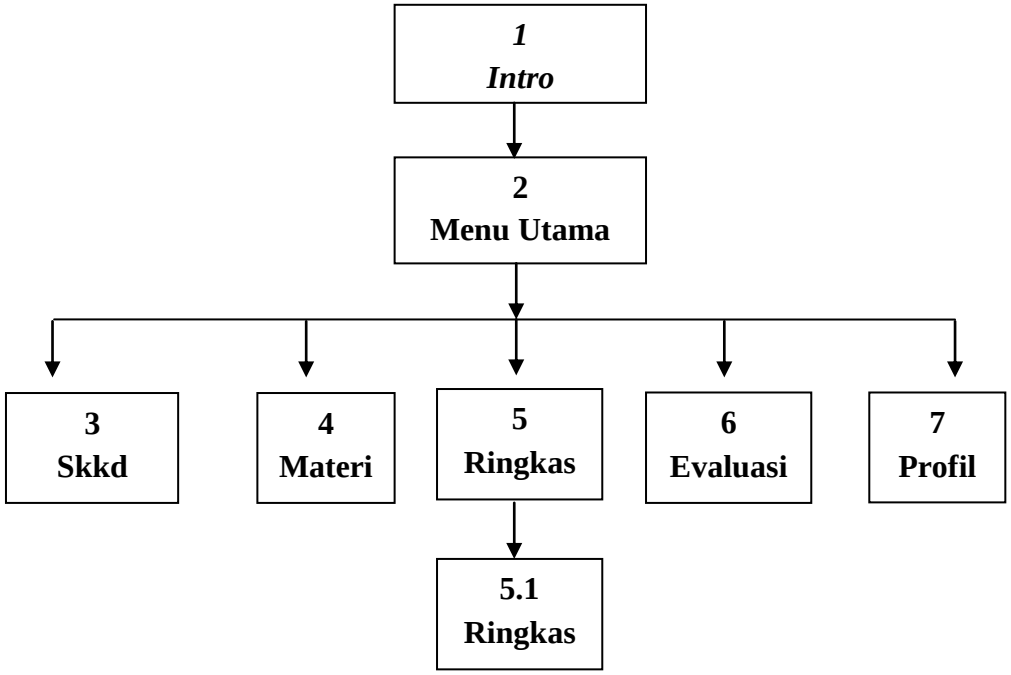




Gambar 4.3 Struktur Navigasi Materi

4. Struktur Navigasi Ringkasan

Struktur navigasi menjelaskan lokasi halaman Ringkasan yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Untuk masuk ke halaman Ringkasan terlebih dahulu melalui menu Intro. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:

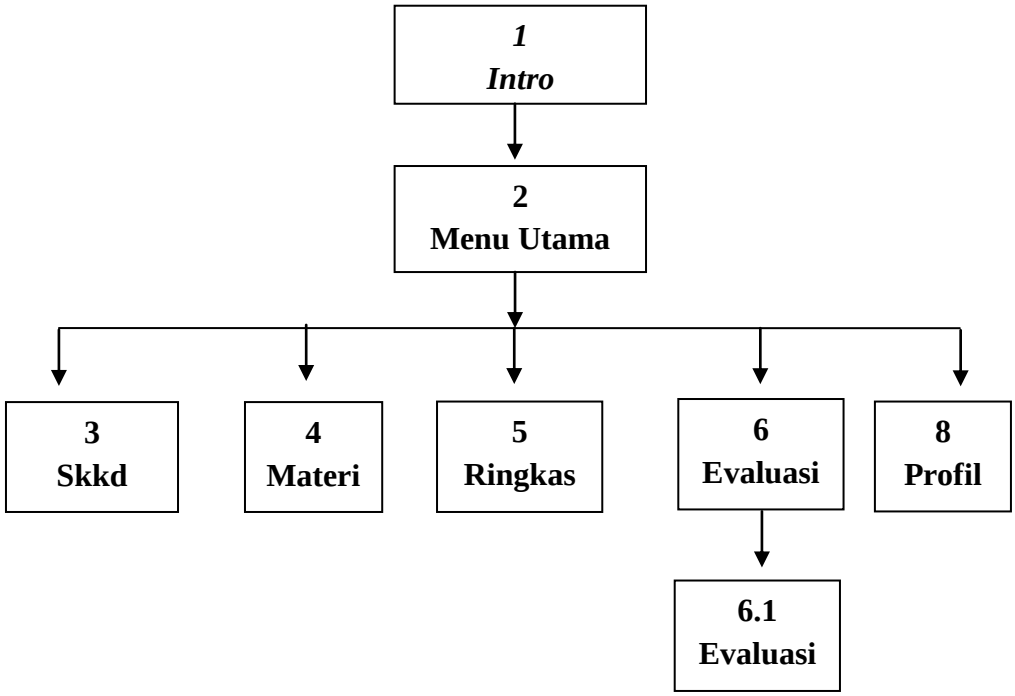


Gambar 4.4 Struktur Navigasi Ringkas

5. Struktur Navigasi Evaluasi

Struktur navigasi Evaluasi menjelaskan lokasi halaman Evaluasi yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Untuk masuk ke halaman Evaluasi terlebih

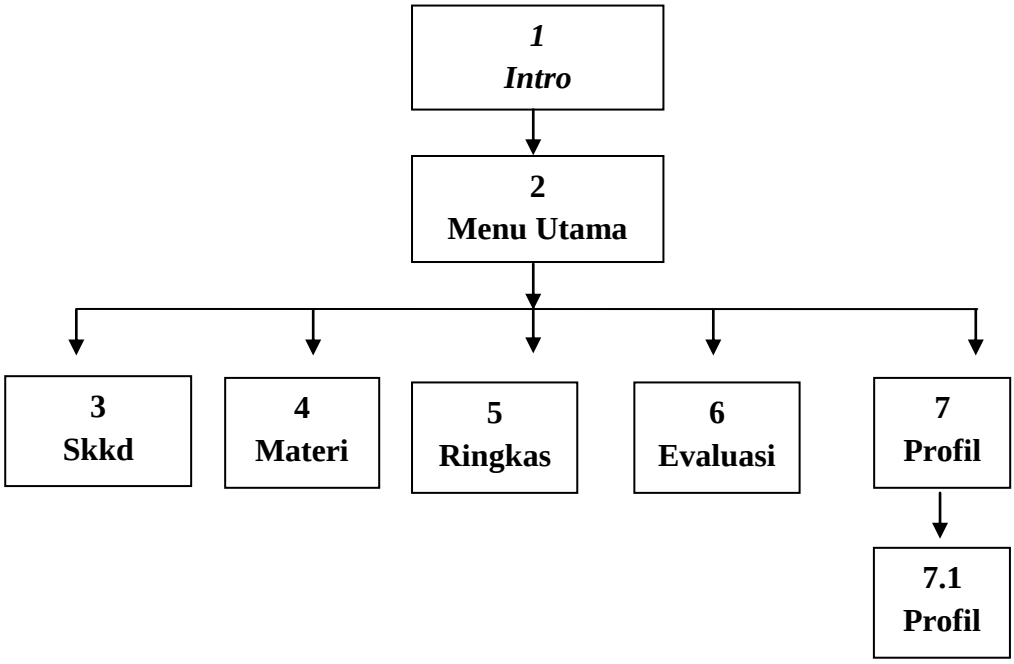
dahulu melalui menu Intro. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Evaluasi

2. Struktur Navigasi Profil

Struktur navigasi Profil menjelaskan lokasi halaman profil yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Untuk masuk ke halaman profil terlebih dahulu melalui menu Intro. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Profil

2. **Desain *Storyboard***

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, video, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. 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 ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Scene 1	*Intro*
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	Skkd
Scene 4	Materi
Scene 5	Ringkasan
Scene 6	Evaluasi
Scene 7	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Scene* 1-*Intro*, merupakan menu awal masuk ke sistem media pembelajaran sejarah dalam bentuk multimedia.
2. *Scene* 2-Menu Utama, merupakan menu utama dalam media pembelajaran IPS dalam bentuk multimedia yang terdiri atas 6 sub menu yaitu skkd, materi, ringkasan, evaluasi, dan profil
3. *Scene* 3-Skkd yang merupakan sub menu yang akan menampilkan Skkd.
4. *Scene* 4-Materi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan materi Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.
5. *Scene* 5-Ringkasan yang merupakan sub menu yang akan menampilkan ringkasan materi Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.

6. *Scene* 6-Evaluasi yang merupakan sub menu yang akan menampilkan latihan Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.
7. *Scene* 8-Profil yang merupakan sub menu yang akan menampilkan biodata penulis.

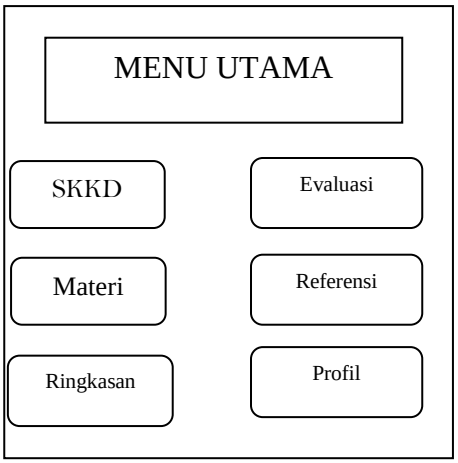
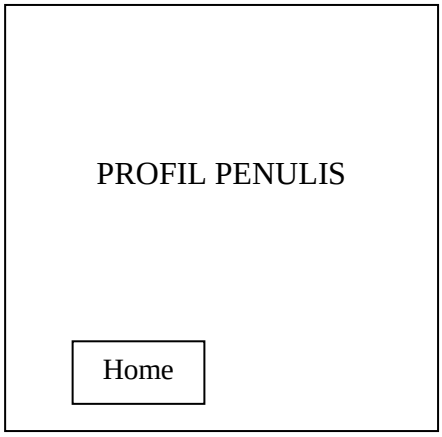
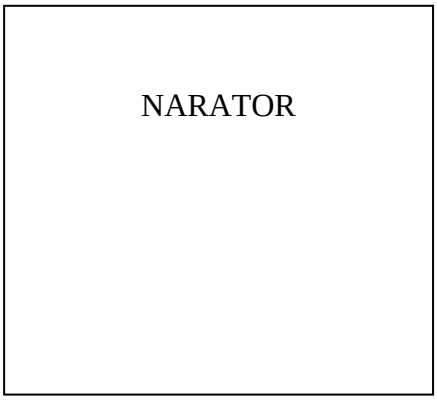
3. **Desain *Interface***

Media ini dirancang untuk siswa SD Negeri 21 Koto Tuo, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur video, suara dan animasi agar siswa tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar untuk Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini:

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Movie	***Visual***	***Image***	***Audio***
1	**2**	**3**	**4**
1		*Background* animasi, Tombol animasi.	Background mp3

2		*Background,* Tombol Animasi.	Menu Over.wav Click.wav
3		*Background,* Animasi.	Background. mp3 Over.wav Click.wav
4		*Background,* Animasi.	

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, video, foto digital, *background*, *movie* jadi dan *image-image* pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah **:**

a. Materi Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara dari buku dan sumber-sumber lain yang akan dibutuhkan saat pembuatan atau perancangan media.
b. Data video yang digunakan adalah video yang berhubungan dengan usaha Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.
c. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* karakter Kenampakaan alam dan keadaan sosial negara-negara di asia tenggara.

1. Assembly (Pembuatan)

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

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi *corelDraw x5*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*..

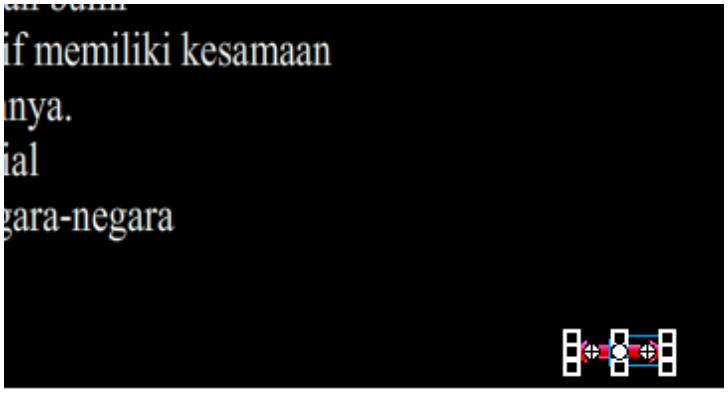
Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame*, *scene by scene*, merubah *alpha*, dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang bernuansa gelap. Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* didesain maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background intro* dan menu utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 Proses Pembuatan *Background Menu*

b. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Proses Pembuatan Tombol-Tombol

c. Pemprograman dengan *Actionscript*

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

1. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu_utama

```
on(release)
{
  if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("Menu.swf",this);
  } else {
        this.loadMovie("Menu.swf");
  }
}
```

2. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan Skkd

```
on(release)
{
  if(this == Number(this)){
       loadMovieNum("SKKD.swf",this);
  } else {
       this.loadMovie("SKKD.swf");
  }
}
```

3. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol Materi

```
  on(release)
  {
       if(this == Number(this)){
            loadMovieNum("MATERI1.swf",this);
       } else {
            this.loadMovie("MATERI1.swf");
       }
  }
```

4. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol ringkasan

```
on(release)
{
  if(this == Number(this)){
       loadMovieNum("Ringkasan.swf",this);
  } else {
```

```
        this.loadMovie("Ringkasan.swf");
    }
}
```

5. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi

```
on(release)
{
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("Evaluasi.swf",this);
    } else {
        this.loadMovie("Evaluasi.swf");
    }
}
```

6. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol referensi

```
    on(release)
    {
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("Referensi.swf",this);
    } else {
        this.loadMovie("Referensi.swf");
    }
    }
```

7. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil

```
on(release)
{
if(this == Number(this)){
     loadMovieNum("Profil.swf",this);
} else {
     this.loadMovie("Profil.swf");
}
}
```

d. Memasukkan Video

Untuk memasukkan video kedalam *Adobe flash* ini menggunakan langkah yang telah ditentukan dengan memamfaatkan *file windows* yang ada dalam *adobe flash*, jenis video yang dapat digunakan dengan format Mp4, FLV, 3GP, dan lain sebagaiannya. Video yang di *export* kedalam *adobe* akan mampu ditampilkan kembali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.9 Pengeditan video

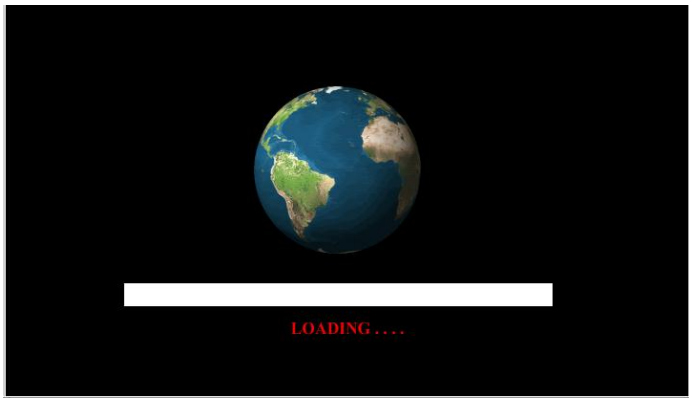
e. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan 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 media dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

f. Tampilan Hasil

1. Halaman *Intro*

Pada halaman intro ini terdapat *background* berwarna merah dan terdapat animasi gambar dan teks yang tampil secara bergantian sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman *Intro*

Pada halaman *Intro* ini akan dialihkan ke *Frame* yang terdapat didalamnya tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama.

2. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdapat 6 *button* (tombol) yaitu Skkd, Materi, Ringkasan, Evaluasi, Ringkasan dan Profil. Terdapat beberapa gambar animasi sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama terdapat 6 pilihan tombol, yaitu, Skkd, Meteri, Ringkasan, Evaluasi, Referensi dan Profil. Saat tombol Skkd diklik akan keluar halaman Skkd, saat diklik tombol materi akan keluar halaman materi, saat diklik tombol Ringkasan akan keluar halaman Ringkasan, saat diklik tombol Evaluasi akan kelaur halaman Evaluasi, saat diklik tombol Refrensi akn keluar halaman Referensi, saat tombol Profil diklik akan keluar halaman Profil,

3. Halaman *Profil*

Pada halaman profil ini, terdapat profil tentang penulis. Halaman tersebut seperti gambar berikut ini :



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Profil

Pada Halaman *Profil* ini terdapat tombol Kembali untuk kembali ke halaman Menu Utama.

4. Halaman Materi

Pada halamaan materi ini terdiri dari beberapa *scene*, masing-masing *scene* terdiri dari Animasi, gambar-gambar video dan suara *narator* yang akan menyampaikan materi.



Gambar 4.13 Tampilan Animasi Materi Scene materi



Gambar 4.14 Tampilan Animasi Scene Materi4

2. *Testing*

Testing adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution.* Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan metode *blackbox*, uji validitas, uji praktilitas, dan uji efektifitas.

a. Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Menu masuk Menu Utama	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu Profil	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Keluar	Pengujian unit	*Blackbox*
3	Pengujian menu Skkd	Menu Skkd	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu Materi	Menu *Materi*	Pengujian unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Ringkasan	Menu Ringkasan	Pengujian unit	*Blackbox*
6	Pengujian menu Evaluasi	Menu Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian Menu Referensi	Menu Referensi	Pengujian Unit	*Blackbox*
8	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

1. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Menu *Intro*

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik Tombol Open	Menampilkan menu utama	Menu utama tampil	Diterima

2. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Skkd	Menampilkan halaman *SKKD*	Halaman Skkd tampil	Diterima
Klik tombol Materi	Menampilkan halaman Materi	Halaman Materi tampil	Diterima
Klik tombol Ringkasan	Menampilkan halaman Ringkasan	Halaman Ringkasan tampil	Diterima
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan halman Evaluasi	Halaman Evalasi tampil	Diterima
Klik Tombol Referensi	Menampilkan halaman Referensi	Halaman Refensi tampil	Diterima
Klik Tombol Profil	Menampilkan halaman profil	Halaman Profil tampil	Diterima

3. Pengujian Menu Skkd

Tabel 4.6 Pengujian Menu Skkd

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Skkd	Menampilkan halaman Skkd	Halaman Skkd tampil	Diterima

4. Pengujian Materi

Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Menampilkan *Movie Materi*	Halaman *Materi* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi1*	Halaman *Materi1* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi2*	Halaman *Materi2* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video1*	Halaman *Movie Video1* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie materi3*	Halaman *Movie Materi3* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video2*	Halaman *Movie Video2* tampil	Diterima

	Menampilkan *Movie Materi4*	Halaman *Movie Materi4* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi5*	Halaman *Movie Materi5* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi6*	Halaman *Movie Materi6* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi7*	Halaman *Movie Materi7* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi8*	Halaman *Movie Materi8* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video3*	Halaman *Movie Video3* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Materi9*	Halaman *Movie Materi9* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video4*	Halaman *Movie Video4* tampil	Diterima

5. Pengujian Menu Ringkasan

Tabel 4.8 Pengujian Menu Ringkasan

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Ringkasan	Menampilkan halaman profil ringkasan	Halaman ringkasan tampil	Diterima

6. Pengujian Menu Evaluasi

Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan halaman evaluasi	Halaman Evaluasi tampil	Diterima

7. Pengujian Menu Ringkasan

Tabel 4.10Pengujian Menu Referensi

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Ringkasa	Menampilkan halaman Ringkasan	Halaman Rinkasan tampil	Diterima

8. Pengujian Menu Profil

Tabel 4.11 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman profil penulis	Halaman profil tampil	Diterima

Hasil pengujian fungsionalitas

Tabel 4.12 Pengujian Fungsionalitas

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

3. Distribution

Dalam tahapan proses *distribusi* ini media yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan perangkat *Cyberlink Power2Go* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam media ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program.
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 Dual Core atau AMD Athlon 64 X2 Dual Core
2. *Motherboard* : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yang digunakan
3. *VGA* : Kartu Grafik 64 bit memori 512 MB (minimal)
4. *Memory* : 1 GB (disarankan)
5. *Hardisk* : S*pace* 400 MB
6. *Monitor* : Resolusi minimal 800x600
7. *Optical* : DVD RW
8. *Speaker* : Standard
9. *Mouse* : Standard
10. *Keyboard* : Standard

b. Software

Rancangan media ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, media ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat *Adobe Flash CS6* untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista, Seven (7) dan Eight (8)*.

D. *Dessimination*

Media pembelajaran IPS berbasis multimedia tentang pokok bahasan Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial negara-negara di Asia Tenggara ini telah disimpan kedalam *compact disk* (CD). Media Pembelajaran ini telah diserahkan kepada Ibuk Rosmanita, S. Pd yang mengajar di SDN 21 Koto tuo dan bapak Irwansayah Daulay S. Pd yang mengajar di SDN 19 Kubang Pipik, dengan tanggapan dari dua orang guru tersebut, sangat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran dan peserta didik tidak bosan, karena berisikan animasi yang menarik dan menyenangkan.

E. Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

   Validasi dari media berbasis multimedia dilakukan oleh empat orang dosen, dimana dua orang dosen adalah ahli dalam bidang komputer dan dua dalam bidang pendidikan yaitu Bapak Hari Antoni, S.Kom, M. Kom, Bapak Riri Okra, M. Kom sebagai validator media dan Supratman Zakir, M. Pd, M. Kom, Bapak Januar, M. Pd, sebagai validator bidang pendidikan.

   Hasil dari lembar validasi dari validator pertama seperti pada lampiran skripsi ini, media berbasis multimedia mendapatkan nilai validasi 81. Hasil dari lembar validasi dari validator kedua mendapatkan nilai validasi 82. Hasil dari lembar validasi dari validator ketiga mendapatkan nilai validasi 82. Hasil dari lembar validasi dari validator keempat mendapat nilai validasi 82,3. Hasil uji validasi dari

empat orang dosen mendapatkan nilai rata-rata 81,8 dengan kriteria sangat valid.

2. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas media berbasis multimedia ini penulis dapat dari dua orang guru kelas. Yang mengajar di kelas V dan VI.

Hasil dari lembar praktikalitas dari dua orang guru tersebut yaitu, Ibuk Lisa Mutia, S. Pd, mendapatkan nilai 92,3 dan Ibuk Rosmanita, S.Pd mendapatkan nilai praktikalitas 83. Hasil uji praktikalitas dari dua orang guru mendapatkan rata-rata nilai 87,7 dengan kriteria sangat praktis.

3. Uji efektifitas produk

Hasil lembar tanggapan efektifitas Media berbasis multimedia tentang Kenampakan Alam dan Keaadaan Sosial Negara-negara di Asia Tenggara yang telah penulis bagikan ke pada 10 orang siswa kelas VI mendapatkan nilai 95, 88,3, 88,3, 80, 87,8, 95, 95, 93,3, 95, dan 97,8. Hasil uji efektifitas dari 10 orang siswa mendapatkan nilai rata-rata 91,5 dengan kriteria sangat efektif.