PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SDN 19 KUAMANG

SKRIPSI

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



Oleh :

SARTIKA DEWI
NIM : 2512.231

FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
2016/2017

HALAMAN PERSEMBAHAN



Sujud syukurku, Ya Allah atas nikmat dan karunia-Mu yang tak terhingga ini. Yaa Allah yang Maha Pengasih, dengan Kasih Sayang-Mu Hamba dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Semoga dengan bertambahnya ilmu ini bertambah pula Iman Hamba. Yaa Allah, Hamba mohon jadikanlah hamba ini termasuk orang yang selalu bersyukur kepada-Mu.

Alhamdulillah, berkatRidho-Mu yaa Allah, karena do'a dan kasih sayang yang tiada putus dari Ayah dan Ibu dan karena harapan yang begitu besar dari orang-orang yang menyayangiku, akhirnya kuraih satu dari cita-citaku, sehingga kugapai sebuah asa.

Seiring rasa syukurku kepada Mu yaa Allah, ku persembahkan karya ini untuk Ibuku tercinta "Fatimah", sandaran hati, hidupku, nafas ku, dan jiwa ku. Yang tak pernah berhenti, dan yang tak pernah lelah memberikan semangat dikala aku mulai jenuh, dikala aku mulai bosan dan dikala aku mulai takut untuk terus melangkah kedepan. Ibu ku adalah orang Is The Best yang tiada duanya

Untuk ayahku tercinta "Suardi", dengan segala nasihat dan pengorbanan mu membuat ku sadar untuk selalu berjuang dan tidak goyah kesulitan datang. Berkat do'a dan pengorbananmu ayah, akhirnya anakmu bisa menggapai gelar sarjana yang ayah impikan.

Teman-teman seperjuangan... PTIK umumnya, PTIK F, dan teman-teman KKN... Hari,.. Afdhal,... Dona,.. Mia,.. Lia,.. Nia,.. Fitri,.. dan Rahmi.... Wish You All The Best Friend..Untuk teman-teman tercinta dan adik-adik ku di Kos Mahkota Pengantin..... Bila,.. Risma,... Ayie,.. Wirma,.. Suji,.. Milfa,.. Yati,.. Sri,.. Yeni,.. Ilas,.Dll.

Some one yang selalu berada disisiku dan memberikan support dalam setiap nafas kehidupanku...terima kasih...mudah-mudahan segala yang terbaik ada dalam genggaman tanganmu…

By : Sartika Dewi

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6"*** oleh **SARTIKA DEWI, NIM 2512.231**, telah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk dimunakasyahkan.

Bukittinggi, Juli 2016

Dosen Pembimbing I	**Dosen Pembimbing II**
Supratman Zakir, M.Pd M.Kom	**Jasmienti, M.Pd**
NIP. 19750819 200604 1 001	**NIP.19750401 200912 2 001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul **"Perancangan Media Pemebelajaran IPS Tentang Peta Indonesia Menggunakan Adobe Flash CS6 di SDN 19 Kuamang",** yang disusun oleh **SARTIKA DEWI**, **NIM: 2512.231**, telah diuji dalam sidang Munaqasyah pada hari kamis tanggal 11 Agustus 2016 Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana program strata satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN).

Bukittinggi, 11 Agustus 2016

Tim

Ketua	**Penguji**	**Sekretaris**
Dr. Wedra Aprison, M.Ag		**Loli Safitri, M.Pd**
NIP. 197205242000031 001		**NIP. 19880528 201503 2 003**

Anggota

Dr. Wedra Aprison, M.Ag	**Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom**
NIP. 197205242000031 001	**NIP. 19750104 200604 1 003**
Supratman Zakir, M.Kom	**Jasmienti, M.Pd**
NIP.19750819 200604 1 001	**NIP.19750401 200912 2 001**

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

Dr. H. Nunu Burhanudin, Lc., M.Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama / NIM : Sartika Dewi / 2512.231

Tempat/Tempat Lahir : Padang Beriang / 21 April 1993

Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SDN 19 Kuamang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot hingga batas waktu yang tidak ditentukan.

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

Bukittinggi, September 2016

Saya yang menyatakan,

SARTIKA DEWI

NIM. 2512.231

KATA PENGANTAR

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

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

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

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

1. Rektor dan Wakil Rektor, Dekan dan Wakil Dekan, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Bapak Supratman Zakir, M.Pd,M.Kom selaku pembimbing I, dan Ibuk Jamienti, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan,

arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Sjech Bukittinggi.

3. Bapak Supratman Zakir, M.Pd,M.Kom selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Bapak dan Ibu dosen yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian di IAIN Bukittinggi dan memberi informasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

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

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

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

Bukittinggi, Juli 2016

Penulis

Sartika Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah. 6

C. Batasan Masalah..... 6

D. Rumusan Masalah. 7

E. Tujuan Penelitian. 7

F. Manfaat Penelitian..... 7

G. Penjelasan Judul 10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Defenisi Media Pembelajaran 11

2. Fungsi Media Pembelajaran 12

3. Manfaat Media Pembelajaran 13
4. Landasan Teoritis Media Pembelajaran 14
5. Ciri-ciri Media Pembelajaran..... 14
6. Klasifikasi Media Pembelajaran 15
7. Kriteria Pemilihan Media..... 16
8. Pengembangan Media Pemebelajaran..... 17

B. Multimedia

1. Pengertian Multimedia.....18
2. Jenis-Jenis Multimedia.....18
3. Komponen Multimedia 19

C. Mata Pelajaran IPS

D. Peta

1. Pengertian Peta 23
2. Komponen Peta..... 23
3. Membaca Peta Lingkungan Setempat 26
4. Menggambar Peta Lingkungan Setempat..... 27

E. Adobe Flash CS6

1. Pengertian *Adobe Flash CS6* 28
2. Istilah-Istilah dalam *Adobe Flash CS6* 29
3. Kelebihan *Adobe Flash*..... 31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 32
B. Metode Penelitian..... 32

C. Model Pengembangan Multimedia..... 35

D. Tahapan Penelitian 38

E. Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Produk..... 40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Concept* (Pengonsepan) 45

B. *Design* (Perancangan)..... 46

C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)..... 53

D. *Assembly* (Pembuatan)..... 54

E. *Testing* (Pengujian)..... 63

F. *Distribution*..... 67

G. Uji *Validitas, Pratikalita, dan Efektivitas* 68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 71

B. Saran..... 73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- StoryBord
- Rpp

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Tampilan Peta Indonesia	27
2.2	Tampilan *Adobe Flash CS6*	28
3.1	Tahapan Pengembangan Multimedia	34
3.2	Tahapan Penelitian	37
4.1	Struktur Navigasi Menu Utama	47
4.2	Struktur Navigasi Menu Peta	48
4.3	Struktur Navigasi Menu Profil	48
4.4	Struktur Navigasi Menu Sk/Kd	49
4.5	Struktur Navigasi Menu Materi	49
4.6	Struktur Navigasi Menu Evaluasi	49
4.7	Halaman Background dan Objek	54
4.8	Tombol Navigasi	55
4.9	Proses Pengimputan Audio	57
4.10	Tampilan Halaman Intro	58
4.11	Tampilan Halaman Menu Utama	59
4.12	Tampilan Halaman Materi Pelajaran Peta Indonesia	60
4.13	Tampilan Menu Peta Aceh	60
4.14	Tampilan Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Aceh	61
4.15	Tampilan Menu Profil	62
4.16	Tampilan Menu Sk/Kd	62
4.17	Tampilan Menu Evaluasi	63

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

3.1 Tahapan Penelitian 37
3.2 Kriteria Interpretasi Skor 40
3.3 Kriteria Interpretasi Skor 41
3.4 Kriteria Interpretasi Skor 43
4.1 *Storyboard* Sederhana 50
4.2 Perancangan *Interface* 52
4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian 64
4.4 Pengujian Intro 65
4.5 Pengujian Menu Utama 65
4.6 Pengujian Menu Peta Indonesia 65
4.7 Pengujian Menu Sk/Kd 66
4.8 Pengujian Menu Profil 66
4.9 Pengujian Menu Evaluasi 66
4.12 Pengujian Fungsionalitas 67
4.13 Pengujian Efektifitas Produk 70
5.1 Pengujian Efektifitas Produk 73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	*Storyboard* Intro	74
2	*Storyboard* Intro Lanjutan	75
3	*Storyboard* Menu Utama	76
4	*Storyboard* Menu Peta Indonesia	78
5	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Aceh	81
6	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Sumatra Utara	82
7	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Riau	83
8	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Sumatra Barat	84
9	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Jambi	85
10	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Bengkulu	86
11	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Sumatra selatan	87
12	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Lampung	88
13	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Papua Barat	89
14	*Storyboard* Menu Materi Peta Propinsi Papua	90
15	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Aceh	91
16	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Sumatra Utara	92
17	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Riau	93
18	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Sumatra Barat	94
19	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Jambi	95
20	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Bengkulu	96
21	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Sumatra Selatan	97
22	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Lampung	98
23	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Papua Barat	99
24	*Storyboard* Materi Kabupaten/Kota Propinsi Papua	100
25	*Storyboard* Menu Profil	101
26	*Storyboard* Menu Sk/Kd	102
27	*Storyboard* Menu Evaluasi	103

ABSTRAK

Sartika Dewi, Nim 2512.231 dengan judul skripsi: Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan *Adobe Flash CS6* Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. IAIN Bukittinggi 2016.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena di SDN 19 Kuamang, pembelajaran didalam kelas hanya didominasi oleh guru, siswa pasif dalam pembelajaran. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya, tidak ada yang bertanya. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah Atlas biasa atau peta Indonesia disajikan dalam bentuk kertas. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata ulangan siswa belum memenuhi KKM. Dari fakta inilah penulis tertarik melakukan penelitian untuk pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang dibuat dari aplikasi *Adobe Flash CS6* yang menarik, komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.

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

Pada penelitian ini penulis menggunakan tahapan penelitian yang mengkombinasikan antara ADDIE dan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini juga menggunakan penilaian uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada media pembelajaran.

Hasil dari penelitian media pembelajaran IPS ini berupa media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran IPS tentang Peta Indonesia. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *compact disk* (CD) yang di jalankan dengan sistem *autorun* yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, sedangkan untuk uji produk uji validitas diperoleh nilai 88 yang dinyatakan **sangat valid**, sedangkan untuk uji praktivitas diperoleh nilai 88 yang dinyatakan **sangat praktis**, dan untuk uji evektivitas diperoleh nilai 90 yang dinyatakan **sangat efektif**. Diharapkan peneliti–peneliti berikutnya dapat mengembangkan *animation* yang lebih baik lagi.

Keywords : Perancangan, Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS6*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan mempunyai peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Siswa adalah peserta didik pada setiap jenjang pendidikan yang merupakan salah satu sumber manusia yang baik, diperlukan usaha dari berbagai pihak termasuk bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu sarana yang mampu menciptakan sumber daya manusia secara kritis dan mandiri serta menyeluruh, karena ia merupakan modal dasar untuk mendapatkan manusia yang berkualitas. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin banyak ilmu pengetahuan yang ia peroleh serta ia semakin dihargai dan dihormati. Dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional juga menjelaskan bahwa:

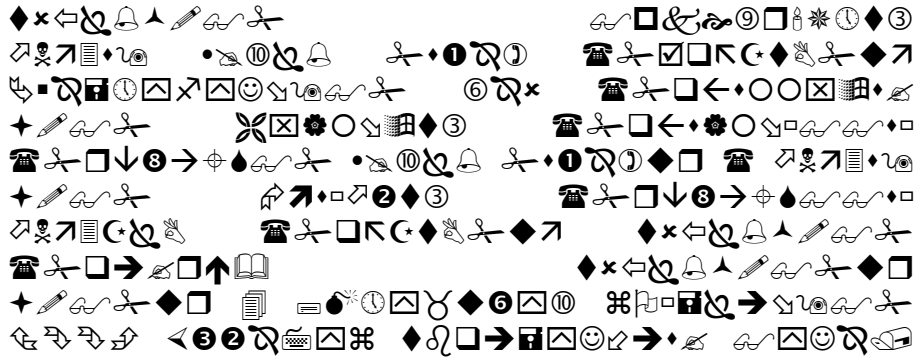
Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

---

[1]Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional, (*Jakarta: Depdiknas, 2003*)*, hal. 2

Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan di atas, pendidik dituntut memiliki kemampuan menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.[2]

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:



Artinya :

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[3]

[2]Badan Standar Nasional Pendidikan, *Standar Nasional Pendidikan*, (BSPN, 2005), hal. 8-9

[3]Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005) hal. 434

Berdasarkan surat Al-Mujadilah ayat 11 di atas dapat dipahami bahwa betapa pentingnya ilmu pengetahuan dan pendidikan bagi kelangsungan hidup manusia. Karena dengan ilmu pengetahuan allah akan meninggikan derajat manusia dan dengan ilmu pengetahuan manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa mudharat. Untuk memperoleh pengetahuan tersebut salah satunya dapat melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material dan fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.[4]Dalam pembelajaran juga harus ada media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, hal ini diajukan guna mendapatkan hasil yang lebih baik dari semula. Dalam proses belajar mengajar, guru sebagai pengajar dan siswa sebagai subjek belajar, guru dituntut adanya profil kualifikasi tertentu dalam hal pengetahuan, kemampuan, hal sikap dan tata nilai serta sifat-sifat pribadi agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efesien.[5] Kemampuan menciptakan proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari penggunaan media.

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan.

[4]Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001) hal. 55-57

[5]Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grofindo Persada, 2001, cet 9 hal. 19-20

Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap[6]. Agar penyampaian materi lebih menarik maka penyajian dapat dikemas menggunakan teknologi multimedia.

Teknologi multimedia merupakan salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajran lebih lengkap dan menarik dengan menggunakan program-program aplikasi yang bersipat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*). Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuh kembangkan minat, kreatifitas dan imajinasi siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

Salah satu *software* yang bisa digunakan untuk merancang aplikasi multimedia adalah *adobe flash cs6*. *Adobe flash* (dulu dikenal dengan macromedia flash) merupakan platform multimedia yang awalnya dikembangkan oleh macromedia, dan sekarang dikembangkan dengan didistribusikan oleh *adobe sistems*[7]. *Flash* dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung streaming audio dan video. *Flash* mempunyai bahasa *scripting* yang disebut *action script*. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *adobe flash* merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk mendesain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya seperti merancang media pembelajaran.

---

[6]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cet. 11)

[7]Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: CV. Andi, 2010) hal. 231

Adobe flash adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran diantaranya mata pelajaran IPS. IPS secara umum adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang di organisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. IPS diajarkan di Sekolah Dasar, salah satunya SDN 19 Kuamang.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di SDN 19 Kuamang kelas IV pada bulan Mei 2016, penulis amati bahwa pembelajaran didalam kelas hanya didominasi oleh guru, siswa pasif dalam pembelajaran. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya, tidak ada yang bertanya. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah Atlas biasa atau peta Indonesia disajikan dalam bentuk kertas.

Penulis mewawancarai seorang guru yang bernama Bapak Chairul Azmi, S.Pd guru mata pelajaran IPS kelas IV pada bulan Mei 2016, diketahui bahwa kondisi itu terjadi karena kurangnya minat siswa terhadap pelajaran peta, siswa pasif saat pembelajaran berlangsung, konsentrasi siswa hanya beberapa saat di awal pembelajaran dan lemahnya daya serap siswa terhadap materi yang diberikan, sehingga nilai rata-rata ulangan harian siswa mata pelajaran peta adalah 60 dan belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 65.

Kemudian dari hasil wawancara dengan beberapa orang siswa tentang belajar peta, mereka menyatakan belajar peta itu sulit dan kurang

menyenangkan. alasannya karena guru pada pelajaran peta masih menggunakan sebuah atlas biasa atau peta Indonesia yang disajikan dalam bentuk kertas, atau belum adanya media pembelajaran peta digital.

Sehingga kondisi belajar yang diuraikan dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa sehingga siswa aktif dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan daya serap siswa terhadap meteri pelajaran yang diberikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul "**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* "**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurang pedulinya siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peta Indonesia.
2. Peta merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan kurang menyenangkan.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah Atlas biasa.
4. Siswa pasif dalam pembelajaran peta.
5. Nilai KKM yang ditetapkan adalah 65

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka penulis membatasi masalah pada Perancangan Media Pembelajaran Peta Indonesia

khususnya 34 propinsi yang ada di Indonesia pada mata pelajaran IPS menggunakan *Adobe Flash CS6* di SDN 19 Kuamang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan media pembelajaran peta Indonesia pada mata pelajaran IPS menggunakan *Adobe Flash CS6*?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran peta Indonesia pada mata pelajaran IPS menggunakan *Adobe Flash CS6 di* SDN 19 Kuamang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai:

1. Bagi penulis: sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan diri dan persiapan menjadi seorang guru komputer.
2. Bagi guru: sebagai masukan bagi guru-guru dalam pembelajaran Peta kelas IV SD sederajat.
3. Bagi siswa: agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran Peta dan lebih dapat mengaktifkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya sehingga terjadi proses pembelajaran yang lebih variatif.

4. Sebagai tambahan informasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tentang perancangan media pembelajaran menggunakan *Software Adobe Flash CS6.*

G. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami judul ini maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan pengertian dan beberapa kata yang penting sebagai berikut :

Perancangan : Proses atau cara untuk menciptakan obyek baru.

Media : Merupakan suatu yang bersifat yang menyalurkan pesan dan dapat meransang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada dirinya.

Pembelajaran : Merupakan suatu usaha sadar atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Media pembelajaran : Seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa meteri

pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat meransang pikiran, perasaan serta minat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Mata Pelajaran IPS : Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang di organisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

Peta : Gambaran konvensional secara selektif dari permukaan bumi dengan segala fenomenanya yang diperkecil dengan skala tertentu dan ditampilkan pada bidang datar[8]

Adobe Flash CS6 : (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah hasil akuisi yang dilakukan *Adobe* sebagai salah satu perangkat lunak komputer yang menggunakan produk unggulan *Adobe Sistems*. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan, dan berbagai komponen *web*, diintegrasikan dengan video dalam halaman *web* sehingga dapat menjadi

[8]Sardiman, dkk, *Pembelajaran IPS Terpadu 1 untuk kelas VII SMP dan Mts* (PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, cet 2008) hal. 117

aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Aplication*).

H. Sistematika Penulisan

Pokok pembahasan pada Skripsi ini terdiri dari tiga Bab. Masing-masing mempunyai sub-sub tertentu sebagaimana terurai berikut ini :

Bab I adalah Bab pendahuluan yang meliputi pokok fikiran yang melandasi skripsi ini. bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu Bab landasan teori yang mendukung permasalahan yang diangkatnya. Pada bab ini diuraikan pengertian media, pembelajaran, media pembelajaran, multimedia pembelajaran, mata pelajaran IPS, peta, dan A*dobe Flash CS6*.

Bab III merupakan metodelogi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, model pengembangan multimedia, serta tahapan penelitian.

Bab IV merupakan Bab hasil penelitian

Bab V adalah Bab penutup berisi tentang kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Defenisi Media Pembelajaran

Menurut Heinich, (dalam Rusman) Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)[1]

Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of education and communication/*AECT) mendefenisikan Media yaitu pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan,dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. National education association (NEA) atau asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan amerika mendefenisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi[2]

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan kedalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Heinich dkk, (dalam Arsyad) mengemukakan media sebagai perantara yang mengantar informasi antara

[1]Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada) hal. 169

[2]Sadiman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Rajawali: PT Raja Grafindo Persada)

sumber dan penerima.[3] Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain.

Levie dan Lenz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu[4]:

a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

   Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks bergambar.

[3]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cet . 11) hal. 4
[4]Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT Citra Adtya Bakti, 1994) hal. 16-17

c. Fungsi kognitif media visual terlihat temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk mehahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatya kembali.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu [5]

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap mata pelajaran.

[5]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 24

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

4. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi.

5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (1971) ada tiga ciri media pembelajaran yaitu sebagai berikut[6]:

1. Ciri Fiksatif

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasikan, merekontruksi suatu peristiwa atau objek.

2. Ciri manipulatif

   Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. kejadian yang memakan

[6]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 12-14

waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejab dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Ciri distributif

   Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranfortasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

6. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, pollock dan Reigeluth adalah sebagai berikut[7] :

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

[7]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), cet. 11

7. Kriteria Pemilihan Media

Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
b. Aspek materi yang menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya media dengan materi yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
c. Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
d. Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang lebih canggih(teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

8. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media[8].

Prosedur dalam pengembangan media, yaitu :

a. Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa.

   Media yang disajikan harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Dimana kebutuhan siswa terbentuk karena adanya kesenjangan antara kemampuan siswa dengan apa yang diharapkan oleh guru.

b. Merumuskan tujuan intruksional.

   Ketentuan dalam perumusan tujuan, yaitu *learned oriented* atau berpusat pada siswa, yang bersifat operasional. Operasional artinya hasil dari perubahan siswa dapat diukur dengan alat pengukur keberhasilan.

c. Merumuskan butir-butir materi

   Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria tertentu.

d. Merumuskan alat pengukur keberhasilan

   Alat ukur hasil belajar dapat berupa tes, penugasan, dan daftar cek perilaku[9].

[8]Asnawir, dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Intermasa, cet 1) hal. 135

[9]Asnawir, dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 139

e. Menulis naskah media

Naskah media adalah materi pengajaran yang dituangkan dalam bentuk tulisan maupun gambar.

f. Mengadakan tes (uji coba) dan revisi.

Setelah melakukan uji coba akan dapat diketahui apakah media yang dibuat perlu untuk diperbaiki atau tidak.

B. 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 sesuatu pesan melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, Proyektor, dan Video) secara terintegrasi[10].

Menurut vaugan (2004) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan

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

komputer atau memanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan dikontrol secara interaktif.[11]

2. Jenis Multimedia

Ada 3 jenis multimedia, yaitu :[12]

a. Multimedia interaktif

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

b. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dari elemen-elemen yang 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:[13]

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,

[11]Iwan Binanto,.... cet. 1 hal.2
[12]Iwan Binanto,.... cet. 1 hal.2
[13]Ariesto, Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta: J&J Learning, 2002) hal . 218-221

multimedia menyajikan informasi kepada *audiens* dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.

Teks dapat berupa teks cetak, teks hasil scan, *electronic text*, atau *hypertext.*

b. Grafik

Secara umum grafik berarti gambar garis (*line drawing*) menusia 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 lainya 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 penyimpanan multimedia yang sangat besar kapasitasnya seperti CD ROM.

d. Animasi

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar[14]. Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan

[14]M. Suryono, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan* Bersaing (Yogyakarta: Andi Offset, 2005) hal. 23

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

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 karateristik suatu 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 objek pada *screen* seperti *botton* atau *text* dan menyebabkan program melakukan peritah 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 objek atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen

multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu *linear* dan *non linear*.

Informasi *linear* adalah informasi yang ditampilkan secara sekuensial, yaitu dari atas kebawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi *non linear* informasi dapat ditampilkan langsung sesuai dengan kehendak pengguna.

C. Mata Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

Sejarah memberikan kebulatan wawasan berknaan dengan peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.[15]

[15]Kasim, Melany, *Ilmu Pengetahuan Sosial,* (Makasar: Program Studi Pendidikan)

D. Peta

1. Pengertian Peta

Gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu.[16]

2. Komponen- Komponen Peta

Peta memberikan informasi yang benar, keadaan suatu daerah, menunjukkan letak dan jarak suatu tempat secara jelas dan pasti. Komponen-komponen peta tersebut terdiri dari:[17]

a. Judul peta

Judul peta menunjukkan nama peta. Judul peta ditulis di bagian atas dengan huruf yang menonjol.

b. Legenda

Legenda yaitu keterangan-keterangan yang menjelaskan simbol-simbol pada peta.

Simbol-simbol peta berbentuk warna, garis dan gambar.

1) Warna

Arti warna-warna dalam peta sebagai berikut :

a) Warna hijau menunjukkkan dataran rendah

b) Warna kuning menunjukkan dataran tinggi

c) Warna coklat menunjukkkan daerah pegunungan

[16]Tantya, Hisnu P, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD/MI (Jakarta: PT Galaxy Puspa Mega, cet 2008)* hal. 2

[17]Tantya, Hisnu P. dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD/MI*, hal. 4-9

d) Warna putih menunjukkan puncak pegunungan yang tertutup salju.

e) Warna biru menunjukkan daerah perairan (laut, sungai, danau).

2) Garis

Arti simbol-simbol garis pada peta

3) Gambar

Ada banyak gambar simbol dalam peta, arti gambar-gambar simbol dalam peta sebagai berikut:

a) Skala

Skala yaitu perbandingan jarak pada peta dengan jarak yang sesungguhnya. Sebuah peta selalu dibuat jauh lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya, akan tetapi letak, jarak dan arahnya seperti seperti keadaan yang sebenarnya.

Ada 2 macam skala yaitu skala angka dan skala garis sebagai berikut:

1) Skala angka (skala numerik)

skala angka disebut juga skala perbandingan, skala di tulis biasanya dibagian bawah.

2) Skala garis

Skala yang ditunjukkan oleh garis lurus yang di bagi dalam bagian-bagian yang sama.

b) Simbol

Simbol merupakan lambang-lambang atau gambar yang menunjukkan objek alam atau buatan. Simbol peta harus memenuhi tiga syarat yakni sederhana, mudah dimengerti dan bersifat umum.

c) Penunjuk Arah (Mata Angin)

Mata angin yaitu pedoman atau garis yang menunjukkan arah suatu tempat. Mata angin juga berarti arah, jurusan atau kiblat suatu tempat. Penunjuk mata angin membantu kita bisa menjelaskan posisi suatu tempat.

d) Garis Astronomis

Garis astronomis yaitu garis-garis tegak (vertikal) dan mendatar (horizontal).

e) Garis tepi

Garis tepi merupakan garis yang dibuat mengelilingi gambar peta untuk menunjukkan batas peta tersebut.

f) Tahun Pembuatan Peta

Tahun pembuatan peta menunjukkan kapan peta tersebut dibuat.

g) Inset peta

Inset peta merupakan gambar peta yang ingin diperjelas atau karena letaknya diluar garis batas peta. Inset peta digambar bila diperlukan. Inset peta disebut juga peta sisipan.

h) Tata warna

Tata warna merupakan pewarnaan pada peta untuk membedakan obyek satu dengan yang lainnya.

3. Membaca Peta Lingkungan Setempat

1. Langkah-langkah membaca peta sebagai berikut:
   a. Menemukan peta kabupaten dan propinsi
   b. Menentukan letak wilayah

      Letak suatu wilayah bisa ditunjukkan dengan menyebutkan letak astronomisnya.

   c. Menyebutkan batas-batas wilayah

      Batas-batas wilayah bisa berupa wilayah propinsi lain. Bisa juga berupa ketampakan alam seperti selat, laut, atau samudra.

d. Menyebutkan pembagian wilayah

Sebuah propinsi terdiri dari beberapa kabupaten/ kota. Dan kabupaten terdiri dari beberapa kecamatan.

e. Menyebutkan kenampakan-kenampakan alam dan buatan.

4. Menggambar Peta Lingkungan Setempat

Peta memiliki manfaat sebagai penunjuk arah letak, luas, jarak, bentuk permukaan bumi, sebagai alat informasi dan sebagai alat pembelajaran untuk kepentingan pendidikan atau instansi terkait. Peta Indonesia dapat kita lihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Tampilan Peta Indonesia

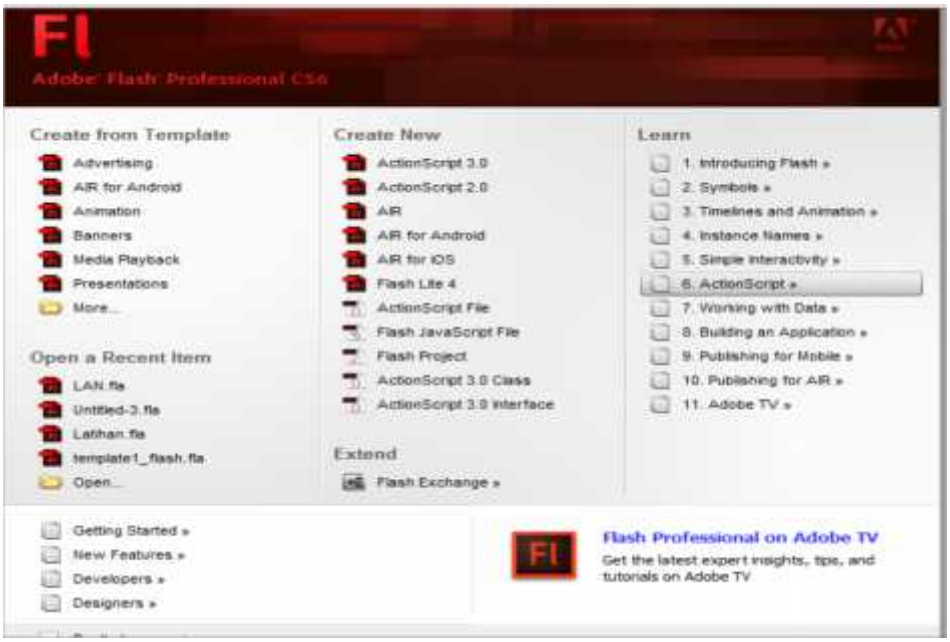
Berdasarkan gambar di atas dapat kita lihat bahwa indonesia memiliki lima pulau besar yang terdiri dari Pulau Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Irian Jaya. Serta kita dapat mengetahui 34 propinsi dengan batas-batas wilayah, kabupaten, kecamatan, kenampakan alam pada setiap propinsinya.

E. *Adobe Flash CS6*

1. Pengertian *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai aimasi. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Sekarang ini program *Adobe Flash Pro CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehinga tampak lebih menarik.

Cara mengakses *Adobe Flash Professional CS6* pertama kali adalah *double* klik pada *icon Adobe Flash Professional CS6* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program yang ada di *Start Menu*. Berikut adalah tampilan *start page* pertama kali membuka *AdobeFlash Professional CS6.*



Gambar 2.2 Tampilan *Start Page Adobe Flash* CS6

2. Istilah-Istilah dalam *adobe flash*

a. Animasi

Suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.

b. ActionScript

Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *keyframe* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi interaktif.

c. Scene

Scene/Stage yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.

d. Properties

Panel yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.

e. Movie Clip

Suatu *animasi* yang dapat digabungkan dengan *animasi* atau objek yang lain.

f. Frame

Bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.

g. Keyframe

Suatu simbol berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi sustu gerakan animasi.

h. Timeline

Bagian lembar kerja yang menampikan *layer* dan *frame.*

i. Masking

Perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi *layer* tersebut akan tampak saat *animasi* dijalankan.

Riwayat perkembangan produk "Adobe Flash" hingga 2010:

a. *FutureSplash Animator* (10 April 1996)
b. *Macromedia Flash* 1 (Desember 1996)
c. *Macromedia Flash* 2 (Juni 1997)
d. *Macromedia Flash* 3 (31 Mei 1998)
e. *Macromedia Flash* 4 (15 Juni 1999)
f. *Macromedia Flash* 5 (24 Agustus 2000, *ActionScript 1.0*)
g. *Macromedia Flash MX* (versi 6, 15 Maret 2002)
h. *Macromedia Flash MX* 2004 (versi 7, 9 September 2003, *ActionScript 2.0*)
i. *Macromedia Flash MX Professional* 2004 (versi 7, 9 September 2003)
j. *Macromedia Flash Basic* 8 (13 September 2005)
k. *Macromedia Flash Professional* 8 (13 September 2005)
l. *Adobe Flash CS3 Professional* (sebagai versi 9, 16 April 2007, *ActionScript 3.0*)
m. *Adobe Flash CS4 Professional* (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)
n. *Adobe Flash CS5 Professional* (sebagai versi 11, 2010)
o. *Adobe flash CS6 Profesional* (sebagai versi 12, 2013)

3. Kelebihan *Adobe Flash*

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Flash* dibandingkan dengan software animasi lainyaitu[18]:

a. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish).
b. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.
c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
d. Flash mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.
e. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
f. Gambar flash merupakan gambar vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
g. Flash mampu dijalankan pada system operasi *Windows* maupun *Macintosh*.
h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.[19]

---

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

[19] M.leo Agung,*Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: CV Andi offset, 2013), h. 2-3

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini telah dilaksanakan disekolah SDN 19 Kuamang. Pemilihan tempat ini didasarkan atas pertimbangan bahwa sarana pada sekolah tersebut sudah memadai untuk mengadakan penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni sampai bulan Agustus 2016. Dimana penulis telah mengumpulkan data yang berhubungan dengan pembelajaran IPS yang akan diolah sebagai bahan dalam pembuatan perancangan media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran peta indonesia untuk tingkat SD, maka metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development (R&D).*

Research and Development (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung

jawabkan[1]. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware)*, seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi juga bisa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen[2].

Metode penelitian R&D yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah versi *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluattion* yang disingkat menjadi ADDIE. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri[3].

Ada lima tahapan dari konsep R&D versi ADDIE, yaitu :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dibutuhkan dalam perancangan sebuah sistem, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

---

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

[2]Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* (Cet1. Bandung: Rineka Cipta, 2003) h.164

[3]Sativa. *Metode Penelitian Research and Development*,(Online),(http://oryza-sativa135rsh.blogspot.com/2011/01/metode-penelitian-research-and.html), diakses 30 November 2015 pukul 19:54 WIB

2. Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blueprint*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan perancangan sistem yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di*instal* atau di*set* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan *input* terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap

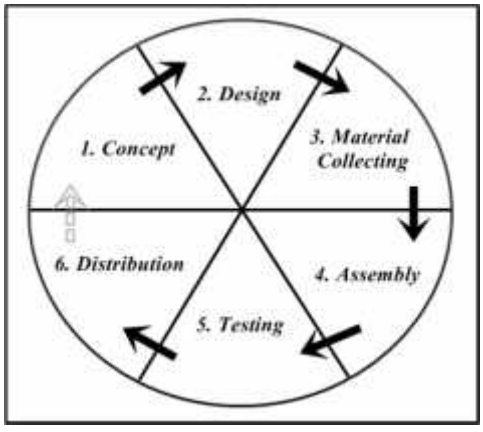
pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo[4].

Menurut Luther, model pengembangn 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:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimed

[4]Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarata: Andi Offset, 2010) hal. 259-263

1. *Concept*

   Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan yang meliputi identifikasi *audience*, jenis aplikasi, (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi hiburan, pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir (*end user*).

2. *Design*

   Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

   Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene.*

3. *Material collecting*

   Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Dan bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan

pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

4. *Assembly*

   Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design* seperti *storyboard*, bagan alir, atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak authoring yaitu *adobe flash cs6 profesional*.

5. *Testing*

   Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau 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.

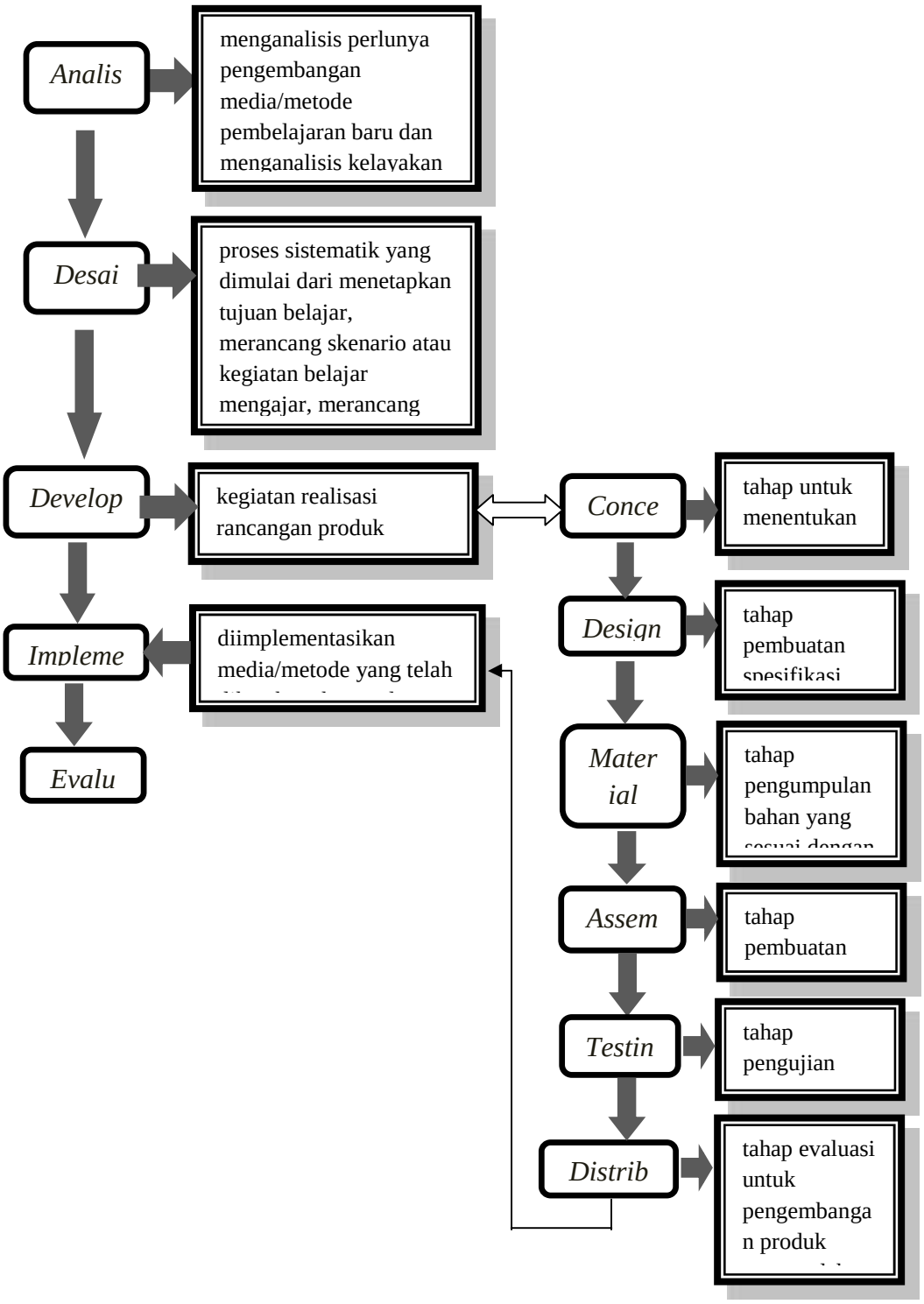
6. *Distribution*

   Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, konpresi 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

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian

Versi ADDIE	Tahapan	Versi Luther Sutopo



Keterangan dari gambar di atas adalah :

1. Tahap *Concept*

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

2. Tahap *Design*

   Tahap desain ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebetulan material/bahan untuk program..

3. 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.

4. 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.*

5. Tahap *Testing*

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

6. Tahap *Distribution*

   Merupakan tahap penyimpanan 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 YouCam 7.0 dan lain-lain.

E. Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Produk

1. Uji Validitas Produk

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validasi produk digunakan angket, dimana ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Validasi produk untuk ahli media meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

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

a. Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala *likert*:[5]

   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 :

[5]Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012) cet.9;hal. 13

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

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

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

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor

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 2012)[6]

2. Uji Praktikalitas Produk

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

[6]Riduwan, *Skala Pengukuran*. . . hal. 15

mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori “baik”. Istilah “baik” ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat “kebaikan” dari keterlaksanaan model.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada satu, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru yang mengajar IPS di SDN 19 Kuamang.

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 Interpretasi Skor

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 2012)[7]

3. Uji Efektivitas Produk

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.[8]

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

Lembar uji efektivitas ini penulis ambil dari siswa disekolah SDN 19 Kuamang belajar mata pelajaran IPS. Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

BS = Biasa saja

[7]Riduwan, *Skala Pengukuran*. . . hal. 15

[8]M. Haviz, *Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yangInovatif*, Produktif dan Bermakna. hal. 34

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuj

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 Interpretasi Skor

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

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2012)[9]

[9]Riduwan, *Skala Pengukuran*. . . hal. 15

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

A. *Concept* (Pengonsepan)

Media pembelajaran Peta Indonesia ini didesain untuk guru mata pelajaran IPS supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran Peta Indonesia ini adalah untuk menarik minat dan perhatian dari peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran Peta Indonesia di dalam kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Perancangan media pembelajaran Peta Indonesia ini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran yang disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disc* (CD) yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, dengan bentuk CD tersebut, pengguna tidak hanya dapat melihat media tersebut, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan sistem dalam bentuk materi dan evaluasi yang diberikan oleh sistem pada saat melakukan proses belajar dan pengguna dapat melakukan

interaksi dengan cara meng*klik button* yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses pembelajaran ke tahap berikutnya.

B. *Design* (Perancangan)

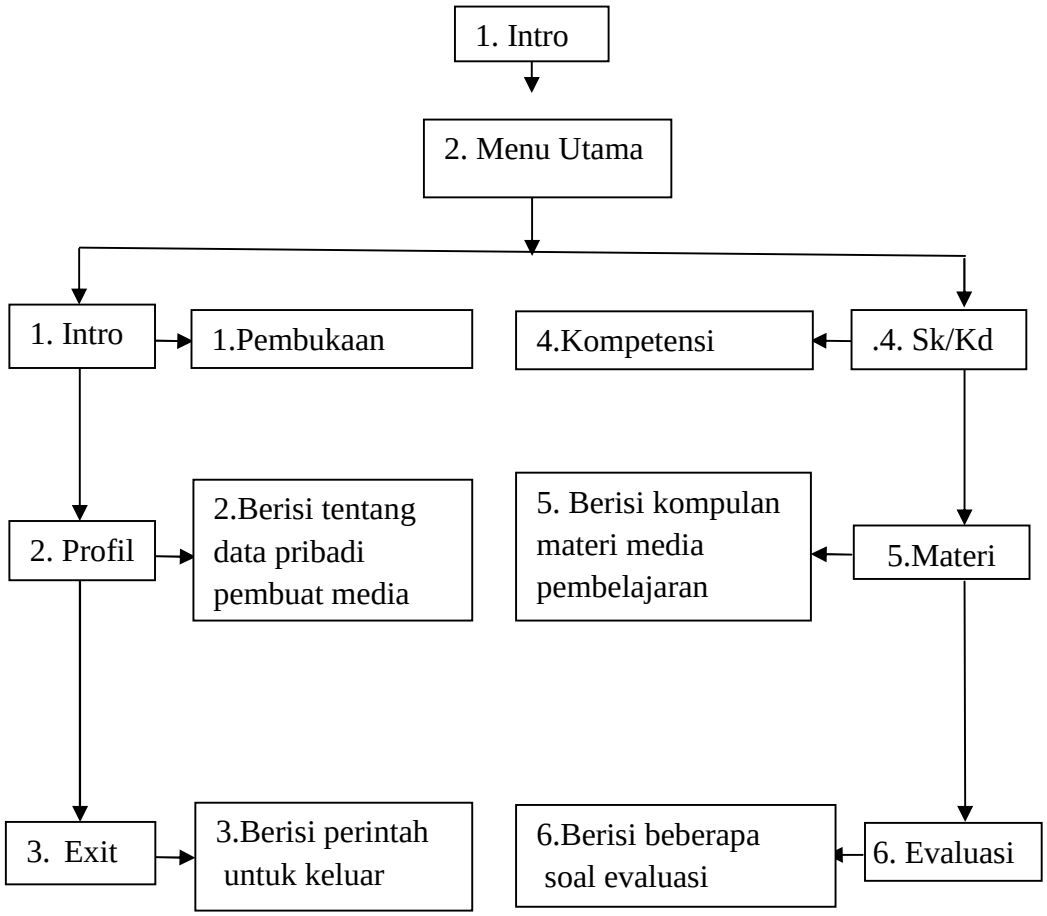
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi, storyboard,* dan *user interface.*

1. Design Struktur Navigasi

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

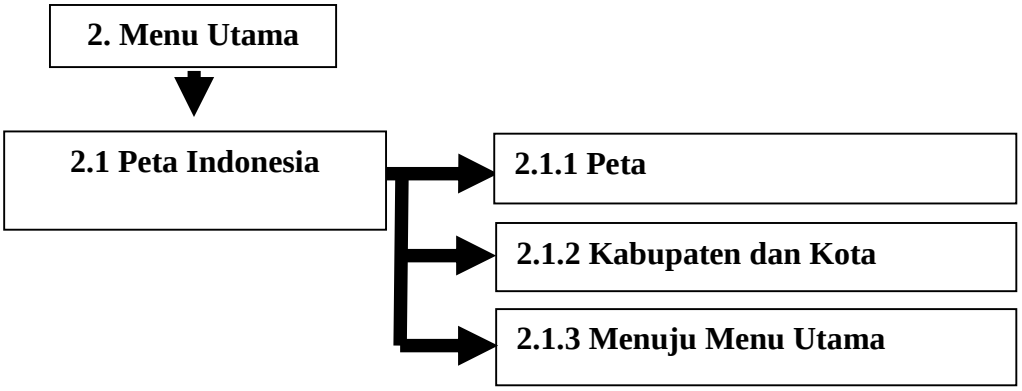
a. Struktur Navigasi Menu Utama

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



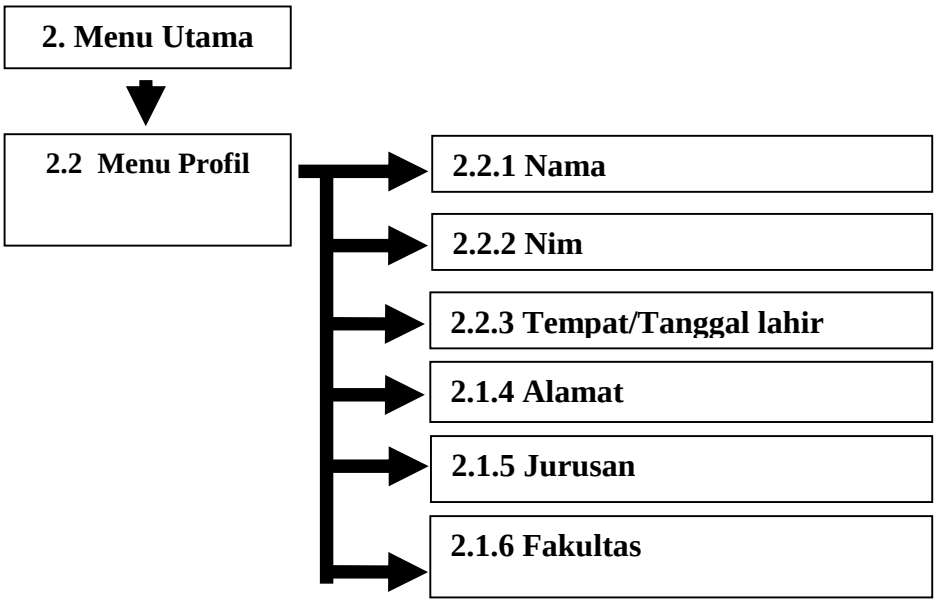
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

b. Struktur Navigasi Menu Peta



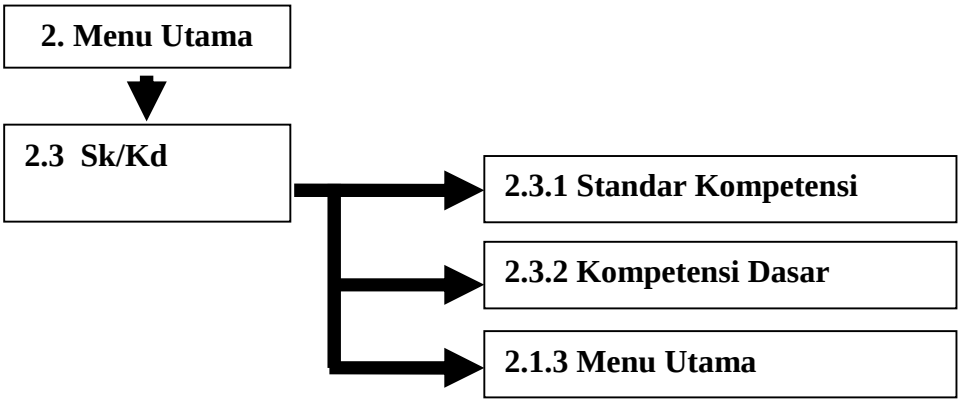
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Peta Indonesia

c. Struktur Navigasi Menu profil



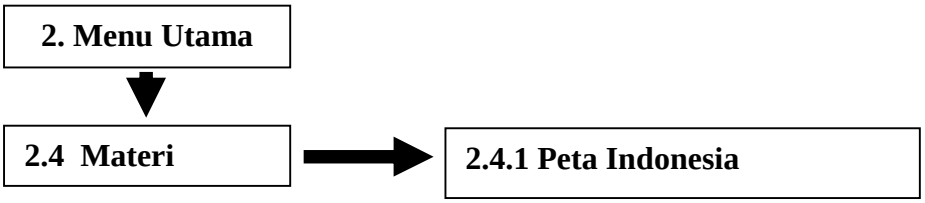
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Profil

d. Struktur Navigasi Menu Sk/Kd



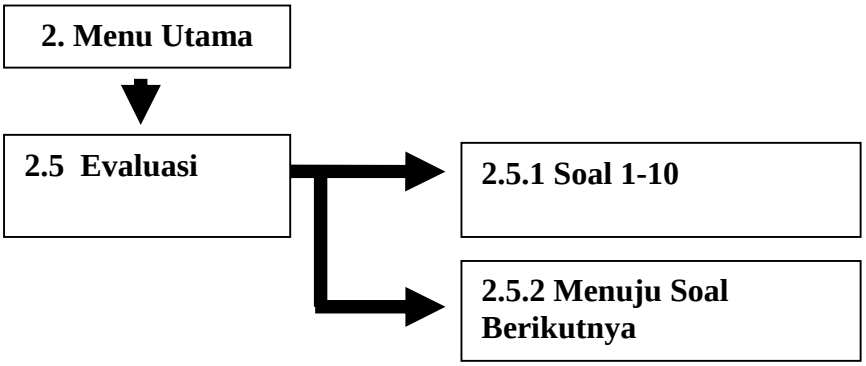
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Sk/Kd

e. Struktur Navigasi Menu Materi



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Menu Materi

f. Struktur Navigasi Menu Evaluasi



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Menu Evaluasi

2. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *movie*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *story board*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *movie* awal adalah halaman intro/*opening movie*/ halaman pembuka, selanjutnya adalah *movie* untuk menu utama atau *movie* dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*. Perancangan *storyboard* secara sederhana untuk setiap *movie* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Sederhana

Movie 1	Intro
Movie 2	Menu Utama
Movie 3	Menu Profil
Movie 4	Menu Sk/Kd
Movie 5	Menu Materi
Movie 6	Menu Evaluasi

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a. *Movie* 1 - Intro, merupakan halaman paling awal pada media pembelajaran Peta Indonesia dimana terdapat animasi tulisan pengenalan media dan pada bahagian ini terdapat satu tombol untuk menuju menu utama.

b. *Movie* 2 - Menu Utama, merupakan menu utama yang berisi tombol untuk menuju ke menu – menu selanjutnya pada media pembelajaran

Peta Indonesia yaitu menu intro, menu profil, menu Sk/Kd, Menu Materi, dan Menu Evaluasi.

c. *Movie* 3 - Menu Profil, merupakan menu yang berisi pembahasan tentang biodata penulis yang merancang media pembelajaran.

d. *Movie* 4 - Menu Sk/Kd, merupakan menu yang berisi pembahasan kompetensi dari materi yang di bahas yang terdiri atas 1 sub menu yaitu kompetensi antara lain standar kompetensi, kompetensi dasar.

e. *Movie* 5 - Menu Materi, merupakan menu yang berisi pembahasan tentang peta propinsi, kabupaten dan kota masing-masing propinsi.

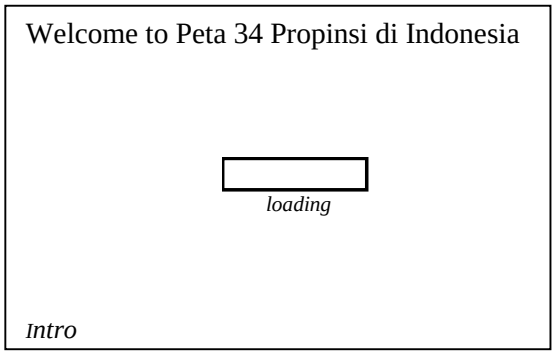
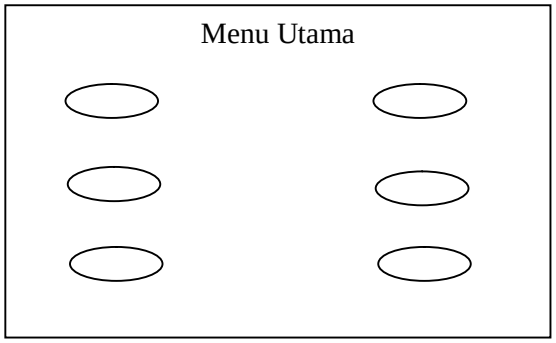
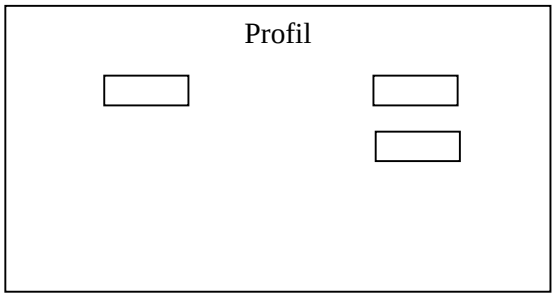
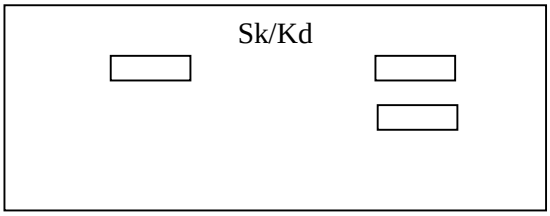
f. *Movie* 6 - Menu Evaluasi, merupakan menu yang berisi tentang soal-soal latihan mengenai materi Peta Indonesia yang terdiri atas 10 sub menu yaitu soal Selanjutnya dan soal Sebelumnya.

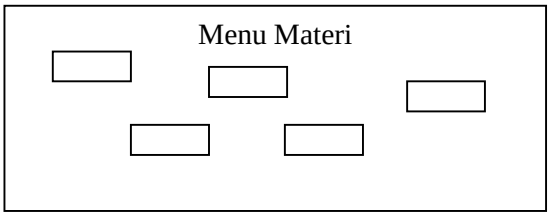
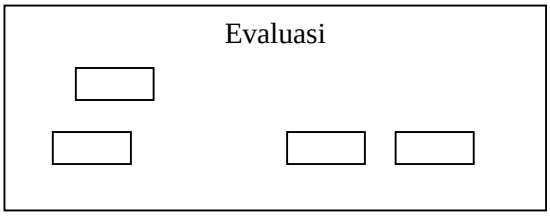
3. Design *Interface*

Media pembelajaran Peta Indonesia ini di rancang untuk siswa sekolah dasar, maka perancangan yang dibuat dengan penampilan bernuansa kartun dan warna yang cerah. Agar tidak membosankan tampilan media ditambahkan musik latar yang sesuai dengan tema Peta Indonesia. *Background* dibuat dengan perpaduan beberapa warna, pada masing – masing halaman media. Hal ini dimaksudkan agar media terlihat menarik dengan kombinasi warna.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini :

Tabel 4.2 Perancangan *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1		*Background* ,Tombol Animasi.	Sound media mp3
2		*Background* ,Tombol Animasi.	Sound tombol wav
3		*Background* ,Tombol Animasi.	Sound tombol wav
4		*Background* ,Tombol Animasi	Sound tombol wav

5		*Background* ,Tombol Animasi	Sound tombol wav
6		*Background* ,Tombol Animasi	Sound tombol Wav

C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah materi pelajaran IPS Tentang Peta Indonesia yang dibuat menggunakan *adobe flash cs6*, audio, background, dan *image-image* pendukung lainnya yang dapat dibuat menggunakan *adobe flash cs6*. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*.

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

1. Data gambar animasi yang digunakan adalah gambar yang berhubungan dengan Peta yang dipelajari di kelas IV semester 1 sekolah dasar.
2. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran Peta Indonesia pada semester 1.
3. Data audio yang digunakan adalah musik yang digunakan sebagai latar tombol media pembelajaran peta yang dibuat.

4. Data grafik atau image yang digunakan adalah image background dan image berekstensi gif yang bisa bergerak yang di buat menggunakan *Adobe Flash CS6.*

D. *Assembly* (Pembuatan)

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

1. Pembuatan Objek dan *Background*

Pada pembuatan objek dan background pada aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan background warna dan image yang berekstensi Jpg, Png. Sedangkan untuk efek animasi lebih banyak digunakan teknik animasi *motion tween* dan *movie clip*. Gambar yang digunakan disimpan di library terlebih dahulu yaitu dengan cara mengimpor data to *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal mendrag gambar dari *library* ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar background dan objek pada menu utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 Halaman Background dan Objek

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang diambil langsung dari aplikasi *Adobe Flash CS6* dan ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Tombol Navigasi

3. Pemograman dengan *Actionscript*

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

a) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan intro:

```
on (release)
{loadMovieNum ("intro.swf",0);
```

```
}
```

b) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol menu utama adalah:

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

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

```
on (release)
{loadMovieNum ("sartika dewi.swf",0);
}
```

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

```
on (release){
    fscommand("quit",true);
}
```

e) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol Sk/Kd adalah:

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

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

```
on (release)
{loadMovieNum ("media skripsi.swf",0);
}
```

g) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol peta aceh adalah:

```
on (release){
```

```
    gotoAndPlay("aceh",0);
}
```

h) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol penjelasan kabupaten dan kota aceh adalah:

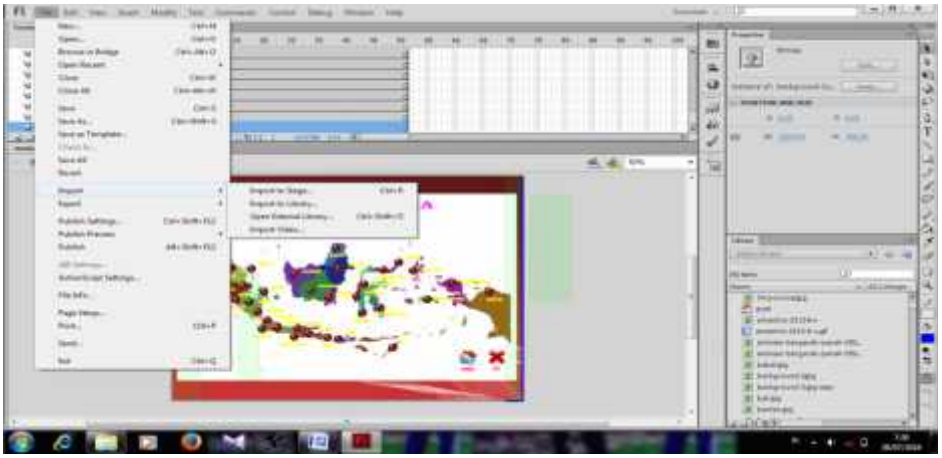
```
on(release){
    loadMovieNum("aceh.swf",0);
}
```

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

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

4. Mengimputkan suara

Untuk pengimputan suara media pembelajaran Peta Indonesia ini, penulis menggunakan fasilitas yang ada aplikasi *Adobe Flash CS6*. Proses pengimputan audio yang lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.9 Proses pengimputan audio

5. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi multimedia 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 dapat berjalan dengan baik. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

6. Tampilan hasil dari Media

a) Tampilan Halaman Intro



Gambar 4.10 Tampilan halaman *Intro*

Screen Description **:** Ini merupakan halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini. Disini terdapat tulisan *loading* dan animasi gif iain. Setalah selesai maka akan muncul tampilan yang *background peta* dan terdapat tombol *enter* jika di klik tombol tersebut akan masuk ketampilan halaman awal media. Pada tampilan awal media terdapat tombol enter di di tengah *background* untuk menuju halaman menu utama materi pelajaran peta Indonesia kelas IV semester 1.

b) Tampilan Hamalan Menu Utama



Gambar 4.11 Tampilan halaman *Menu Utama*

Screen Description **:** Ini merupakan gambar untuk menu untama yang berisi tombol-tombol untuk masuk intro, profil, skkd, materi, dan evaluasi pembelajaran Peta Indonesia kelas IV semester 1.

c) Tampilan halaman materi pembelajaran Peta Indonesia



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Materi Peta Indonesia

Screen Description **:** Ini merupakan gambaran dari tampilan halaman pelajaran IPS, yang berisi materi Peta Indonesia kelas IV semester 1. Pada bahagian kanan bawah terdapat dua tombol yang berlambangkan rumah dan tanda merah silang, yang bertujuan untuk kembali ke menu utama dan keluar.

d) Tampilan Menu Peta Aceh



Gambar 4.13 Tampilan Menu Peta Aceh

Screen Description **:** Ini merupakan gambaran dari tampilan halaman materi pelajaran tentang ″Peta Aceh″, yang berisi tentang peta Propinsi Aceh. Pada bagian kiri bawah dan kanan bawah terdapat satu tombol yang belambang panah, jika diklik bagian panah kiri akan kembali ke halaman materi peta Indonesia. Sedangkan pada bagian kanan bawah terdapat tombol yang berlambang panah menuju penjelasan materi kabupaten dan kota propinsi aceh.

e) Tampilan Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Aceh



Gambar 4.14 Tampilan Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Aceh

Screen Description **:** Ini merupakan gambaran dari tampilan halaman materi pelajaran tentang ″kabupaten/kota", yang berisi tentang jumlah kabupaten aceh dan kota kabupaten aceh. Pada bagian kanan bawah terdapat tombol untuk kembali ke halaman materi Peta Indonesia Kelas IV semester 1.

f) Tampilan Menu Profil



Gambar 4.15 Tampilan Menu Profil

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari tampilan halaman materi pelajaran tentang "profil" yang berisi pembahasan tentang data pribadi pembuat media. Pada bagian kanan atas dan tengah terdapat tombol menuju halaman menu utama dan keluar.

g) Tampilan Menu Sk/Kd



Gambar 4.16 Tampilan Sk/Kd

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari tampilan halaman Sk/Kd pelajaran tentang "Peta Indonesia". Pada bagian kanan atas terdapat dua tombol menuju halaman materi Peta Indonesia dan keluar.

h) Tampilan Menu Evaluasi



Gambar 4.17 Tampilan Menu Evaluasi

***Screen Description* :** Ini merupakan gambaran dari tampilan halaman Evaluasi pelajaran tentang "Peta indonesia" yang berisi beberapa soal evaluasi tentang peta indonesia, dan kabupaten/ kota.

E. *Testing* (Pengujian)

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

data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan metode *Blackbox*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pegujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Intro	Menu Intro	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu masuk ke Menu Utama	Pengujian Unit	*Blackbox*
3	Pengujian Menu Peta Indonesia	Menu peta indonesia	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian Menu Skkd	Menu Skkd	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian Menu Evaluasi	Menu Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*

a. Pengujian Intro

Tabel 4.4 Pengujian Intro

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

b. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

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

c. Pengujian Menu Peta Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pengujian Menu Peta Indonesia

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol menu Peta Indonesia	Menampilkan halaman menu Peta Indonesia	Menu Peta Indonesia tampil	Diterima

d. Pengujian Menu Sk/Kd adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Sk/Kd

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Sk/Kd	Menampilkan halaman Sk/Kd	Menu Sk/Kd tampil	Diterima

e. Pengujian Menu Profil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Pengujian Menu Profil

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

f. Pengujian Menu Evaluasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Pengujian Menu Evaluasi

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

g. Hasil Pengujian Fungsionalitas

Tabel 4.12 Pengujian Fungsionalitas

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

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan terhadap pengujian media pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia, *output* yang dihasilkan dari media pembelajaran Peta Indonesia Kelas IV Semester 1 pada Sekolah Dasar 19 Kuamang ini telah sesuai dengan perancangan.

F. Distribution

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

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

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

a. *Hardware*

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

1. Processor : Intel Inside atau diatasnya.

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

b. *Software*

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat *Adobe Flash CS6* untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista* dan *7*.

G. Uji *Validitas, Pratikalitas,* dan *Efektivitas* Produk

1. Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli

bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Ibu Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom dengan nilai 84, Bapak Bapak Riri Okra, M. Kom dengan nilai 83. Dan Bapak Muhiddinur Kamal, S.Ag, M.Pd dengan nilai 87, dengan kesimpulan media pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia yang telah dirancang sudah sangat valid berdasarkan penilai yang sudah diberikan oleh validator namun masih ada perbaikan yaitu pewarnaan peta usahakan peta asli, dan musik usahakan lagu kebangsaan.

2. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru mata pelajaran IPS Sekolah Dasar 19 Kuamang yaitu Bapak Chairul Azmi, S.Pd dengan kesimpulan nilai dari hasil uji praktikalitas yaitu 88 dengan demikian media sudah dikatakan sangat praktis dengan kesimpulan format tampilan, isi dan manfaat produk sangat praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan.

3. Uji Efektivitas Produk

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi perserta didik. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik dan bersemangat menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektivitas peneliti tujukan siswa Sekolah Dasar 19 Kuamang kelas IV yaitunya:

Tabel 4.13 Pengujian Efektivitas Produk

Nama	Nilai
1. Dinal Setiawan	90
2. Anugrah Pratama	90
3. Muhammad Fauzi	87
4. Abdul Azis	90
5. Khairumnas	91
6. Nevi Karlina	93
7. Angguntree	91
8. Nita Rahma Dani	89
9. Fauziah Anum	91
10. Asyifa	89
11. Dinda Ramadani	93
12. Misra Dayanti	91
13. Gustria Naila Sari	87
14. Zahra Aulia	88
15. Silvia Wira Agustin	94
16. Wina Wulandari	97
17. Aminah Nurfadila	87
Jumlah	**1538**
Rata-rata	**90**

Dari tabel di atas diperoleh nilai dengan kesimpulan media yang dibuat sudah di katakan sangat efektif.

Tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar 19 Kuamang menggunakan *Adobe Flash CS6* dan dapat membangkit semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ke tiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perancangan media Pemebelajaran IPS peta Indonesia ini dirancang menggunakan *software-software* pembuat animasi. Dalam hal ini *software* yang digunakan adalah *software Adobe Flash CS6*, maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran Peta untuk siswa Sekolah Dasar Kelas IV Semester 1 dengan konsep *Animation* sehingga dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, serta menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Dalam merancang media ini menggunakan metode *R&D* yaitu *Research and Development*, dan model yang digunakan yaitu model pengembangan multimedia Luther-Sutopo. Adapun bagian-bagian media pembelajaran ini adalah menu intro, menu utama dan submenu yang terdiri dari menu peta setiap propinsi, kabupaten, kota masing-masing propinsi dan evaluasi.
2. Setelah dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektivitas Produk maka dapat disimpulkan
   a. Uji Validitas Produk

      Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli media yaitu Ibuk Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom dengan nilai 84, Bapak Riri Okra, M.Kom dengan nilai 83 dan Bapak Muhiddinur Kamal, S.Ag, M.Pd dengan nilai 87 dari ketiga validator di atas didapatkan jumlah nilai

rata-rata 87, dari ketiga validator di atas dengan kesimpulan pewarnaan peta usahakan peta asli, dan musik usahakan lagu kebangsaan.

b. Uji Praktikalitas Produk

Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru mata pelajaran IPS tentang Peta Indonesia di Sekolah Dasar 19 kuamang yaitu Bapak Chairul Azmi, S.Pd didapatkan nilai praktis yaitu 88 dengan demikian media sudah dikatakan **sangat praktis** dengan kesimpulan format tampilan, isi dan manfaat produk praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan.

c. Uji Efektivitas Produk

Untuk uji Efektivitas peneliti tujukan kepada siswa kelas IV yaitu dari 17 orang siswa didapat nilai rata–rata 90, dengan demikian media sudah dikatakan **sangat efektif** dengan kesimpulan isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS tentang Peta Indonesia di Sekolah Dasar 19 Kuamang dan dapat membangkit semangat siswa dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Dalam media pembelajaran IPS ini penulis menyarankan kepada:

1. Guru yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ini kepada pokok bahasan atau materi lain dari mata pelajaran IPS.
3. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua untuk kedepannya. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cet . 11

Binanto, Iwan, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: CV. Andi, 2010

Badan Standar Nasional Pendidikan, *Standar Nasional Pendidikan*, BSPN, 2005

Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas, 2003

Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005

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

Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: PT Citra Adtya Bakti, 1994

Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001

Hisnu, P, Tantya, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD/MI* Jakarta: PT Galaxy Puspa Mega, 2008

M. Suryono, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan* Bersaing Yogyakarta: Andi Offset, 2005

Melany, Kasim, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Makasar: Program Studi Pendidikan

M. Agung, leo, *Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS6*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013

M. Haviz, *Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif*, Produktif dan Bermakna.

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

Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012

Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grofindo Persada, 2001

Sardiman, dkk, *Pembelajaran IPS Terpadu 1 untuk kelas VII SMP dan Mts* PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, cet 2008

Sadiman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Rajawali: PT Raja Grafindo Persada

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

Syaodih, Nana, Sukma Dinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009

Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet 1. Bandung: Rineka Cipta, 2003

Usman, Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran,* Jakarta: PT Intermasa, cet 1

Sativa. *Metode Penelitian Research and Development*,(Online),(http://oryza-sativa135rsh.blogspot.com/2011/01/metode-penelitian-research-and.html), diakses 30 November 2015 pukul 19:54 WIB

L AMPIRAN 1
STORYBOARD INTRO

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Intro
Layar : 1 dari 2
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 16 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman pembuka perancangan media pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6

Warna : merah, kuning, hitam, coklat
Layar Dasar : background
Tulisan : Loading
Element : coklat, merah, kuning

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *Arial*
Ukuran : 14
Tipe : Normal

Animasi : Animasi loading kotak persegi panjang bergerak maju

Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

LAMPIRAN 2
***STORYBOARD* INTRO LANJUTAN**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Intro
Layar : 2 dari 2
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman kedua setelah halaman intro pertama. Pada halaman kedua ini juga terdapat animasi tulisan "Welcome to peta 34 Propinsi di Indonesia" yang merupakan tombol untuk halaman berikutnya "Oleh Sartika dewi (2512.231)"

Warna : Putih
Layar Dasar : Peta Indonesia
Tulisan : Welcome To Peta 34 Propinsi di Indonesia
Element : merah, kuning, hijau, biru, coklat, ungu

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *Algerian*
Ukuran : 14
Tipe : Normal

Animasi : Tulisan "Welcome To Peta 34 Propinsi di Indonesia", lambang garuda pancasila dan IAIN berputar, animasi guide rumah masuk.
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

LAMPIRAN 3
***STORYBOARD* MENU UTAMA**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Utama
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman menu utama media pembelajaran IPS Pada halaman ini terdapat 6 buah tombol yaitu Intro, Profil, Exit, Sk/Kd, Materi, dan Evaluasi.

Warna : Putih
Layar Dasar : Peta Indonesia
Tulisan : Welcome to Menu Utama
Element : Hitam,ungu biru

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 36
Tipe : Normal

Animasi : Animasi tulisan judul, animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

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

```
on (release){
        loadMovieNum("sartika
        dewi.swf",0);
}
```

```
on (release){
        loadMovieNum("media skripsi.swf",0);
}
```

```
on(release){
    fscommand("quit","true);
}
```

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

LAMPIRAN 4
***STORYBOARD* MENU PETA INDONESIA**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Indonesia
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan dari peta propinsi dan penjelasan kabupaten/kota propinsi. Pada halaman ini terdapat 36 buah tombol yaitu tombol aceh, sumut, sumbar, riau, jambi, bengkulu, lampung, sumsel, jakarta, jabar, banten, jateng, yogyakarta, jatim, bali, ntb, ntt, kalut, kaltim, kalbar, kalteng, kalsel, sulut, gorontalo, sulteng, sulbar, sulsel, sultenggara, maluku, maluku utara, papua barat, papua untuk menuju ke halaman peta propinsi, tombol kembali ke menu home, dan tombol Exit.

Warna : putih
Layar Dasar : merah
Tulisan : Peta Indonesia
Element : ungu, putih, merah

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 48, 14
Tipe : Normal

Animasi : animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release){
  gotoAndPlay("aceh",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("sumut",0);
}
on (release){
  gotoAndPlay("riau",0);
}

on (release){
 gotoAndPlay("sumbar",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("jambi",0);
}

on(release){   gotoAndPlay("bengkulu",0);
}

on(release){  gotoAndPlay("lampung",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("sumsel",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("jakarta",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("jabar",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("banten",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("jateng",0);
}

on (release){
```

```
on(release){ gotoAndPlay("kalut",0);
}

on(release){
gotoAndPlay("kaltim",0);
}

on (release){
 gotoAndPlay("kalbar",0);
}

on(release){
gotoAndPlay("kalteng",0);
}

on (release){
 gotoAndPlay("kalsel",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("sulut",0);
}

on (release){
   gotoAndPlay("gorontalo",0);
}

on(release){
   gotoAndPlay("sulteng",0);
}

on(release){
   gotoAndPlay("sulbar",0);
}

on (release){
 gotoAndPlay("sulsel",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("sultenggara",0);
}

on(release){
   gotoAndPlay("maluku",0);
}
```

```
 gotoAndPlay("yogyakarta",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("jatim",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("bali",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("NTB",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("NTT",0);
}
```

```
on (release){
  gotoAndPlay("maluku utara",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("papua barat",0);
}

on (release){
  gotoAndPlay("papua",0);
}
```

```
on(release){
    loadMovieNum("star.swf",0);

}

on(release){
   fscommand("quit","true);
}
```

LAMPIRAN 5
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI ACEH**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Aceh
Layar : 1 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta aceh. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Aceh.

Warna : Hitam, merah, putih
Layar Dasar : *merah*
Tulisan : -
Element : Hitam, merah, putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 6
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI SUMATRA UTARA**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Sumatra utara
Layar : 2 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Sumatra Utara. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Sumatra Utara.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 7
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI RIAU**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Riau
Layar : 3 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Riau. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Riau.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 8
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI SUMATRA BARAT**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Sumatra Barat
Layar : 4 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Sumatra Barat. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Sumatra Barat.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 9
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI JAMBI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Jambi
Layar : 5 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Jambi. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Jambi.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 10
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI BENGKULU**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Bengkulu
Layar : 6 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Bengkulu. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Bengkulu.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 11
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI SUMATRA SELATAN**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Sumatra Selatan
Layar : 7 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Sumatra Selatan. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Sumatra Selatan.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 12
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI LAMPUNG**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Lampung
Layar : 8 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Lampung. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Lampung.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 13
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI PAPUA BARAT**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Papua Barat
Layar : 9 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Papua Barat. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Papua Barat.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

```
on(release){
  loadMovieNum("irja barat.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 13
***STORYBOARD* MATERI PETA PROPINSI PAPUA**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Peta Propinsi Papua
Layar : 10 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi gambar peta Papua. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu peta Indonesia, dan menu penjelasan kabupaten/kota propinsi Papua.

Warna : Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar : Putih
Tulisan : -
Element : Merah, Putih, Hitam
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Algerian
Ukuran : 14
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release){
    gotoAndPlay("peta");
}
```

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

LAMPIRAN 14
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI ACEH**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Aceh
Layar : 1 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Aceh. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : hitam
Layar Dasar : *Biru*
Tulisan : Propinsi Nanggroe Aceh Daruessalam
Element : Hitam, kuning, biru

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan judul, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 15
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI SUMATRA UTARA**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Sumatra Utara
Layar : 2 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Sumatra Utara. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : Nila
Layar Dasar : *Nila*
Tulisan : Propinsi Sumatra Utara
Element : Hitam, Nila

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 16
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI RIAU**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Riau
Layar : 3 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Riau. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : Nila
Layar Dasar : *Nila*
Tulisan : Propinsi Riau
Element : Hitam, Nila

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 17
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI SUMATRA BARAT**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Sumatra Barat
Layar : 4 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Sumatra Barat. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : Biru
Layar Dasar : *Biru*
Tulisan : Propinsi Sumatra Barat
Element : Hitam, Biru, Putih

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 18
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI JAMBI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Jambi
Layar : 5 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Jambi. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : Nila
Layar Dasar : *Nila*
Tulisan : Propinsi Jambi
Element : Hitam, Nila

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 19
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI BENGKULU**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Bengkulu
Layar : 6 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Bengkulu. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : biru, putih
Layar Dasar : *Biru*
Tulisan : Propinsi Bengkulu
Element : Hitam, biru, putih

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 20
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI SUMATRA SELATAN**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Sumatra Selatan
Layar : 7 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Sumatra Selatan. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : ungu
Layar Dasar : *ungu muda*
Tulisan : Propinsi Sumatra Selatan
Element : Hitam, ungu muda, putih

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 21
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI LAMPUNG**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Lampung
Layar : 8 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Lampung. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : Hijau, Putih
Layar Dasar : *Hijau*
Tulisan : Propinsi Lampung
Element : Hijau, Putih

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 22
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI PAPUA BARAT**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Papua Barat
Layar : 9 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Papua Barat. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : Kuning
Layar Dasar : *Kuning*
Tulisan : Propinsi Papua Barat
Element : Hitam, kuning

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 23
***STORYBOARD* MATERI PENJELASAN KABUPATEN/KOTA PROPINSI PAPUA**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Penjelasan Kabupaten/Kota Papua
Layar : 10 dari 34
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan kabupaten/kota propinsi Papua. Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu kembali ke menu Peta Indonesia.

Warna : ungu, biru
Layar Dasar : *ungu, biru*
Tulisan : Propinsi Papua
Element : Hitam, ungu, biru, putih

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Arial
Ukuran : 36
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on (release) {
    loadMovieNum("media
skripsi.swf",0);
}
```

LAMPIRAN 24
***STORYBOARD* MENU PROFIL**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Profil
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman yang berisi pembahasan sekilas tentang data pribadi penulis. Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu utama, dan keluar.

Warna : Hitam, kuning
Layar Dasar : *Hitam*
Tulisan : -
Element : hitam, kuning, biru

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Calibri
Ukuran : 16
Tipe : *Bold*

Animasi : Animasi tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
on (release){
    fscommand("quit",true);
}
```

LAMPIRAN 25
***STORYBOARD* MENU SK/KD**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Sk/Kd
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman Sk/Kd dari materi pembelajaran yang terdiri dari Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan Kompetensi Dasar serta terdapat 2 buah tombol yaitu menu untuk kembali ke menu utama dan keluar.

Warna : biru, hijau, coklat
Layar Dasar : *biru*
Tulisan : -
Element : Hitam, hijau, coklat, biru

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *Times New Roman*
Ukuran : 40
Tipe : *Bold*

Animasi : Tulisan di sorot ke atas, tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
on (release){
  fscommand("quit",true);
}
```

LAMPIRAN 26
***STORYBOARD* MENU EVALUASI**

Aplikasi : Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6
Modul : Menu Evaluasi
Layar : 1 dari 1
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Sartika Dewi
Tanggal : 26 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini merupakan halaman yang berisi 10 soal evaluasi dan terdapat 2 buah tombol yaitu kembali ke menu utama dan keluar.

Warna : Putih, dongker, kuning
Layar Dasar : *dongker*
Tulisan : -
Element : putih, dongker

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *Algerian*
Ukuran : 24
Tipe : *Bold*

Animasi : tombol
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script :

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

```
on (release){
  fscommand("quit",true);
}
```

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SD N 19 Kuamang
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/semester : IV / 1
Tahun Ajaran : 2015/2016
Waktu : 2x Pertemuan (3x35 Menit)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi.

B. Kompetensi Dasar

1.1. Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota propinsi) dengan menggunakan skala sederhana.

C. Indikator

1.1.1 Menyebutkan pengertian peta.
1.1.2 Menjelaskan komponen-komponen atau unsur-unsur peta.
1.1.3 Membaca peta lingkungan setempat.
1.1.4 Menggambar peta lingkungan setempat.
1.1.5 Mengukur jarak menggunakan skala sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan pengertian peta dengan benar.
2. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan komponen-komponen atau unsur-unsur peta dengan benar.
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat membaca peta lingkungan setempat dengan benar.
4. Dengan penugasan, siswa dapat mengukur jarak menggunakan skala sederhana dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Pengertian peta, unsur-unsur peta, dan peta lingkungan setempat (terlampir)

F. Model Pembelajaran

Menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Competition* (CIRC).

1. Duduk dalam kelompok, 1 kelompok 4-5 orang
2. Menerima materi yang akan didiskusikan.
3. Melakukan didkusi kelompok untuk membahas materi yyang telah diterima.
4. Memperesentasikan hasil diskusi yang sudah dicatat dalam lembaran kerja.
5. Menyimpulkan hasil diskusi di bawah bimbingan guru.

G. Kegiatan Pembelajaran.

Pertemuan 1 (3x35 menit)

1. Kegiatan Awal

a. Mengkondisikan kelas
b. Motivasi : dengan menanyakan keadaan siswa dan memberikan semangat untuk belajar.
c. Aparsepsi : siswa mengamati peta indonesia yang dipajang didepan kelas.
d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Eksplorasi

a. Tanya jawab tentang peta indonesia yang dipajang di depan kelas.
b. Siswa menyebutkan pengertian peta

Elaborasi

c. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 orang.
d. Membagikan lembar diskusi pada masing-masing kelompok.
e. Siswa mendidkusikan komponen-komponen atau unsur-unsur pada peta.
f. Membimbing siswa dalam mengerjakan lemabar diskusi.
g. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya kedepan kelas.
h. Siswa lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang tampil.
i. Siswa kembali pada tempat duduknya msing-masing.
j. Masing-masing siswa membaca peta lingkungan setempat.
k. Mencatat hal-hal penting dari materi.

Konfirmasi

l. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari.

m. Memberikan penguatan tentang materi yang sudah dipelajari.

3. Kegiatan Akhir

a. Siswa mengumpulkan pembelajaran dibawah bimbingan guru.

b. Menutup pembelajaran.

Pertemuan 2 (3x35 menit)

Pada pertemuan 2 mengunakan model pembelajaran langsung.

Fase 1 menyampaikan tujuan dan memmpersiapkan siswa.

Fase 2 mendemonnstrasikan pengetahan dan keterampilan.

Fase 3 membimbing pelatihan.

Fase 4 mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.

Fase 5 memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

1. Kegiatan Awal

a. Mengkondisikan kelas

b. Motivasi : dengan menanyakan keadaan siswa dan memberikan semangat untuk belajar.

c. Aparsepsi : siswa mengamati peta indonesia yang dipajang didepan kelas.

d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Eksplorasi

e. Tanya jawab tentang peta

f. Memejang peta lingkungan setempat di depan kelas.

Elaborasi

g. Siswa mengamati peta lingkungan setempat yang dipajang di depan kelas.

h. Siswa menggambar peta lingkungan setempat.

i. Mengukur jarak menggunakan skala sederhana.

j. Mancatat hal-hal penting dari materi yang dipelajari.

Konfirmasi

k. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari

l. Memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari.

3. Kegiatan Akhir

a. Siswa menyimpulkan pembelajaran di bawah bimbingan guru.

b. Evaluasi

c. Menutup pembelajaran.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber : Hisnu, Tantya dan Winardi, 2008. *BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 4*. Jakarta : Depdiknas

Media : Peta Indonesia dan peta lingkungan setempat.

I. Penilaian

Penilaian Kognitif

a. Prosedur : diakhir proses

b. Jenis penelitian : tes tertulis

c. Bentuk penilaian : pilihan ganda dan uraian

d. Instrument : lembar soal dan kunci jawaban

Kubu Padang Beriang,..... 2016

Mengetahui

Kepala Sekolah SD N 19 Kuamang	**Guru Kelas IV**
(RENDRA HERI, S.Pd)	**(CHAIRUL AZMI, S. Pd)**
NIP : 19610903 198112 1 002	**NIP : 19910512 201503 1001**

Satuan pendidikan : SDN 19 KUAMANG
Mata pelajaran : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
Kelas : IV
Semester : 1

Standar kopetensi	Kompetensi dasar	Indikator	Materi	Langkah pembelajaran	penilaian	Alokasi waktu	Sumber
1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi.	1.1 Membaca peta lingkungan setempat(kabupaten/ kota propinsi) dengan menggunakan skala sederhana.	1.1.1 menyebabkan pengertian peta. 1.1.2 menjelaskan komponen-komponen peta atau unsur-unsur peta. 1.1.3 membaca peta lingkungan setempat. 1.1.4 menggambar peta lingkungan setempat. 1.1.5 mengukur jarak menggunakan skala sederhana.	Pengertian peta, unsur-unsur peta, dan peta lingkungan setempat.	1. Mengamati peta. 2. Menyebutkan pengertian peta. 3. Menjelaskan komponen – komponen peta. 4. Membaca lingkungan setempat. 5. Menggambar lingkungan setempat. 6. Mengukur jarak menggunakan skala sederhana.	Tes tertulis	2x pertemuan (6x35 menit)	Hisnu, Tantya dan winardi, 2008.BSE IPS kelas IV SD Halaman 2
	1.2 Mendiskripsikan Kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi serta	1.2.1 menjelaskan macam-macam kenampakan alam. 1.2.2 menyebutkan	Kenampakan alam dan keragaman sosial budaya.	1. Menyebutkan pengertian kenampakan alam. 2. Menjelaskan	Tes tertulis	2x pertemuan (6x35 menit)	Hisnu, Tantya dan winardi, 2008.BSE IPS kelas IV SD Halaman 23

	hubungannya dengan keragaman sosial budaya.	gejala-gejala alam. 1.2.3 menyebutkan prilaku masyarakat yang berpengaruh pada peristiwa alam. 1. 2.4 menjelaskan keragaman sosial budaya karena keragaman kenampakan alam.		macam-macam kenampakan alam. 3. Menyebutkan gejala-gejala alam. 4. Mnyebutkan prilaku masyarakat yang berpengaruh pada peristiwa alam. 5. Menjelaskan keragaman sosial budaya karena keragaman kenampakan alam pemerintahan kecamatan.			

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN MEDIAPEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator : Liza Efriyanti, S.Si M.Kom

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**TAMPILAN**					
1	Gambar dapat dilihat lebih baik				80	
2	Proposional Layout (tata letak dan gambar)				80	
3	Kesesuaian proporsi warna				80	
4	Media menggunakan animasi peta yang baik				80	
						80
B	**KETEPATAN ISI PRODUK**					
1	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi				80	
2	Kesesuaian gambar dengan materi				80	
3	Kejelasan Uraian Materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi dan soal-soal				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
						80
C	**KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Komunikatif				80	
2	Sederhana dan mudah dimengerti					100
3	Kreatif					100
						93,33

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Validasi = ∑Nilai Indikator
3

= 80+80+93,33
3

= 84,44

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN MEDIAPEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator : Riri Okra M.Kom

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**TAMPILAN**					
1	Gambar dapat dilihat lebih baik				80	
2	Proposional Layout (tata letak dan gambar)					100
3	Kesesuaian proporsi warna				80	
4	Media menggunakan animasi peta yang baik				80	
						85
B	**KETEPATAN ISI PRODUK**					
1	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi				80	
2	Kesesuaian gambar dengan materi					100
3	Kejelasan Uraian Materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi dan soal-soal				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
						84
C	**KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Komunikatif				80	
2	Sederhana dan mudah dimengerti				80	
3	Kreatif				80	
						80

Keterangan :

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

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

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

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

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

$= \frac{85+84+80}{3}$

$= 83$

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN MEDIAPEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator : Muhiddinur Kamal M.Pd

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**TAMPILAN**					
1	Gambar dapat dilihat lebih baik					100
2	Proposional Layout (tata letak dan gambar)				80	
3	Kesesuaian proporsi warna					100
4	Media menggunakan animasi peta yang baik					100
						95
B	**KETEPATAN ISI PRODUK**					
1	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi					100
2	Kesesuaian gambar dengan materi					100
3	Kejelasan Uraian Materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi dan soal-soal				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					100
						92
C	**KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Komunikatif					100
2	Sederhana dan mudah dimengerti					100
3	Kreatif					100
						100

Keterangan :

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

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

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

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

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

$= \frac{95+92+100}{3}$

$= 95{,}66$

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Praktikalitator: Chairul Azmi, S.Pd

FORMAT UJI PRAKTIKALITAS

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Kesesuaian proposi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna			60		
4	Mudah digunakan					100
						80
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung			60		
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80	
3	Keterampilan penggunaan bahasa					100
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					100
						85
C	**Manfaat**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi					100
2	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi					100
					100	

Keterangan :

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

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

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

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

N

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

= $\frac{80+85+100}{3}$

= 88,33

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Fauziah Ainun

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background				80		
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi				80		
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Dinda Ramada

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+100
3

= 93,33

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Misra Dayanti

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					80	
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				100		
	Kedalaman soal yang disajikan					80	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Asyifa

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							86,6
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					80	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 86,6+86,6+93,3
3

= 88,83

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Gustria Naila Sari

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							93,3
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+86,6+86,6}{3}$

= 86,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Zahra Aulia

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background				80		
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung					100	
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+90+86,6}{3}$

= 87,7

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Silvia Wira Agustin

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik					100	
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							93,3
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 93,3+90+100
3

= 94,43

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Wina Wulan Dari

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung					100	
	Daya tarik media					100	
							96,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi				80		
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							93,3
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{96,6+93,3+100}{3}$

= 96,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Aminah Nurfadila

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							93,3
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+86,6+93,3}{3}$

= 86,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Dinal Setiawan

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+86,6+93,3
3

= 89,9

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Mita Rahma Dani

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							86,6
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 86.6+86,6+93,3
3

= 88,8

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Angguntree

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Nevi Karlina

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+100
3

= 93,3

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Khairumas

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung					100	
	Daya tarik media				80		
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Abdul Aziz

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+90+93,3}{3}$

= 89,96

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : M. Fauzi

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							86,6
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+86,6+86,6}{3}$

= 86,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Anugrah Pratama

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 86,6+90+93,3
3

= 89,96

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Fauziah Ainun

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background				80		
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi				80		
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Evektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN MEDIAPEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator : Liza Efriyanti, S.Si M.Kom

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**TAMPILAN**					
1	Gambar dapat dilihat lebih baik				80	
2	Proposional Layout (tata letak dan gambar)				80	
3	Kesesuaian proporsi warna				80	
4	Media menggunakan animasi peta yang baik				80	
						80
B	**KETEPATAN ISI PRODUK**					
1	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi				80	
2	Kesesuaian gambar dengan materi				80	
3	Kejelasan Uraian Materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi dan soal-soal				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
						80
C	**KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Komunikatif				80	
2	Sederhana dan mudah dimengerti					100
3	Kreatif					100
						93,33

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Validasi = ∑Nilai Indikator
3

= 80+80+93,33
3

= 84,44

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN MEDIAPEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator : Riri Okra M.Kom

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**TAMPILAN**					
1	Gambar dapat dilihat lebih baik				80	
2	Proposional Layout (tata letak dan gambar)					100
3	Kesesuaian proporsi warna				80	
4	Media menggunakan animasi peta yang baik				80	
						85
B	**KETEPATAN ISI PRODUK**					
1	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi				80	
2	Kesesuaian gambar dengan materi					100
3	Kejelasan Uraian Materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi dan soal-soal				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
						84
C	**KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Komunikatif				80	
2	Sederhana dan mudah dimengerti				80	
3	Kreatif				80	
						80

Keterangan :

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

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

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

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

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

$= \frac{85+84+80}{3}$

$= 83$

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN MEDIAPEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Validator : Muhiddinur Kamal M.Pd

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**TAMPILAN**					
1	Gambar dapat dilihat lebih baik					100
2	Proposional Layout (tata letak dan gambar)				80	
3	Kesesuaian proporsi warna					100
4	Media menggunakan animasi peta yang baik					100
						95
B	**KETEPATAN ISI PRODUK**					
1	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi					100
2	Kesesuaian gambar dengan materi					100
3	Kejelasan Uraian Materi				80	
4	Kesesuaian media dengan kebenaran materi dan soal-soal				80	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					100
						92
C	**KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Komunikatif					100
2	Sederhana dan mudah dimengerti					100
3	Kreatif					100
						100

Keterangan :

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

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

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

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

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

$= \frac{95+92+100}{3}$

$= 95{,}66$

Total validasi = 84,44+83+95,66

$= \frac{263{,}1}{3}$

= 87,7

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Praktikalitator : Chairul Azmi, S.Pd

FORMAT UJI PRAKTIKALITAS

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Kesesuaian proposi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna			60		
4	Mudah digunakan					100
						80
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung			60		
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80	
3	Keterampilan penggunaan bahasa					100
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					100
						85
C	**Manfaat**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi					100
2	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi					100
					100	

Keterangan :

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

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

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

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

N

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

= $\frac{80+85+100}{3}$

= 88,33

Total Pratikalitas = 88,33

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Fauziah Ainun

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background				80		
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi				80		
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Dinda Ramada

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+100
3

= 93,33

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Misra Dayanti

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					80	
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				100		
	Kedalaman soal yang disajikan					80	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Asyifa

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							86,6
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					80	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+86,6+93,3}{3}$

= 88,83

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Gustria Naila Sari

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							93,3
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+86,6+86,6}{3}$

= 86,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Zahra Aulia

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background				80		
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung					100	
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan					100	
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+90+86,6}{3}$

= 87,7

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Silvia Wira Agustin

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik					100	
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							93,3
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{93{,}3+90+100}{3}$

= 94,43

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Wina Wulan Dari

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung					100	
	Daya tarik media					100	
							96,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi				80		
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							93,3
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{96,6+93,3+100}{3}$

= 96,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Aminah Nurfadila

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							93,3
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+86,6+93,3}{3}$

= 86,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Dinal Setiawan

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+86,6+93,3
3

= 89,9

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Mita Rahma Dani

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							86,6
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 86.6+86,6+93,3
3

= 88,8

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Angguntree

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik				80		
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Nevi Karlina

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)				80		
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media					100	
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa					100	
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar					100	

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							100

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+100
3

= 93,3

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Khairumas

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					100	
	Warna, gambar pendukung					100	
	Daya tarik media				80		
							90
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 90+90+93,3
3

= 91,1

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Abdul Aziz

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 86,6+90+93,3
3

= 89,96

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : M. Fauzi

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80		
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					100	
	Kejelasan struktur soal yang disajikan				80		
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							86,6
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti				80		
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							86,6

Keterangan :

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

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

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

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

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

= $\frac{86,6+86,6+86,6}{3}$

= 86,6

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA DI SEKOLAH SDN 19 KUAMANG MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*

Nama Expert : Anugrah Pratama

FORMAT HASIL EFEKTIFITAS

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik				80		
	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)					100	
	Kesesuaian pemilihan background					100	
	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca				80		
	Warna, gambar pendukung				80		
	Daya tarik media				80		
							86,6
2	**Isi**						
	Kesesuaian gambar dengan materi					100	
	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100	
	Ketepatan penggunaan bahasa				80		
	Soal-soal sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				80		
	Kejelasan struktur soal yang disajikan					100	
	Kedalaman soal yang disajikan				80		
							90
3	**Kemanfaatan**						
	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar				80		

	Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti					100	
	Materi Pembelajaran Menarik					100	
							93,3

Keterangan :

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

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

Nilai = Bobot x 100
5

Nilai Indikator = ∑Nilai
N

Nilai Efektivitas = ∑Nilai Indikator
3

= 86,6+90+93,3
3

= 89,96

Jumlah Total Efektifitas =

91,1+93,3+91,1+88,83+86,6+87,7+94,4+96,6+86,6+89,9+88,8+91,1+93,3+91,1+89,9+

86,6+89,9 = 1536,83

17

= 90,4

PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN

DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI 19 KUAMANG

KECAMATAN PANTI

SURAT KETERANGAN

No. 896 / 117 / SD - 19/ 2016

Berdasarkan surat dari Kesbangpol tanggal 2 Agustus 2016 No. 200/ 331/ Kesbangpol-2016 yang isinya mohon izin penelitian untuk menyelesaikan Skripsi sebagai berikut:

Nama	**: SARTIKA DEWI**
Tempat / tgl lahir	**: Padang Beriang / 21 April 1993**
Nim	**: 2512.231**
Alamat	**: Kubu Padang Beriang Kec. Panti Kab. Pasaman**
Judul Penelitian	**:Perancangan Media Pembelajaran IPS tentang Peta Indonesia menggunakan Adobe Flash CS6**
Fakultas / Jurusan	**: FTIK/ PTIK**

Telah melakukan penelitian pada tanggal 14 Juni- 11 Agustus dan telah membuat laporan observasi penelitian tersebut.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Padang Beriang, 2 Agustus 2016
Kepala SDN 19 Kuamang

RENDRA HERI, S.Pd
NIP 19610903 198112 1 002

"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PETA INDONESIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*"

SKRIPSI

Diajukanuntuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)

Fakultas Tarbiyah Jurusan Teknik Informatika dan Komputer



Oleh:

SARTIKA DEWI

2512.231

Pembimbing I	Pembimbing II
Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom	**Jasmienti, M.Pd**
NIP.19750819 200604 1 001	**NIP.19750401 200912 2 001**

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI

2016/2017

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Sartika Dewi
NIM : 2512.231
Tempat/ Tanggal Lahir : Padang Beriang/ 21 April 1993
Alamat : Kubu Padang Beriang, Jorong Kuamang, Kec. Panti, Kab. Pasaman

Orang tua
Ayah : Suardi
Ibu : Fatimah
Alamat : Kubu Padang Beriang, Jorong Kuamang, Kec. Panti, Kab. Pasaman

Pendidikan:

1. SDN 19 Kuamang, tamat tahun 2006
2. MTsN Panti, tamat tahun 2009
3. SMA 1 Panti, tamat tahun 2012
4. Kuliyah di IAIN Bukittinggi pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) pada tahun 2012, dan tamat tahun 2016.