PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANPENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer



Oleh

RAHMADINA DWI PUTRI

2513.024

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

BUKITTINGGI

2017 M/1438 H

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama / NIM : **RAHMADINA DWI PUTRI**

Tempat / Tanggal Lahir : Padang Panjang / 01Februari 1995

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

Judul Skripsi :**"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6 Di SMAN 2 Padang Panjang "**

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

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

Bukittinggi, Juli 2017

Saya yang menyatakan



RAHMADINA DWI PUTRI

2513.024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XI MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG"** oleh **RAHMADINA DWI PUTRI, NIM: 2513.024**, telah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk sidang Munaqashah.

Bukittinggi, Juli 2017

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Gusril Basir, M. Hum	**Sarwo Derta, S. Kom SS, M.Kom**
NIP. 19660817 199403 1 005	**NIP. 19750104 200604 1 003**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri 2 Padang Panjang**", yang telah di uji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, hari Selasa Tanggal 15 Agustus 2017 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Bukittinggi, 15 Agustus 2017

Tim Penguji

Ketua	**Sekretaris**
Gusril Basir, M. Hum	**Pipit Firmanti, M. Pd**
NIP. 19660817 199403 1 005	
Penguji Utama	**Penguji Utama**
Hari Antoni Musril, M.Kom	**Dr. Zulfani Sesmiarni, M. Pd**
NIP. 19880907 200912 1 005	**NIP. 19810923 200501 2 005**
Penguji Pendamping	**Penguji Pendamping**
Gusril Basir, M. Hum	**Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom**
NIP. 19660817 199403 1 005	**NIP. 19750104 200604 1 003**

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

Dr. H. Nanu Burhanuddin, Lc, M. Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

"Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta). Di tambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (di tuliskan) kalimat allah, sesungguhnya allah maha perkasa lagi maha bijaksana".
(Q.S. Al Luqman : 27)

Ya Rabb...
Engkau menyimpan sejuta makna dan rahasia.
Sebuah perjalanan gelap dan panjang, Engkau berikan secercah cahaya dan berbagai kemudahan.
Sebuah langkah telah usai sudah...Satu cita telah ku gapai
Namun ini bukanlah akhir dari perjuanganku
tapi awal dari sebuah harapan dan cita-cita
Jalan kedepan masih panjang...untuk menggapai masa depan yang cerah
Untuk bisa membahagiakan orang-orang yang kucintai

Ungkapan Hati Sebagai Rasa Ucapan Terimakasihku

Ibu…… Ayah……
Tiada belaian yang paling lembut selembut belaian ibu dan ayah,
Cinta dan kasih sayang yang tak pernah putus
Kau kirimkan kekuatan lewat untaian kata dan iringan do'a
Engkau besarkan aku dalam dekapan hangatmu
Cintamu hiasi jiwaku dan restumu temani kehidupanku
Kau begitu kuat dan tegar dalam hadapi hidup ini
Kau jadikan setiap tetes keringatmu sebagai semangat meraih cita-cita
Hari-harimu penuh tantangan dan pengorbanan
Tak kau hiraukan terik matahari membakar kulitmu
Tak kau pedulikan hujan deras mengguyur tubuhmu
Ibu ayah dirimu adalah pelita dalam hidupku

Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,
Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang kucintai,
Ayahanda **(Ganefri)** dan Ibunda **(Suryanita)**
dan kakak dan adik yang selalu jadi semangatku meraih cita-cita **(Febriyanto, Fitri Maya Sari, Resti Wulandari, Yuli Permata Sari)**
Terima kasih atas do'a, dukungan dan kasih sayang yang tiada hentinya,
semoga karya ini dapat mengobati beban kalian

Dan terimakasih kepada orang spesial yang selalu ada di saat diri ini rapuh terimakasih atas do'a dan dukungannya selama ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan yang selama ini diberikan kepadaku

Untuk tulusnya rasa kasih sayang dan berharganya sebuah hubungan Persahabatan yang telah terjalin, spesial buat **Antonio Sanches dan Putri Maulidia**
Dan **PTIK A Angkatan 2013 (Yamin, Abi, Ali, Ijal, nelli, pia, ifat,heppi, bg irwan, Ebenk, dita, nisa, iyet, yossi, yusrifal, zamza, nina, ranti, nopri, aqil, raul,lusi, rahman, dhani, fika, inem)**
Terima kasih atas do'a dan dukungannya….
Semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi selamanya,
Kebersamaan yang kita bangun selama ini telah banyak merubah kehidupanku
Kemarahanmu telah menuntunku menuju kedewasaan,
Senyummu telah membuka cakrawala dunia dan melepaskan belenggu-belenggu ketakutanku, Tetes air mata yang mengalir di pipimu telah mengajariku arti kepeduliaan yang sebenarnya, dan tawamu telah membuatku bahagia
Sungguh aku bahagia bersama kalian, bahagia memiliki kenangan indah dalam setiap bait pada paragraf kisah persahabatan kita.

Serta terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan bantuan dan doa
dari awal hingga akhir yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.
Kesuksesan bukanlah suatu kesenangan, buka juga suatu kebanggaan,
Hanya suatu perjuangan dalam menggapai sebutir mutiara keberhasilan…
Semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya

Amiin…

15 Agustus 2017

Rahmadina dwi Putri
2513.024

ABSTRAK

Rahmadina Dwi Putri, NIM : 2513.024, "Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6* di SMA Negeri 2 Padang Panjang".Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kenyataan guru, di saat peneliti melakukan observasi di SMAN 2 Padang Panjang, belum semua guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan metode ceramah, mencontohkan secara manual saja atau hanya menggunakan gambar-gambar tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik yang membuat siswa tertarik untuk belajar Kewarganegaraan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaranberbasis *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI Di SMA Negeri 2 Padang Panjang Menggunakan Adobe Flash CS6". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkanMedia Pembelajaranberbasis *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI Di SMA N 2 Padang Panjang.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian iniadalah penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D) versi ADDIE, yaituAnalysis *Design, Development, Implementation, 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*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi, uji pratikalitas oleh guru kelas dan uji efektivitas oleh siswa.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran Kewarganegaraan ini berupa media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan.Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *Compact Disk* (CD) yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.Pada penelitian ini diperoleh nilai validitas dari 4 orang *expert* dengan nilai total **82,6**dengan kriteria sangat valid, dan nilai dengan 2 praktisi dengan nilai total **89,76** dengan kriteria sangat praktis, dan nilai efektifitas dengan 10 siswa dengan hasil total **89,76** dengan kriteria sangat efektif. Disarankan penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

Key Word : *Media Pembelajaran, Kewarganegaraan, Adobe Flash CS6*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai dengan baik. Sungguh tiada kekuatan dan daya upaya tanpa kehendak-Nya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukan semata-mata disusun berdasarkan kemampuan penulis sendiri, melainkan karena mendapat bantuan dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Sehingga pada kesempatan kali ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Rektor dan Wakil Rektor IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.

3. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah memberikan arahan dan persetujuan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Supratman Zakir, M. Pd, M. Kom selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Bapak Gusril Basir, M. Hum Selaku Pembimbing I dan Bapak Sarwo Derta, S.S, M. Kom Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan hingga selesainya skripsi ini.
6. Kepala Seluruh Bapak-bapak dan Ibu-Ibu dosen dan karyawan IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan di Perguruan Tinggi ini.
7. Kepala Ketua dan Karyawan/i perpustakaan IAIN Bukittinggi yang telah menyediakan fasilitas untuk mengadakan studi Kepustakaan.
8. Kepala Sekolah, Majelis guru SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT. Aamin Ya Rabbal ‘Alamiin. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bukittinggi, Juli 2017

Pe n u l i s

RAHMADINA DWI PUTRI
NIM: 2513.024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL Hal

LEMBARAN PERNYATAAN

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBARAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran
1. Pengertian media pembelajaran 10
2. Fungsi dan manfaat media pembelajaran..... 12
3. Prinsip pemanfaatan media pembelajaran 16

B. Adobe Flash Professional CS6
1. Pengertian Adobe flash CS6 16
2. Kelebihan adobe Flash CS6 20
3. komponen Kerja pada Adobe Flash CS6 Profesional..... 22

C. Kewarganegaraan
1. Pengertian Kewarganegaraan 35
2. Pengertian Kewarganegaraan menurut Para Ahli 36
3. Silabus Kewarganegaraan kelas XI
   a. Pengertian HAM 37
   b. Bentuk Bentuk Pelanggaran HAM..... 38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian..... 40
B. Jenis Penelitian..... 40
C. Model pengembangan..... 42
D. Tahapan Penelitian..... 44
F. Teknik Analisa dan Pengolahan Data 52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk
1. Analize 57
2. Design 62
3. Development 63
4. Implementation 84
5. Evaluation 89

B. Pengujian Uji Produk
1. Uji Validitas 91
2. Uji Pratikalitas 91
3. Uji Efektifitas 92

C. Pembahasn

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 96
B. Saran 98

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Tabel Halaman

2.1 Toolbox 23
2.2 Timeline 24
2.3 Stage 24
2.4 Properti Inspector 25
2.5 Panel Color 26
2.6 Panel Swacthes 26
2.7 Panel Components 27
2.8 Action Script 28
3.1. Tahapan Pengembangan 42
3.2. Skema Tahapan Penelitian 45
4.1. Struktur Navigasi Menu Utama 65
4.2. Struktur Navigasi Menu KI/KD 66
4.3 Struktur Navigasi Menu Evaluasi 66
4.4. Struktur Navigasi Menu Profil 67
4.5. Pembuatan Background Intro 72
4.6 Pembuatan Tombol Tombol 73
4.7 Tampilan Halaman Awal 76
4.8 Tampilan Halaman Profil 77
4.9 Tampilan Halaman Menu Utama 78
4.10 Tampilan Halaman KI/KD 79
4.11 Tampilan Halaman Materi 1 79
4.12 Tampilan Halaman Materi 2 80
4.13 Tampilan Halaman Materi 3 81
4.14 Tampilan Halaman Evaluasi 82
4.15 Tampilan Halaman Submenu Evaluasi 83
4.16 Tampilan Halaman Score Evaluasi 83

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1.	Uji Validitas	53
3.2.	Uji pRatikalitas	55
3.3	Uji Efektifitas	56
4.1.	*Story Board* Ringkas	68
4.2.	Desain *Interface*	70
4.3	Identifikasi dan Rencana Pengujian	85
4.4.	Pengujian Menu Intro	86
4.5.	Pengujian Menu Utama	86
4.6	Pengujian SKKD	87
4.7	Pengujian Menu Materi	87
4.8	Pengujian Menu Video	88
4.9	Pengujian Menu Evaluasi	88
4.10	Pengujian Menu Profil	88
4.11	Pengujian Menu Keluar	89
4.12	Pengujian Fungsionalitas	89

DAFTAR LAMPIRAN

(Storyboard)

Lampiran A Storyboard Intro 75

Lampiran B Storyboard Menu 76

Lampiran C Storyboard KI/KD 78

Lampiran D Storyboard Materi 79

Lampiran E Storyboard Video 80

Lampiran F Storyboard Evaluasi 81

Lampiran G Storyboard Profil 85

(UjiProduk)

Surat – SuratPendukung

1. Angketujivaliditas, praktikalitas, efektifitas
2. Analisishasilujivaliditas, praktikalitas, efektifitas
3. Silabus
4. RPP
5. Suratizinpenelitian
6. Suratketeranganselesaipenelitian
7. Kartukendalibimbinganskripsimahasiswa



BAB I

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diperlukan untuk meningkatan kualitas hidup manusia. Pendidikan merupakan integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan betujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsungan bengan berbarengan.[1]

Berbicara tentang proses pendidikan sudah tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sedangkan manusia yang berkualitas itu, dilihat dari segi pendidikan telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan nasional.

Manusia sangat membutuhkan pendidikan agar bisa menjadi orang–orang yang berilmu dan berpengetahuan. Di dalam agama Islam diwajibkan untuk menuntut Ilmu sejak lahir sampai ajal menjemput, kewajiban menuntut Ilmu tersebut ditegaskan oleh Allah SWT dalam firmannya, sebagai berikut :

عَلَّمَ ﴿٤﴾ بِٱلْقَلَمِ عَلَّمَ ٱلَّذِى ﴿٣﴾ ٱلْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ ٱقْرَأْ ﴿٢﴾ عَلَقٍ مِنْ ٱلْإِنسَـٰنَ خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ ٱلَّذِى رَبِّكَ بِٱسْمِ ٱقْرَأْ
﴿٥﴾ يَعْلَمْ لَمْ مَا ٱلْإِنسَـٰن

[1] Oemar Hamalik,2013,*KurikulumdanPembelajaran*, Jakarra, Bumi Aksara,hlm.1

Artinya : *"bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya".* (Q.S Al-'Alaq : 1-5)

Di dalam firman Allah di atas di wajibkan untuk menuntut ilmu agar bisa menjadi manusia yang lebih baik bisa membedakan antara yang baik dan yang buruk, selain itu agar bisa mengiringi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan pesat.[2]

Selain itu pemerintah juga menganjurkan untuk menuntut ilmu. Pemerintah Republik Indonesia telah bertekad untuk memberikan kesempatan kepada seluruh warga Negara Indonesia menikmati pendidikan yang bermutu, sebagai langkah utama meningkatkan taraf hidup warga Negara. Sebagai agen pembaru, pendidikan bertanggung jawab mengembangkan dan mewariskan nilai untuk dinikmati anak didik, selanjutnya nilai dimaksud akan ditransfer ke dalam hidup sehari-hari.

Sebagaimana yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yang berlaku di Indonesia, Yaitu :

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasanaaa belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengenbangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang ditampilkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Upaya yang dilakukan dalam rangka memenuhi tuntutan itu adalah dengan jalan memanfaatkan teknologi pendidikan atau mengelola pendidikan, khususnya proses belajar melalui pendekatan teknologis. Teknologi

[2] Abuddin Nata,2012,*Tafsir Ayat Ayat Pendidikan,* Jakarta, Pt.RajaGofindo Persada,hlm.41

pendidikan mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pendidikan. Teknologi pendidikan memungkinkan adanya (1) Penyebaran informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud, (2) Teknologi pendidikan dapat menyajikan materi secara logis, ilmiah dan sistematis serta melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep, prinsip-prinsip atau proposisi materi pelajaran, (3) Teknologi pendidikan menjadi partner guru dalam rangka mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan anak didik, (4) Teknologi pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, dapat menyajikan materi secara lebih menarik, lebih-lebih jka disertai dengan kemampuan memanfaatkanya.[3]

Dalam dunia pendidikan, komputer sudah menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran yang ada di Sekolah Menengah Atas seperti media pembelajaran berbasis multimedia . Multimedia interaktif merupakan kombinasi sebagai media dari computer, video, audio, gambar dan teks. Multimediaadalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga

[3] Sudarwan Danim, 2010, *Media Komunikasi Pendidikan,* Sinar Grafika, Jakarta,hlm.3

memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, interaksi, berkreasi dan berkomuniasi.[4]

Aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran dapat menyajikan konsep dan keterampilan tingkat tinggi dalam pembelajaran, yang memiliki keterkaitan antara satu unsur dan unsur lainnya yang sulit diajarkan dan dipelajari melalui buku semata. Kelebihan aplikasi media pembelajaran dalam menjelaskan suatu konsep dapat menuntut siswa untuk bereksplorasi dan menganalisis, mencoba dan menggali konsep dan prinsip yang termuat dalam suatu materi yang dihadapinya, sehingga dapat relatif lebih cepat membangun struktur pemahaman siswa, karena terintegrasinya komponen-komponen seperti suara, teks, animasi, gambar, dan video berfungsi untuk mengoptimalkan peran indera dalam menerima informasi kedalam sistem memori. Sebenarnya mata pelajaran Kewarganegaraan ini bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik yang berbasis komputer hal ini diperkuat dengan sudah adanya sarana seperti *laptop, infocus* di Sekolah Menengah Atastersebut.

Menurut Seels & Glasgow, Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan

[4] M.Suyanto, 2003, *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Yogyakarta, hlm 20_21

respon yang aktif. Respon dari siswa tersebut dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian.[5]

Media pembelajaran dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak(Software). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS6* atau lebih dikenal dengan sebutan *Flash CS6* adalah salah satu program unggulan dari *Adobe Sistem* yang khusus digunakan untuk membuat animasi gambar *vektor*. Animasi yang dihasilkan menggunakan file *.swf* . *Flash CS6* telah menjadi standar program pembuatan animasi seperti membuat *movie*, animasi logo, *game*, *banner*, menu interaktif, *e-card* sampai pengembangan aplikasi untuk mobile untuk smartphone dan komputer tablet. Dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini diharapkan mampu membuat media pembelajaran dan materi yang disampaikan dapat direspon positif oleh siswa.

Media pembelajaran yang akan penulis buat adalah berupa media yang berbentuk tutorial sehingga siswa mampu belajar sesuai dengan step by stepnya. Media yang penulis buat didalamnya terdapat KI/KD, materi, latihan dan kuis selain dari itu terdapat tulisan dan gambar animasi bergerak.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara penulis dengan Guru mata pelajaran Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Padang Panjang yaitu Ibuk Yenti Novia, S.Pd bahwa masih banyak nilai Kewarganegaraan siswa hanya mencapai KKM (KKM=76).Karena guru kewarganegaraan belum

[5]Rosyid Supriadi, Pendidikan Teknik Informatika,Universitas Negeri Yogyakarta

menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan metode ceramah, mencontohkan secara manual saja atau hanya menggunakan gambar-gambar tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik yang membuat siswa tertarik untuk belajar Kewarganegaraan dan tentunya mereka tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar.

Maka berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis berkeinginan untuk mencoba merancang sebuah desain Multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran kewarganegaraan *Adobe Flash CS6*, dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XI MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG".**

B. Identifikasi Masalah

Berdsarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah Di SMA Negeri 2 Padang Panjang sebagai berikut:

1. Strategi yang di gunakan oleh guru masih sederhana,
2. Metode yang digunakan guru hanya menggunakan yaitu metode ceramah
3. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena guru mencontohkan gambar-gambar tanpa menggunakan media yang menarik.

C. Batasan Masalah

Merujuk kepada batasan masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Pengembangan Media

Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI Di SMA Negeri 2 Padang Panjang yang valid, praktis dan efektif.

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI Di SMA Negeri 2 Padang Panjang Menggunakan *Adobe Flash CS6* yang valid, praktis dan efektif.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apaPengembangan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* Mata Pelajarn Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI Di SMA N 2 Padang Panjang yang valid, praktis dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Bagi Peneliti

   Bagi peneliti, sebagai referensi bagi peneliti lain dalam rangka melakukan penelitian dalam bidang pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana (S1).

2. Bagi Lembaga / Institusi :

   a. Sebagai sumbangan pemikiran untuk pengembangan pembelajaran Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Padang Panjang.
   b. Bagi Guru Kewarganegaraan, sebagai masukkan untuk meningkatkan pemahaman teori dalam pelajaran Kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 2 Padang Panjang.

G. Penjelasan Judul

1. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar engan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.[6]
2. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.[7]
3. Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perancangan media.[8]

---

[6]Abdul Majid, Perencanaan pembelajaran mengembangkan kompetensi guru, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, h.24

[7] Cecep Kustandi, *Media pembelajaran manual dan digital*,(Bogor : Ghalia Indonesia, 2013), h.8

[8]Usman,M.Basyirudin – Asnawir, Media Pembelajaran, (Jakarta : Ciputat Pera, 2002), h.135

4. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan program pembuat animasi dengan fasilitas dan fitur untuk kemudahan dalam pengolahan animasi bagi pengguna.
5. Kewarganegaraan mengkaji berbagai persoalan yang berkaitan dengan pengetahuan serta kemampuan dasar siswa mengenai penegakan hak asasi manusia(HAM).

Dari lima penjelasan judul di atas bisa disimpulkan, dalam hal ini penulis merancang sebuah Media untuk matapelajaran Kewarganergaraan menggunakan *adobe flash Profesional CS6* sebagai penyajian informasi yang berisi dari teks, gambar, suara, dll. Dalam perancangan media pembelajaran ini penulis menggunakan *software adobeflash professional CS6*. Karena fitur yang disediakan oleh *adobe flash professional* lebih lengkap dari versi sebelumnya.



BAB II

BAB II

LANDASAN TEORI

A. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta meransang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.[9]

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi[10].

National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual

[9] Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 1997), Cet.ke-15, h.6

[10] Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan,* ...., h.6

dan peralatannya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide,gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.Di samping media sebagai system penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Flemingadalah alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya dan fungsi media adalah mengatur hubungan yang efektif antara dua belah pihak utama dalam proses pembelajaran.[11]

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan media adalahalatbantu untuk proses penyampaian informasi agar lebih efesien dan efektif sampai kepada penerima.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.[12]

Jadi media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yangdigunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat merangsang pikiran, perasaan serta minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

---

[11] Azhar Asyad *Media Pembelajaran,* (Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada), 2007,hlm.3

[12] http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/ (diakses tanggal 29 maret 2016 jam 19:15)

2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman secara visual kepada mahasiswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya tanggap anak terhadap materi pembelajaran.

Fungsi media dalam proses pembelajaran tidak lagi sekedar alat peraga bagi dosen melainkan sebagai informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa. Dengan demikian tugas dosen dapat lebih terpusat pada bimbingan dan pengelolaan proses pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.[13]

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, h.15

Kemp dan Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:[14]

a. Memotivasi minat atau tindakan,
b. Menyajikan informasi,
c. Memberi intruksi.

Kemp dan Dayton , mengemukakan beberapa hasi penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:[15]

a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.Kejelasan dan keruntunan pesan, daya tarik image yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, h.19
[15] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, h.21

siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menujukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia

dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.

Manfaat media pembelajaran adalah untuk mempermudah dalam penyampaian informasi, meningkatkan daya tanggap siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:[16]

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

[16] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, h.24

3. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi proses pembelajaran oleh karena itu harus diperhatikan prinsip prinsip penggunaan nya, antara lain:[17]

a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu system pengajaran dan hanya bukan sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatan sewaktu waktu dibutuhkan.

b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

c. Guru hendaknya benar benar menguasai teknik teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.

d. Guru hendaknya benar benar menguasai teknik teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.

e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistimatis bukan sembarang menggunakannya.

B. ADOBE FLASH CS6

1. Pengertian *Adobe Flash CS6 Profesional*

Adobe Flash CS6 merupakan pembaharuan dari *Adobe Flash* sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS5* . *Adobe flash* memiliki kemampuan

[17] Asnawir dan Usman Basyiruddin , *media pembelajaran*, …., hlm19

untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks dan juga digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. *Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat.

Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .fla*. file ini kemudian dapat dipublikasikan sehingga dihasilkan *file .swf*. File.*swf* inilah yang menjadi file final berisi animasi. File.*swf* harus dimainkan menggunakan *softwere* khusus, salah satunya *flash player* yang sudah terintegrasi pada saat instalasi program *adobeflash CS6* . Program Adobe flash CS6 telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*).[18]

Flash menggunakan bahasa pemograman "*ActionScript*" yang muncul pertamakalinya pada *Flash* 5. Berkas yang dihasilkan oleh perangkat lunak ini memiliki file extension .swf (Shock Wave Flash), biasanya file yang berekstensi *.swf* dapat dijalankan melalui web atau browser yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*.

[18]Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) Cet.1;h.1

Perkembangan dari *Adobe Flash*[19] :

a. Tahun 1993 ia mendirikan FutureWave Software dengan produk pertama SmartSketch. Inilah cikal bakal Macromedia Flash. Tahun 1995 SmartSketch berganti nama menjadi CelAnimator.
b. Menjelang akhir 1995, FutureWave sempat mengalami masalah finansial dan mencari pembeli. Tiga calon yang ketika itu didekatinya adalah John Warnock dari Apple, lalu juga Adobe dan Fractal Designs.
c. Juli 1996 CelAnimator berubah nama kembali menjadi FutureSplash Animator. Produk ini menimbulkan minat di kalangan industri. Tak kurang dari Microsoft yang menggunakan dan amat menyukainya. Disney juga sama. Ketika itu MSN ingin dibuat mengikuti model televisi, dan animasi-animasi full screen dibuat dengan FutureSplash.
d. Desember 1996, Macromedia yang sedang membujuk Disney agar memakai Shockwave—plugin browser untuk produk animatornya bernama Director—mendekati Jon. Akhirnya terjadilah deal dan FutureSplash Animator berubah nama menjadi Flash 1.0. Ada desas-desus bahwa jika Macromedia membeli FutureWave, maka Microsoft akan mencaplok

[19] Rohaniatul Husna, *Perancangan media pembelajaran Bahasa Arab*,(Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer STAIN Bukittinggi,2012) (skripsi tidak diterbitkan)

Macromedia. Ternyata dugaan tersebut tidak benar, karena Microsoft kemudian mengubah haluan dan menjadikan MSN lebih berbasis teks ketimbang televisi.

e. Selanjutnya Flash 2 dirilis pertengahan 1997 dan mendapatkan pujian di mana-mana. Flash 3 dan Generator menyusul April 1998. Karena tekanan Adobe yang mempromosikan format SVG— Macromedia mengumumkan membuka format file *.swf bagi publik.

f. Flash 4 dan 5 menyusul 1999 dan Juli 2000. Sementara itu semakin banyak software lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan .swf, antara lain QuickTime dan CorelDRAW. Versi 5 menambahkan integrasi dengan XML, Generator, dan ActionScript. Penetrasi browser terus meningkat hingga kini mencapai 96%. Player Flash telah tersedia untuk berbagai platform: Windows, Mac, Unix, BeOS, hingga OS/2 dan PocketPC.

g. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan

seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

h. Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002)
i. Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) – ActionScript 2.0
j. Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003)
k. Flash Basic 8 (13 September 2005)
l. Flash Professional 8 (13 September 2005)
m. Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007) – ActionScript 3.0
n. Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)
o. Adobe Flash CS5 Professional (as version 11, to be released in spring of 2010, codenamed "Viper)
p. Dan kemudian Adobe Flash CS6 Professional (sebagai versi 12, tahun 2012) merupakan pembaharuan dari sebelum nya yaitu Adobe Flash CS5 Profesional.

2. Kelebihan *Adobe Flash CS6 Profesional*

Banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengolah animasi, seperti:[20]

a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.

[20] Madcoms, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional* ,(Yogyakarta: Andi Offset, 2009), h.1-2

b. Dapat membuat transparansi warna dalam *movie*.

c. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.

d. Membuat Animasi transformasi 3D dan animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru.

e. Mampu membuat animasi Bone yang mengadopsi dari system pertulangan sehingga menghasilkan animasi yang semakin atraktif.

f. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

g. Dapat dikonversi dan dipublikasikan *(publish)* ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah : *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*.

h. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *bitmap.*

i. Flash program animasi berbasis vector mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek *vector*.

j. Terintegrasi dengan Adobe Photoshop dan Illustrator.

k. Mempunyai fasilitas tema warna online yang terhimpun dalam komunitas kurel. Dan banyak lagi keungggulan lain dari Flash.

Kelebihan lain yang dimiliki oleh Adobe *Flash* adalah:[21]

a. Hasil akhir file fla

b. sh memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish).

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

c. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.

d. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.

e. Flash mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.

f. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.

g. Gambar flash merupakan gambar vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.

h. Flash mampu dijalankan pada system operasi *Windows* maupun *Macintosh*.

i. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.

3. Komponen Kerja Pada *Adobe Flash CS6 Profesional*

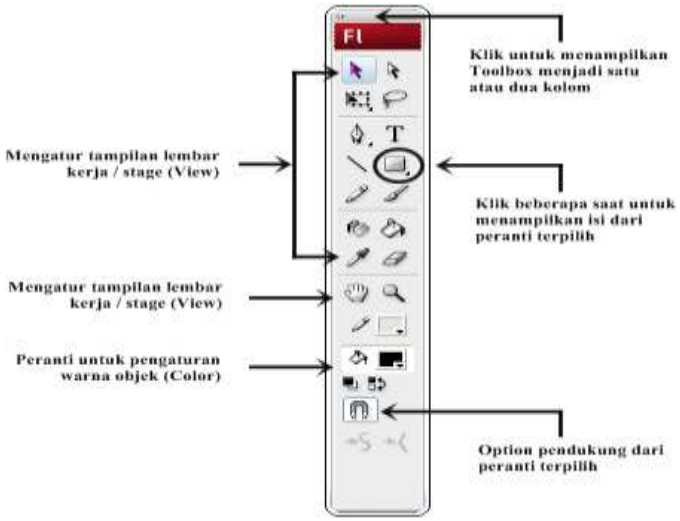
Beberapa komponen kerja program Adobe Flash CS6 telah ditampilkan sebagai tampilan standart. Anda dapat mengatur komponen didalam program *Adobe Flash CS6* sesuai dengan yang anda inginkan.

Berikut ini adalah beberapa komponen kerja dari *Adobe Flash CS6* :[22]

[22] Madcoms,Kupas Tuntas *Adobe Flash CS6 Profesional, (Yogyakarta: Andi Offset,2012) h.3-12*

a. Toolbox

Toolbox merupakan sebuah panel yang menampung tombol tombol yang berguna untuk membuat desain animasi mulai dari tombol seleksi ,pen, pensil, text, 3D Rotation, dan lain- lain. Berikut adalah menu *toolbox* pada Adobe Flash CS6 Profesional.



Gambar 2.1 *Toolbox*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap *Adobe Flash CS6 Profesional*)

b. *Timeline*

Timeline mempunyai peran penting dalam program flash.Semua bentuk animasi yang kita buat akan diatur dan ditetapkan pada layer di dalam timeline.dengan timeline kita dapat menentukan durasi animasi ,jumlah layer, frame, menempatkan scripts dan beberapa keperluan animasi lainnya. Jendela *timeline* nampak seperti pada gambar dibawah ini.

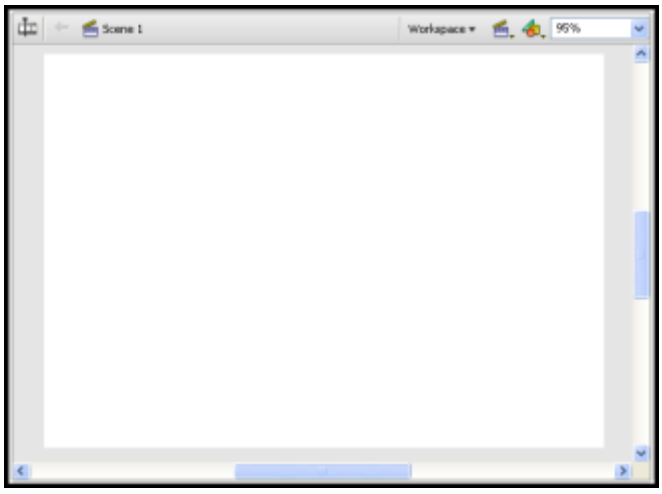


Gambar 2.2 *Timeline*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap *Adobe Flash CS6 Profesional*)

c. *Stage*

Stage atau lembar kerja berisi objek-objek animasi yang akan dibuat.

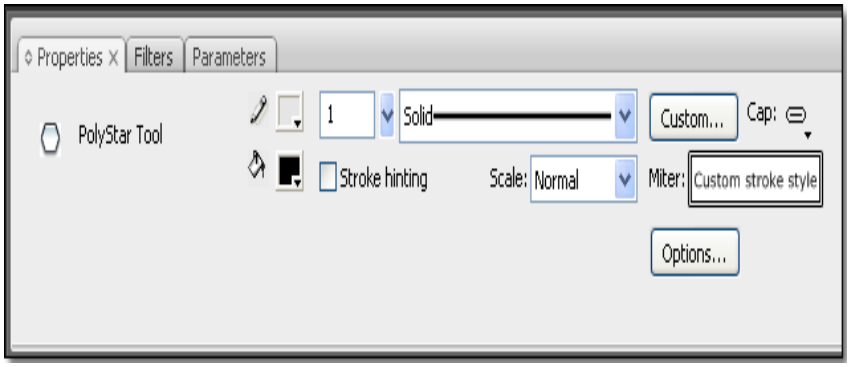


Gambar 2.3 *Stage* atau lembar kerja

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap *Adobe Flash CS6 Profesional*)

d. ***Properti Inspector***

Properties Inspektore menampilkan parameter dari peranti terpilih sehingga kita dapat melakukan modifikasi dan memaksimalkan fungsi peranti tersebut.



Gambar 2.4 Properties Inspectore untuk *Polystar Tool*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional)

e. ***Efek Filters***

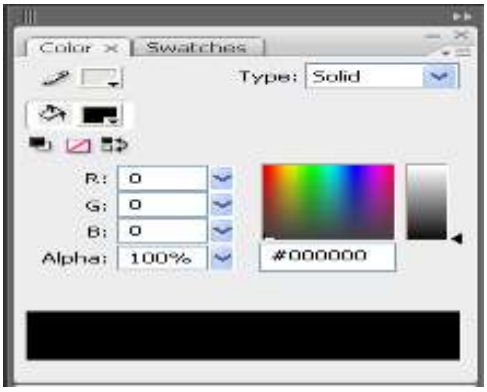
Efekfilters adalah bagian dari panel Properties yang menampilkan berbagai jenis *efekfilter* yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek. *Filter* hanya dapat diaplikasikan pada objek *Text*, *Movie Clip* dan *Button*.

f. ***Parameters***

Jendela *parameters* berfungsi untuk mengatur perameter dari objek-objek *componens.* Sama dengan *Properties Inspectore*, hanya saja dikhususkan untuk mengatur properties dari objek-objek komponen.

g. *Panel Color*

Digunakan untuk menentukan dan mengolah warna pada objek terpilih. *Panel color* menyediakan dua pilihan warna yaitu, warna solid dan warna gradasi.

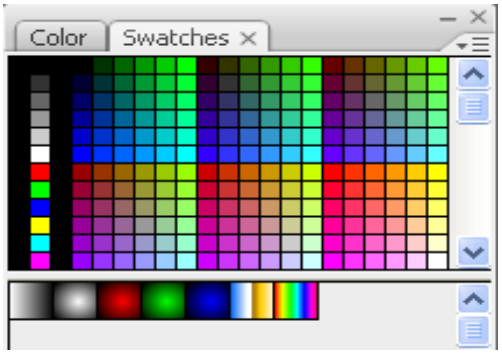


Gambar 2.5 *Panel Color*

(Sumber:Madcoms, Panduan Lengkap *Adobe Flash CS6 Profesional*)

h. *Panel Swatches*

Panel ini digunakan untuk menentukan warna sesuai dengan pilihan yang sudah ada. Warna terpilih berpengaruh pada *fill color* dan *panel color*.



Gambar 2.6 *Panel Swatches*

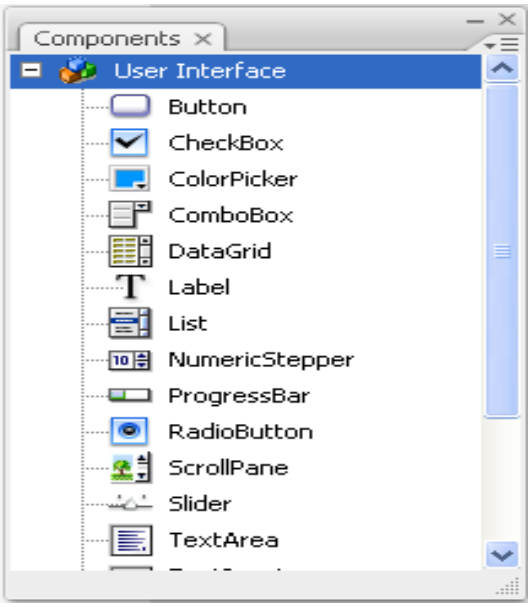
(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap *Adobe Flash CS6 Profesional*)

i. *Panel Library*

Panel Library menampung symbol yang pernah dibuat di dalam stage, seperti symbol *Graphic*, *Button* dan *Movie Clip*. Selain itu semua objek hasil import juga dapat dimasukkan kedalam *library* seperti, objek gambar, *sound* dan objek yang berasal dari aplikasi lain seperti *photoshop* dan *illustrator.*

j. *Components*

Menyediakan komponen-komponen yang sudah diatur parameternya oleh program flash sehingga kita tinggal menggunkan komponen tersebut ke dalam stage. *Components* sering digunakan untuk membuat animasi interaktif yang menggunakan program flash.

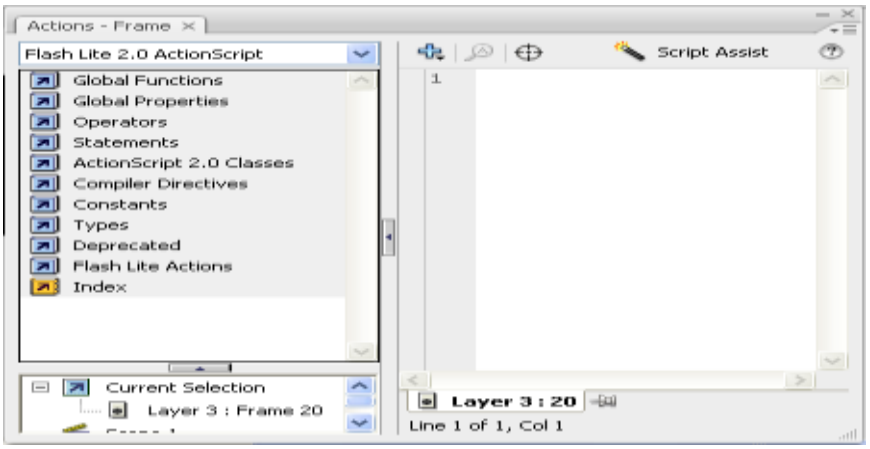


Gambar 2.7 *Panel Components*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap *Adobe Flash CS6 Profesional*)

4. Action Scripts

Dalam jendela *Actions,* kita dapat menuliskan perintah *Action Scripts* untuk pembuatan sebuah animasi interaktif.



Gambar 2.8 Jendela *Actions Script*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap *Adobe Flash CS6 Profesional*)

a. Pengertian *Action Script*

Action Script adalah suatu perintah yang menghasilkan suatu aksi atau gerakan pada objek. Perintah *Action Script* digunakan untuk membuat animasi yang lebih kompleks dan interaktif.[23] Selain itu *Action Script* ini merupakan suatu perintah dalam animasi *Flash* yang digunakan untuk membuat animasi yang atraktif.

ActionScript mempunyai beberapa komponen, seperti *predefined object* dan fungsi. *ActionScript* mengikuti sintaks, *keywords,operator* dan *variable* untuk menyimpan dan mengambil

[23]Madcoms,Panduan Lengkap *Adobe Flash CS4 Profesional, (Yogyakarta: Andi Offset,2009) h.193*

informasi. *European manufacturer Association (ECMA)* membuat dokumen *ECMA-262* yang diambil dari *JavaScript*, dan *ECMA-262* menjadi spesifikasi *Actionscript.*

ActionScript merupakan bahasa pemrograman *(scripting)* yang digunakan dalam *Macromedia Flash* dan *Adobe Flash*. Penggunaan *ActionScript* mempunyai tujuan:

a. Memberikan kebebasan berkreasi bagi desainer.
b. Membuat animasi interaktif
c. Dapat menampilkan animasi tertentu (non linier)

Gagasan dasar pemrograman berorientasi objek adalah menggabungkan data dengan fungsi. Fungsi objek dapat mengakses suatu objek, mengakses data dan mengembalikan nilai. Data dan fungsi terbungkus pada suatu *entry* tunggal, data terlindung dari akses yang dilakukan oleh fungsi lain yang tidak dikehendaki.

Program berorientasi objek pada umumnya terdiri dari beberapa objek yang berkomunikasi dengan objek lain dengan memanggil fungsi anggotanya. Beberapa bahasa pemrograman berorientasi objek menggunakan istilah fungsi anggota atau *method*, data juga sama dengan *attribute* atau *instance variable.* Memanggil fungsi anggota dari suatu objek juga berarti mengirim *message* ke objek tersebut. Program *ActionScrip* dituliskan pada *panel actions,* yaitu tempat untuk membuat perintah yang ditujukan pada objek atau *frame.*

b. Dasar-dasar *Action Script*

a) Method

Perintah *Script* ini berhubungan langsung dengan apa yang akan dikerjakan sebuah objek di dalam *frame* dan *timeline* pada sebuah animasi. Berikut ini beberapa perintah *script* dalam kategori *Method:*

b) Stop();

Script ini berfungsi untuk menghentikan animasi pada *frame* tertentu. Apabila kode *script* tersebut diketikkan pada *frame* 1, maka animasi akan berhenti pada *frame* 1.

c) Play();

Script ini berfungsi unuk menjalankan kembali animasi yang terhenti oleh perintah stop ( );

d) gotoAndstop();

Script ini berfungsi untuk menuju ke *frame* tertentu dan berhenti pada *frame* tersebut.

e) gotoAndplay();

Script ini berfungsi menuju dan menjalankan animasi yang ada pada *frame* yang dituju.

f) nextframe();

Script ini berfungsi untuk menuju *frame* berikutnya.

g) prevframe();

Script ini berfungsi untuk menuju *frame* sebelumnya.

h) nextscene();

Script ini berfungsi untuk menuju *scene* berikutnya.

i) prevscene();

Script ini berfungsi untuk menuju *scene* sebelumnya.

j) stopallsounds(); *Script* ini berfungsi untuk menghentikan semua *sound* yang ada di dalam animasi.

5. Event

Merupakan sebuah *action* yang dipengaruhi oleh sebuah proses. Sebagai contoh event yang berlaku pada proses *mouse:*

Mouse Event.Click	:	kejadian setelah proses klik pada *mouse*
Mouse Event. Mouse_OVER	:	kejadian setelah *mouse* mengarah atau menunjuk pada sebuah objek.
Mouse Event. MOUSE_OUT	:	kejadian setelah *mouse* keluar atau meninggalkan objek terpilih.

6. Syntax

Berhubungan dengan aturan bentuk kode-kode *script* di dalam jendela *Action Script* yang meliputi penulisan bentuk huruf besar dan kecil pada sebuah kode *Script.*

Perhatikan contoh berikut:

Penulisan benar	Penulisan salah
gotoAndplay();	GotoAndPlay();
newSound();	Newsound();
nextframe();	Nextframe();
removeMovieclip();	RemoveMovieClip();

7. Commenting Code

Merupakan sebuah teks keterangan pada serangkaian kode *script*, teks keterangan ini akan mempermudah kita dalam mempelajari dan memahami alur atau perintah dari kode-kode *script* yang kita ketikkan. *Commenting code* tidak akan terbaca sebagai kode *script* yang harus dijalankan.

```
On (release) {
    gotoAndstop(25);
}
```

8. Dot Notasi

Yaitu tanda baca titik yang mewakili sub objek dari sebuah objek. Pembacaannya hampir sama dengan *sub folder* di dalam *folder* yang diwakili dengan tanda baca *backslash (\)*

Contoh:

```
paperWrapper.redCookie.creamyFilling.gotoAndstop(25);
```

9. Variables

Variables merupakan sebuah komponen yang digunakan untuk mendiskusikan sebuah nilai.

Contoh:

var leo: String: “suka makan enak”;

leo adalah sebuah variabel. Variabel leo merupakan data *string* atau karakter yang berisi teks “suka makan enak”.

var leo: Array: newArray (“seafood”, “steak”, “sate”);

Leo adalah sebuah variabel. Variabel Leo terdiri dari sekelompok data karakter yang berisi teks “seafood”, “steak”, dan “sate”.

10. Data Types

Merupakan tipe-tipe data dalam kode *script.* Pengelompokan tipe data digunakan untuk menghindari kesalahan dalam input dan pembacaan data tersebut, seperti data karakter atau teks *(string)* tidak akan bisa digunakan untuk proses perhitungan, sedangkan data angka *(numeric)* juga tidak akan bisa digunakan untuk proses *input* data bertipe teks.

11. Operators

Yaitu operator pembanding dan fungsi matematik di dalam kode *script* seperti operator perkalian (*), pengurangan (-), penjumlahan (+), pembagian (/), kurang dari (Less than: <), lebih dari (Greater than: >),

kurang dari sama dengan (Less than or equal to : < =), lebih dari sama dengan (Greater than or equal to : > =) dan *operator script* lainnya.[24]

12. Storyboard

Storyboard ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan Multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahap perancangan multimedia.

Storyboard merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file, animasi*, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web. Keuntungan menggunakan *Storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga mendapatkan efek atau ketertarikan yang lebih kuat. *Storyboard* ini biasanya digunakan untuk kegiatan:

1. Film,
2. Animasi,,
3. Teater,
4. *Photomatic*,
5. Bisnis,
6. Buku komik, dan
7. Media interaktif

[24]Madcoms, *Panduan Lengkap….* , h.204-209

C. KEWARGANEGARAAN

1. Pengertian Kewarganegaraan

Kewarganegaraan merupakan keanggotaan seseorang dalam kontrol satuan politik tertentu (secara khusus: negara) yang dengannya membawa hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan politik. Seseorang dengan keanggotaan yang demikian disebut warga negara. Seorang warga negara berhak memiliki paspor dari negara yang dianggotainya.

Kewarganegaraan merupakan bagian dari konsep kewargaan (bahasa Inggris: *citizenship*). Di dalam pengertian ini, warga suatu kota atau kabupaten disebut sebagai *warga kota* atau *warga kabupaten*, karena keduanya juga merupakan satuan politik. Dalam otonomi daerah, kewargaan ini menjadi penting, karena masing-masing satuan politik akan memberikan hak (biasanya sosial) yang berbeda-beda bagi warganya.

Kewarganegaraan memiliki kemiripan dengan kebangsaan (bahasa Inggris: *nationality*). Jadi yang membedakan adalah hak-hak untuk aktif dalam perpolitikan. Ada kemungkinan untuk memiliki kebangsaan tanpa menjadi seorang warga negara (contoh, secara hukum merupakan subyek suatu negara dan berhak atas perlindungan tanpa memiliki hak berpartisipasi dalam politik). Juga dimungkinkan untuk memiliki hak politik tanpa menjadi anggota bangsa dari suatu negara.[25]

[25] https://id.wikipedia.org/wiki/Kewarganegaraan diakses pada tanggal 13 April 2016

2. Menurut Para Ahli

a. **R.Parman**

Kewarganegaraan adalah suatu hal-hal yang saling berhubungan dengan penduduk dalam suatu bangsa.

b. **Soemantri**

Kewarganegaraan adalah sesuatu yang saling berhubungan dengan manusia sebagai individu dalam suatu perkumpulan yang terorganisir dalam suatu hubungan dengan Negara.

c. **Daryono**

Kewarganegaraan ialah isi pokok yang mencakup hak serta kewajiban warga Negara.Kewarganegaraan adalah keanggotaan seseorang didalam satuan politik tertentu (secara khusus ialah Negara) yang dengannya akan membawa hak untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan politik. Seseorang dengan keanggotaan yang demikian ialah disebut dengan warga Negara.

d. **Wolhoff**

Kewarganegaraan adalah keanggotaan suatu bangsa tertentu yakni ialah sejumlah manusia yang terikat dengan yang lainnya dikarenakan kesatuan bahasa kehidupan social-budaya serta kesadaran nasionalnya.

Kewarganegaraan pun memiliki kemiripan dengan kebangsaan yang membedakana ialah hak-hak untuk aktif dalam perpolitikan.[26]

Jadi Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajinan suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan.

D. PENEGAKKAN HAK ASASI MANUSIA

1. Pengertian HAM

Kepunyaan atau milik yang bersifat pokok dan melekat pada setiap insan sebagai anugerah yang telah diberikan oleh Allah SWT.

Ada beberapa fakta tentang hak ini diantaranya :

a. Orang dilarang menghilangkan nyawa orang lain, akan tetapi saat ini banyak sekali terjadi peristiwa pembunuhan. Salah satu buktinya, sering sekali media massa memberitakan peristiwa pembunuhan.
b. Setiap orang berhak untuk menikmati kebebasan atau kemerdekaan, akantetapi faktanya kita sering mendengar pemberitaan tentang penculikan,pemerkosan, *trackficing*, perbudakan atau diskriminasi yang sering terjadibaik di negara kita ataupun negara lain.
c. Tidak seorang pun yang ingin hidup sengsara, ia akan selalu berusahamencapai kesejahteraan bagi dirinya lahir maupun batin. Tetapi faktanya kita sering melihat banyak orang yang meminta-

[26] http://www.gurupendidikan.com/10-pengertian-kewarganegaraan-menurut-para-ahli/akses 13 april 2016, jam 00.35

minta, anak-anak yang putus sekolah, anak-anak jalanan, dan sebagainya.

Berdasarkan Pasal 28 I ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa "*hak untuk hidup, hak untuk tidak disiksa, hak kemerdekaan pikiran dan hati nurani, hak beragama, hak untuk tidakdiperbudak, hak untuk diakui sebagai pribadi dihadapan hukum, dan hak untuktidak dituntut atas dasar hukum yang berlaku surut adalah hak asasi manusia yang tidak dapat dikurangi dalam keadaan apa pun..*"

2. Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Asasi Manusia

Bentuk pelanggaran HAM yang sering muncul biasanya terjadi dalam dua bentuk, sebagai berikut:

a. Diskriminasi, yaitu suatu pembatasan, pelecehan atau pengucilan yang langsung maupun tidak langsung didasarkan pada pembedaan manusia atas dasar agama, suku, ras, etnik, kelompok, golongan, jenis kelamin, bahasa,keyakinan dan politik yang berakibat pengurangan, penyimpangan atau penghapusan hak asasi manusia dan kebebasan dasar dalam kehidupan baik secara individual maupun kolektif dalam semua aspek kehidupan.
b. Penyiksaan, adalah suatu perbuatan yang dilakukan dengan sengaja sehingga menimbulkan rasa sakit atau penderitaan baik jasmani maupun rohani pada seseorang untuk memperoleh pengakuan atau keterangan dari seseorang atau orang ketiga.

Berdasarkan sifatnya pelanggaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Pelanggaran HAM berat, yaitu pelanggaran HAM yang berbahaya dan mengancam nyawa manusia seperti pembunuhan,

penganiayaan,perampokan, perbudakan, penyanderaan dan sebagainya.

b. Pelanggaran HAM ringan, yaitu pelanggaran HAM yang tidak mengancam keselamatan jiwa manusia, akan tetapi dapat berbahaya jika tidak segera ditanggulangi. Misalnya, kelalaian dalam pemberian pelayanan kesehatan,pencemaran lingkungan yang disengaja dan sebagainya.

Pelanggaran HAM berat menurut Undang-Undang RI Nomor 26 Tahun 2000 tentang Pengadilan HAM dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

a. Kejahatan *genosida*, yaitu setiap perbuatan yang dilakukan dengan maksud untuk menghancurkan atau memusnahkan seluruh atau sebagian kelompokbangsa, ras, kelompok etnis, kelompok agama.
b. Kejahatan terhadap kemanusian, yaitu salah satu perbuatan yang dilakukan sebagai bagian dari serangan yang meluas atau sistematik yang diketahuinyabahwa serangan tersebut ditujukan secara langsung terhadap penduduk sipil.[27]

[27] Dadang Sundawa dan Nasiwan, pendidkan pancasila dan kewarganegaraan (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud) hal 2-5



BAB III

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-Agustus di SMA Negeri 2 Padang Panjang. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian. Penelitian dilaksanakan ditingkat Sekolah Menengah Atas dengan mengumpulkan data dan materi Kewarganegaraan yang akan diolah sebagai bahan dalam pembuatan desain media pembelajaran

B. Metode Penelitian

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran Hak asasi manusia untuk siswa Sekolah Menengah Atas, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development (R&D).*

Research and Development (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[28] Produk yang akan dibuat atau disempurnakan tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolah data[29].

---

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 407
[29] Sujadi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Rineka Cipta, 2003), h.164

Dalam penelitian *R & D* ini penulis memakai versi *ADDIE (Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate)*. Tahapan Pengembangan model *ADDIE* ini adalah :

1. *Analysis* (Analisa)

   Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dibutuhkan. Disamping itu pada tahapan ini melakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisa tugas.

2. *Design* (Perancangan)

   Pada tahapan perancangan ini yang harus dilakukan adalah membuat rancangan atau blueprint dari produk yang akan dibuat.

3. *Development* (Pengembangan)

   Tahapan pengembangan ini merupakan proses mewujudkan blue-print atau rancangan yang telah didesign untuk dituangkan menjadi kenyataan.

4. *Implementation* (Implementasi / Eksekusi)

   Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

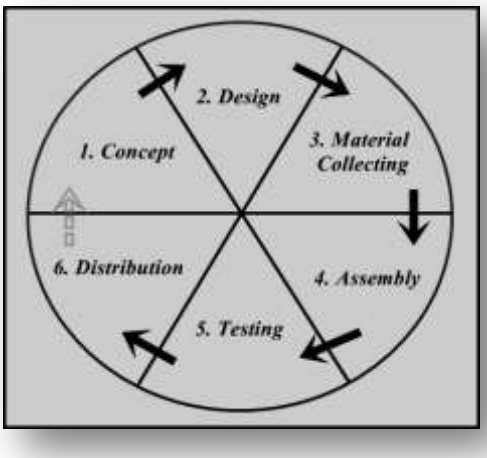
5. *Evaluation* (Evaluasi / umpan balik)

   yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

C. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *materialcollecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian)[30].

Tahapan pengembangan, yaitu :



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan

Keterangan dari gambar, yaitu :

1. ***Concept***

Tahap pengonsepan ini merupakan tahap dimana tujuan dari proyek ditentukan 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

[30] Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta : Andi, 2010), h. 259

multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

2. *Design*

Design atau perancangan merupakan tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/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. *MaterialCollecting*

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

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak authoring, yaitu *Adobe Flash CS 6 Profesional*.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

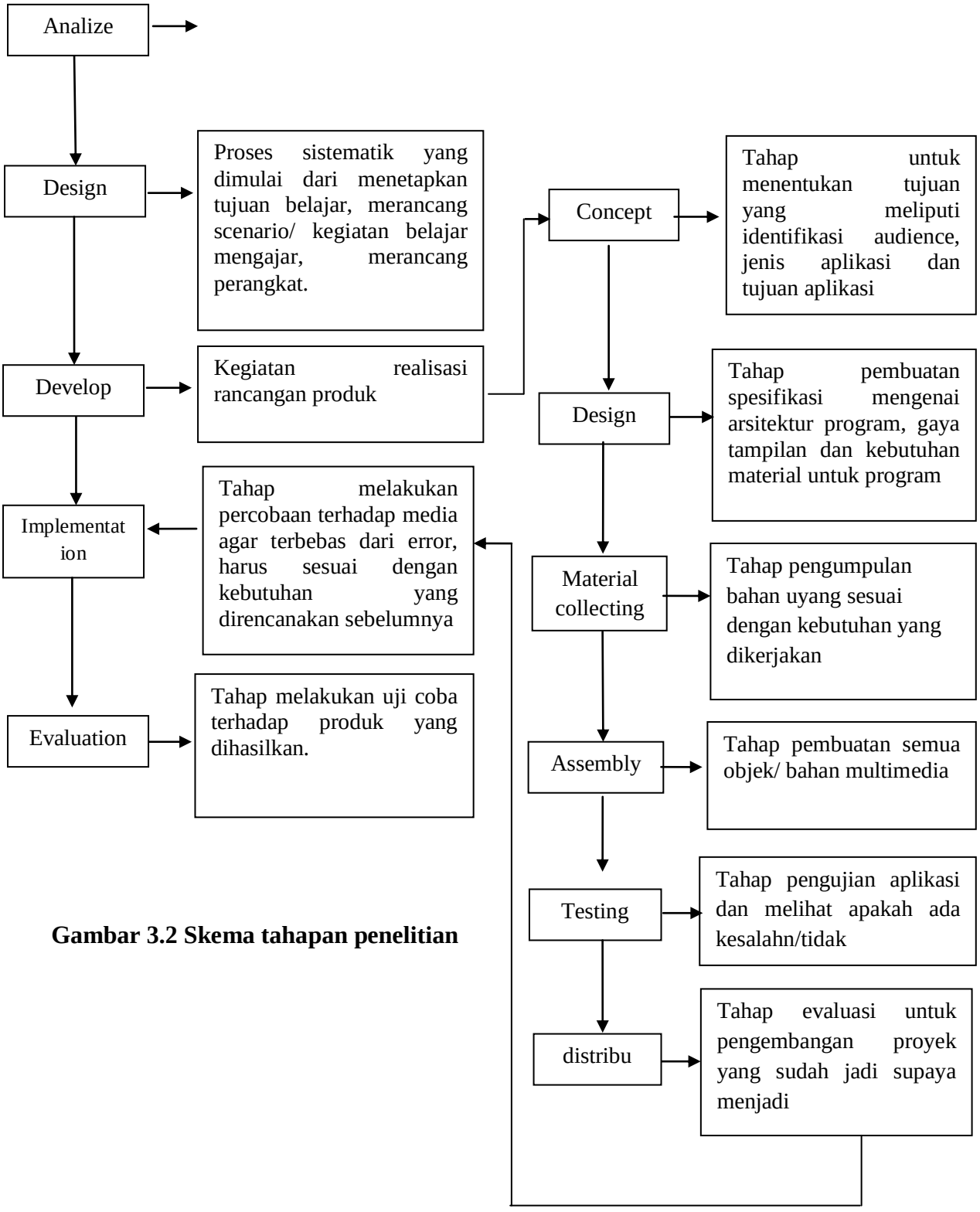
6. *Distribution*

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

D. Tahapan Penelitian

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

Menganalisis perlunya pengembangan media/ metode pembelajaran baru dan menganalisis layakkannya



Gambar 3.2 Skema tahapan penelitian

Dalam melaksanakan penelitian penulis mengkuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut.:

a. *Analysis*

Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi awal ke SMA yang dimaksud untuk mencari informasi mengenai mata pelajaran kewarganegaraan dan permasalah permasalahan yang terjadi pada pelajaran tersebut, serta mengetahui kebutuhan kebutuhan terhaap perbaikan.pencarian informasi ini dilakukan dengan wawancara di sma tersebut.

b. *Design*

Pada tahap design penulis akan membuat gabaran atua rancangan tentang media yang akan dirancang berasarkan kebutuhan kebutuhan pengguna.

c. *Development*

Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *concept*

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

2. Tahap *design*

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

a. Struktur *navigasi*

Struktur navigasi merupakan alat bantu dalam merancang multimedia dalam bentuk tombol tombol dll

b. Story board

Story board merupakan penjelasan dari setiapa item yang terdapat di dalam layar media secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterang keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangan dapat dilihat dengan jelas.

c. User interface

User interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengaakn interaksi pengguna (*user*) *user interface* dapat menerima informasi dari pengguna untuk memberikan informasi kepada pengguna untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi yang terpenting dalam membangun user interface adalah kemudahan dalam memakai dan menjalakan sistem,interaktif dan komunikatif.

3. Tahap *material collecting*

Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti image, clipart, animasi, *background*, audio, teks, dan bahan bahan lain yang ibutuhkan untuk pembuatan aplikasi yang sesuai dengan desain yang dibutuhkan 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 *userinterface*. Pembuatan ini menggunakan perangkat lunak *adobe flash cs6.*

5. Tahap *testing*

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

6. Tahap *distribution*

   Merupakan tahap penyimpanan aplikasi kemedia penyimpanan. Media penyimpanan yang bisa digunakan adalah compact disk atau cd. Proses penyimpana dilakukan dengan proses burning menggunakan *software* tertentu seperti nero starsnart *cyberlinkpower2Go* dll

7. *Implementation*

Setelah tahap pembuatan media selesai, penulis akan melakuakan percobaan terhadap media agar terbebas dari error dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah direncanakan sebelumnya. Jika system terbebas dari error dan kerusakkan lainnya maka dilakukan penyebaran atau pengoperasian system oleh user sekaligus dilakukan perawatan agar system tahan lama.

8. *Evaluation*

Pada tahapan ini penulis hanya melakukan uji coba terbatas terhadap produk yang dihasilkan. Uji coba tersebut meliputi:

1. Uji Validitas

Uji Validitas produk berfungsi untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validitas produk digunakan angket, dimana ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah di sediakan. Validitas produk untuk ahli media meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

2. Uji Praktikalitas

Setelah produk divalidasi dan hasilnya valid maka tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas. Uji praktikalitas

merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk. Produk yang bersifat praktis jika suatu produk tersebut mudah digunakan dan tidak berbelit-belit.

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas merupakan tahap terakhir dalam pengujian produk, yang di maksud uji efektifitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang akan dicapai. Suatu produk bisa dikatakan efektif apabila hasil produk mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan.

4. Pengujian Black Box Testing

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, dengan demikian pengujian black-box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.[31]

Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.

[31] Roger S. Pressman, Ph.D. *Rekayasa Perangkat Lunak*, (Yogyakarta: Andi, McGraw-Hill Book co, 2002), h.551-552

b. Kesalahan interface.
c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
d. Kesalahan kinerja.
e. Inisialisasi dan kesalahan terminal.

Pengujian black-box cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian, karena pengujian blac-box memperhatikan struktur kontrol yang berfokus pada domain informasi. Pengujian black-box didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

a. Bagaimana validasi fungsional diuji?
b. Kelas input apa yang akan membuat test menjadi lebih baik?
c. Apakah sistem sangat sensitif terhadap harga input tertentu?
d. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi?
e. Kecepatan data apa dan volume data apa yang dapat ditolerir oleh sistem?
f. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap operasi sistem?

E. Teknik Analisa dan Pengolahan Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu skala Likert yang digunakan untuk menganalisis data pada lembar validasi, angket tanggapan guru.

1. Analisis Validitas Desain

Analisis validasi media pembelajaran berupa aspek tampilan, aspek instruksional desain, aspek validasi isi, dan kebahasan menggunakan skala Likert berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut:

a. Memberikan skor untuk setiap item dengan alternatif jawaban:

5 = Sangan baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0 – 100) dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$NN = \text{Bp} / \text{Bm} \times 100\ \%$$

Pada persamaan N merupakan nilai yang didapatkan, *Bp* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *Bm* merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Perhitunagan data nilai akhir validitas dengan menggunakan kriteria skala likert :

Presentase	**Kriteria**
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid

41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

3.1 Tabel Uji Validitas
* (Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

2. Analisis Praktikalitas

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 siswa (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru.

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 dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru yang mengajar alat indera manusia di sekolah dan lembar uji kepraktisan menurut siswa yang telah belajar .

Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus:

$$NN = \text{Bp} / \text{Bn} \times 100\%$$

Pada persamaan N merupakan nilai yang didapatkan, *Bp* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *Bm* merupakan Bobot Maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Perhitungan data nilai akhir praktikalitas dengan menggunakan kriteria skala likert :

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

3.2 Tabel Uji Pratikalitas
* (Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

3. Uji Efektivitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari multimedia, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakana pelaksaan multimedia tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon mahasiswa, apakah media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap metodologi penelitian.

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari mahasiswa yang telah mempelajari metodologi penelitian. Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

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

3.3 Tabel Uji Pratikalitas
* (Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)[32]

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



BAB IV

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Analize (Analisis)

Analisis masalah merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan sebelum perancangan aplikasi dengan melakukan penelusuran dari keadaan yang sedang berjalan untuk memudahkan penulis mendefenisikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SMA Negeri 2 Padang Panjang dalam mengikuti mata pelajaran Kewarganegaraan. Analisis masalah juga bertujuan untuk mengetahui pentingnya aplikasi yang akan dirancang dan hal hal yang butuhkan dalam poses penegmbangan media Kewarganegaraan yang akan penulis rancang.

Seperti dijelaskan pada latar belakang masalah bahwa siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, strategi yang digunakan oleh masih sederhana oleh sebab itu perlu adanya metode baru yang harus digunakan guru untuk menyampaikan materi baru seperti menggunakan media yang akan penuis rancang menggunakan software adobe flash CS6. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan peserta didik bisa aktif dan focus terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Hal lain yang juga dibutuhkan selama tahapan analisis masalah adalah persiapan terhadap perangkat lunak atau software dan perangkat

keras atau hardware yag digunakan dalam rancang media pembelajaran Kewarganegaraan.

Dalam tahap analize (analisis) ini, terdapat beberapa analisis sebelum menghasilkan sebuah media. Beberapa analisis tersebut yaitu:

1. Analisis masalah

   Sebelum membuat sebuah media, maka pembuat media perlu menganalisis masalah. Seperti yang pembuat media lihat di SMA Negeri 2 Padang Panjang yang materi tentang Hak Asasi Manusia belum bisa sepenuhnya di pahami oleh siswa apa yang disampaikan guru di depan kelas karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, guru hanya menggunakan metode ceramah dan mencontohkan gambar-gambar secara manual dari buku paket siswa kadang tidak semua siswa yang memiliki buku paket tersebut jadi siswa akan merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran tersebut.

   Hal ini agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancer dan peserta didik bisa aktif dan fokus terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Analisis pengguna

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

a) Guru

Guru yang mengajar di SMA Negeri 2 Padang Panjang membutuhkan media yang dapat membantu alam menyampaikan materi Hak Asasi Manusia media yang dibutuhkan adalah media yang menarik minat peserta didik agar lebih bersemangat alam proses pembelajaran.

Pada umumnya guru yang meengajar di SMA Negeri 2 Padang Panjang ini mempunyai latar belakang Sarjana Pendidikan.

b) Siswa

Pada tingkatan SMA Negeri 2 Padang Panjang siswa kelas XI yang belajar Kewarganegaraan terdiri dari 9 kelas. Pada umumnya siswa di SMA Negeri 2 Padang Panjang latar belakang pendidikannya dari sekolah yang berbeda yaitu lulusan MTS dan SMP dengan nilai yang berbeda beda.

c) Analisis kurikulum

Setelah adanya analisis pengguna, maka perlu dilakukannya analisis kurikulum/materi. Hal ini bertujuan agar pembuat media dapat membuat materi sesuai dengan kurikulum yang diajarkan atau ditetapkan di SMA Negeri Padang Panjang sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Pada SMA Negeri 2 Padang Panjang menggunakan

kurikulum 2013 dimana terdapat beberapa perbedaannya dengan KTSP.

d) Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran Kewarganegaraan tentang Hak Asasi Manusia ini sudah dirancang semenarik mungkin dan terdapat animasi-animasi dan gambar yang jelas dan menarik untuk menambah semangat siswa dalam belajar, serta di dalamnya terdapat berbagai tombol untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Media yang penulis buat sesuai dengan lingkungan siswa dan guru sebagai penguna, memiliki warna yang sesuia dengan background dan memiliki tulisan yang jelas. Jika penulis bandingkan dengan media media pembelajaran kewarganegaraab tentang hak asasi manusia sebelumnya media yang penulis buat memilki kelebihan desain yang lebih menarik, memiliki gambar, animasi dan tulisan yang jelas dan menarik media pembelajaran kewarganegaraan tentang hak asasi manusia ini dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar tercapai hasil belajar yang diinginkan. Analisis kelayakan media dilakukan oleh penulis

setelah menganalisis media tersebut maka media yang dibuat ini layak untuk digunakan di SMA Negeri 2 Padang Panjang.

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

Penyajian media pembelajaran ini dibuat menggunakan adobe flash CS6, dilengkapi dengan suara, gambar-gambar dalam bentuk audio visual yang menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan

soal evaluasi yang berguna untuk mengingat kembali pembelajaran materi hak asasi manusia yang telah disajikan.

Dengan media pembelajaran tentang Hak Asasi Manusia akhirnya berupa media pembelajaran yang dikemas dalam media penyimpanan berupa *Compact Disc* (CD) yang dijalankan dengan menggunakan media yang ada pada komputer tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Flash CS6 sebagai *Software* utama, dan didukung oleh *Software-software* lain seperti *Adobe Photoshop CS3,CorelDraw X4, SWiSH max4.*

2. Design (Perancangan)

Design merupakan bagaimana seorang guru merancang sebuah proses pembelajaran yang efektif dan dapat mencapai tujuan. Guru kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Padang Panjang menggunakan pendekatan saintifik dimana proses pembelajarannya dirancang sedemikian rupa agar peserta didik lebih aktif. Guru kewarganegaraan di SMAN 2 Padang Panjang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dimana metode ceramah adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan melalui lisan/penjelasan langsung kepada siswa, jadi dengan adanya perancangan media pemebelajaran interaktif guru dapat menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik. Guru juga

menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learing* dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan dimana siswa tersebut saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

3. Development

a. *Concept (* Pengonsepan)

Media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini di desain untuk guru supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan proses pembelajaran, dan juga dapat digunakan oleh siswa SMA kelas XI. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak terlalu terfokus pada teks semata.

Perancangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran dengan format tutorial yang disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disc*(CD) interaktif yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, dengan bentuk CD interaktif ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar langsung proses pembelajaran tersebut, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan sistem dalam bentuk evaluasi yang diberikan oleh sistem pada saat selesai melakukan proses pembelajaran dan

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

Perancangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6 sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, Adobe Photoshop CS3, JetAudio, Swish Max. Desain ini dibuat dalam kemasan bentuk CD interaktif yang bersifat *autorun*.

b. Design (Perancangan)

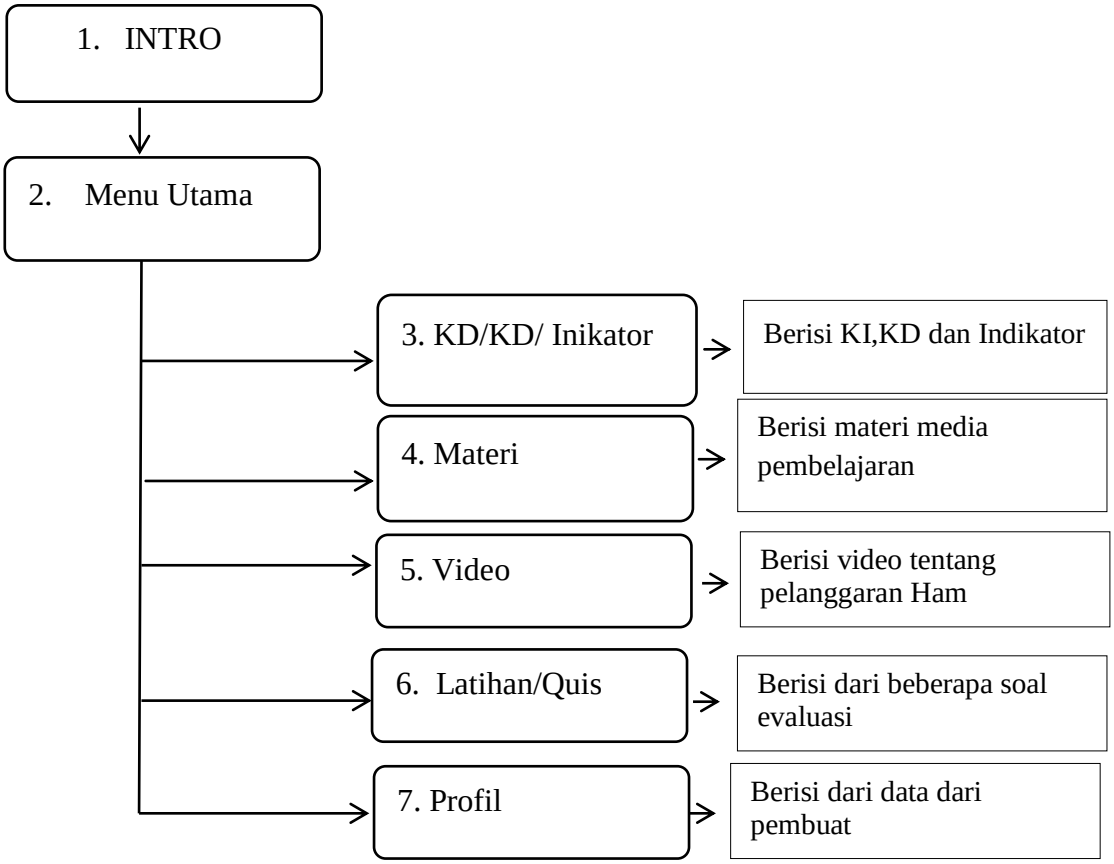
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi, storyboard,* dan *user interface.*

1. Design Struktur Navigasi

Struktur menu navigasi pada media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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.

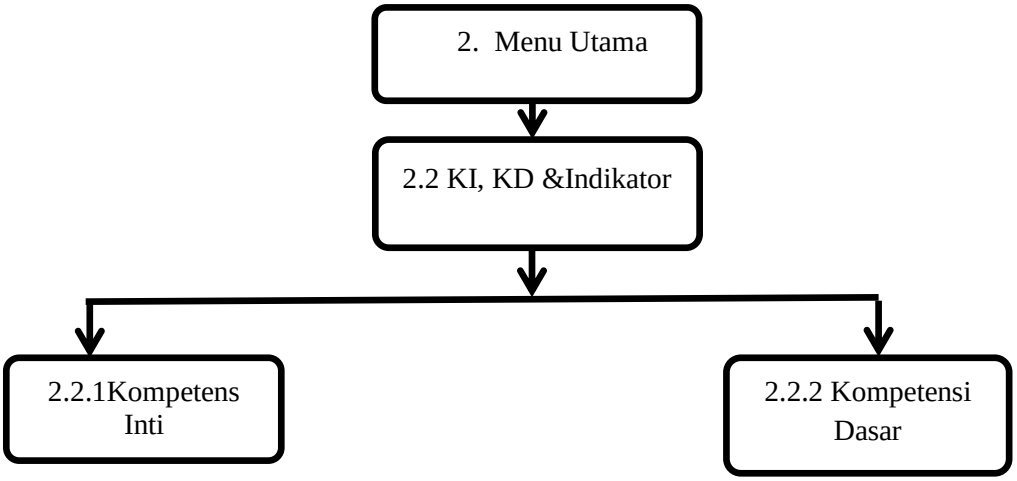
a) Struktur Navigasi Menu Utama

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:



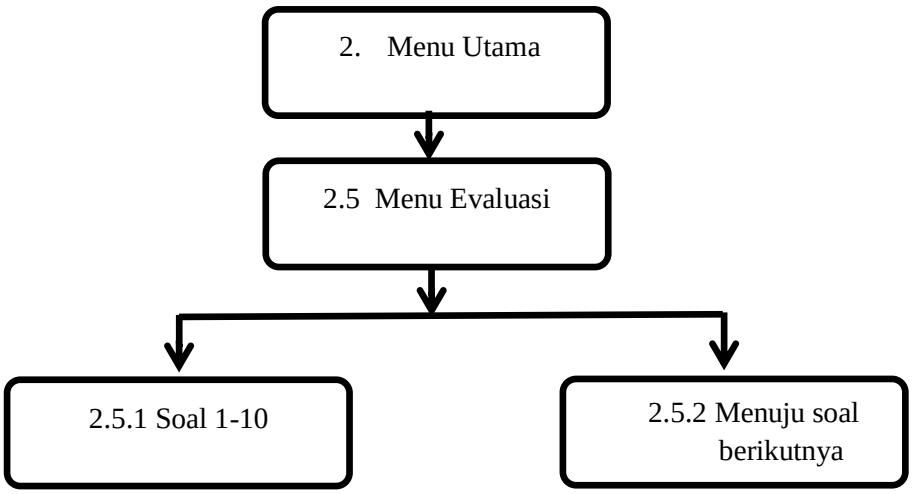
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

b) Struktur Navigasi Menu KI/ KD



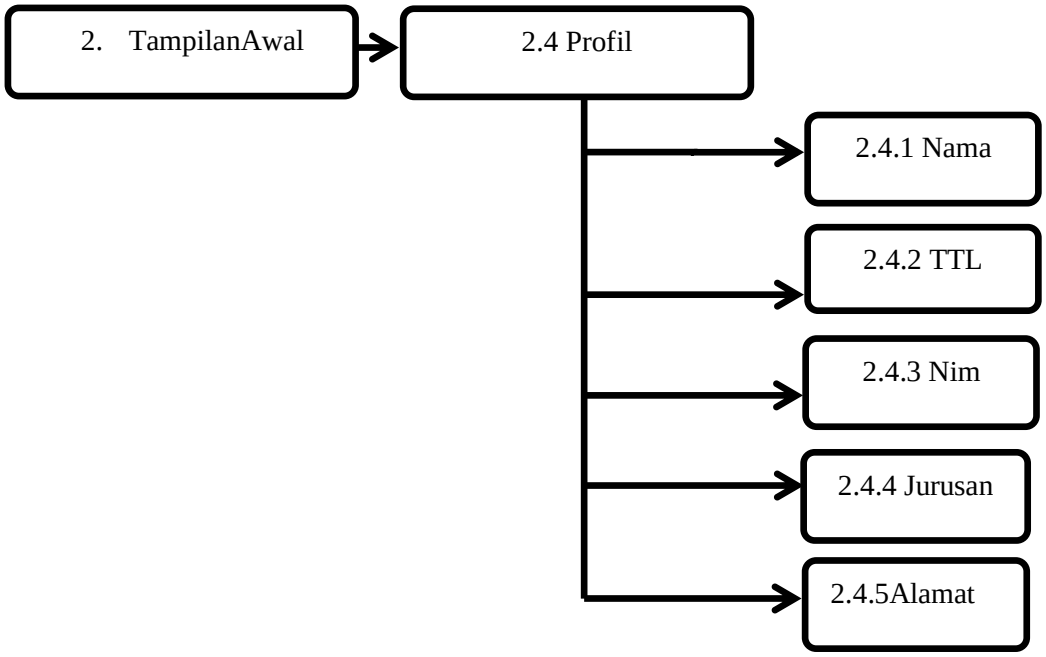
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu KI/KD

c) Struktur Navigasi Menu Evaluasi



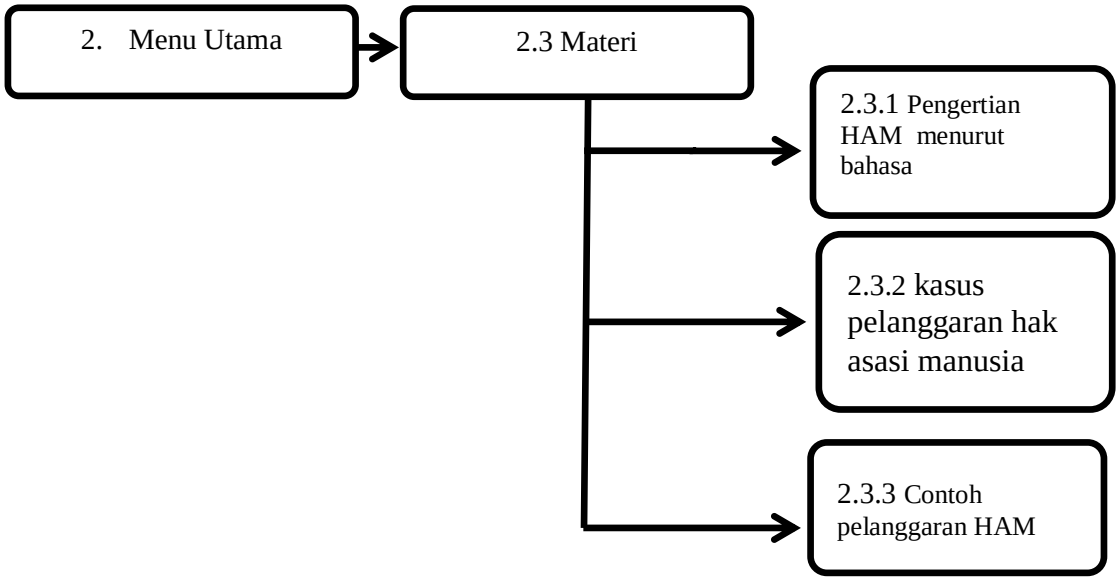
4.3 Gambar Navigasi Menu Evaluasi

d) Struktur Navigasi Menu Profil



Gambar 4.5 Gambar Struktur Navigasi Menu Profil

e) Struktur Navigasi Menu Materi Memahami tenteang HAM



Gambar 4.6 Struktur Navigasi Materi Memahami HAM

2. Desain *Storyboard*

Gambar 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 scene untuk menu utama atau scene dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan movie. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap movie dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Movie 1	Tampilan Awal
Movie 2	Menu Utama
Movie 3	KI/KD
Movie 4	Materi
Movie 5	Profil
Movie 6	Latihan

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a. *Movie* 1- Tampilan Awal, merupakan halaman awal media pembelajaran Multimedia, dimana terdapat 1 sub dimana terdapat 1 tombol yaitu menu utama,

b. *Movie* 2-Menu Utama, merupakan menu utama yang terdapat dalam media pembelajaran pendidikan Kewarganegaraanyang terdiri atas 4sub menu yaitu KI/KD, video, profil, dan evaluasi.

c. *Movie* 3-Menu KI/KD, merupakan menu kompetensi dari materi yang di bahas yang terdiri atas 1 sub menu yaitu kompetensi antara lain kompetensi dasar, dan indikator.

d. *Movie* 4-Menu Materi, merupakan menu yang membahas materi memahami HAM yang terdiri atas 3 sub menu yaitukasus pelanggaran hak asasi manusia, upaya penegakkan hak asasi manusia

e. *Movie* 5-Menu Profil, merupakan menu yang membahas tentang biodata penulis yang merancang media pembelajaran**.**

f. *Movie* 6-Menu Evaluasi, merupakan menu yang membahas soal-soal latihan mengenai materi mata sebagai alat optik yang terdiri atas 10 sub menu yaitu soal Selanjutnya dan soal Sebelumnya**.**

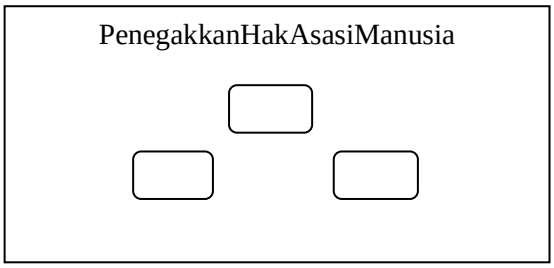
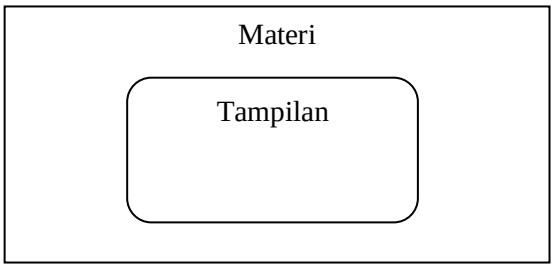
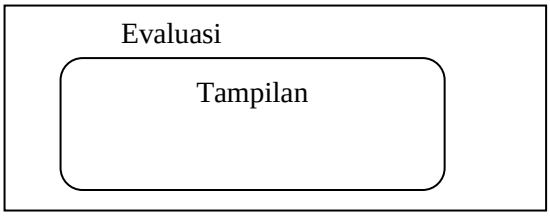
3. Design *Interface*

Media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini di rancang untuk siswa SMA sederajat, maka perancangan yang dibuat banyak menggunakan animasi agar siswa tertarik menggunakan menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Unsur tersebut disempurnakan dengan menambahkan musik latar yang sesuai dengan tema multimedia. *Background* dibuat dengan perpaduan warna putih, biru,hijau dan merah pada halaman awalnya. Hal ini dimaksudkan agar media terlihat menarik dengan kombinasi warna.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antar muka aplikasi ini:

Tabel 4.2 Perancangan *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1	Media PembelajaranKewarganegaraan Kelas XI	*Background* ,TombolAnimasi.	Sound media mp3

2		*Background* ,TombolAnimasi.	Sound tombol mp3
3		*Background* ,TombolAnimasi.	Sound tombol mp3
4		*Background* ,TombolAnimasi	Sounds tombol mp3

***c) Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)**

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, background, dan *image-image* pendukung Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*.

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

1. Data gambar animasi yang digunakan adalah gambar dari google yang format gambar *gif*.
2. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran Kewarganegaraan.

3. Data audio yang digunakan adalah musik yang digunakan sebagai latar tombol media pembelajaran Kewarganegaraan 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.

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini diambil dari gambar *Google* namun ada juga yang mengambil beberapa tombol yang ada dalam aplikasi *Adobe Flash CS6*.

Setelah objek animasi didapatkan dari *google* diimport ke dalam Adobe Flash CS6. Untuk *background* menggunakan *wallpaper*. Secara keseluruhan, setelah objek digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari library ke area kerja tersebut.

Contohnya adalah gambar *background* menu *intro* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.5 Proses Pembuatan Background Intro

b. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang diambil langsung dari aplikasi *Adobe Flash CS5* dan ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6 Proses Pembuatan Tombol-Tombol

b. **Pemograman dengan *Actionscript***

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

1. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu utama pada intro

   on(release)

   {loadMovieNum("Menu.swf",0);

   stopAllSounds ();}

2. *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol kompetensi inti adalah:

   on (release) {

   _parent.gotoAndPlay(2);

   }

3. *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi adalah:

   on (release){

   loadMovieNum("Latihan.swf",0);

   stopAllSounds ();}

4. *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil adalah:

   on(release)

   {loadMovieNum("Profil.swf",0);

stopAllSounds ();}

5. *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi adalah:

   on (release) {

   _parent.gotoAndPlay(42);}

6. *Script* yang digunakan untuk keluar

   on (release)

   {fscommand("quit");}

7. *Script* yang digunakan untuk membuat windows *fullscreen*

   fscommand("fullscreen", true);

e) **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 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.

f. Tampilan Hasil

1) Halaman Awal



Gambar 4.7 Tampilan halaman *Awal*

***Screen Description* :**Ini adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini. Disini terdapat lebih kurang 7 warna yang berbentuk persegi panjang dan lingkaran yang bergerak bila cursor mouse di letakkan pada salah satu warna tersebut yang berisikan tombol untuk menuju menu utama.

2) Halaman Profil

Halaman profil berisi mengenai biodata pribadi penulis. Halaman tersebut dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.8 Tampilan halaman Profil

Screen Description **:** Ini adalah halaman menu profil. Berisi tentang profil penulis yang mana terdapat foto dari penulis, dan biodata penulis. Dan juga terdapat tombol kembali ke menu utama.

4) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdapat 8 button (tombol) yaitu kompetensi, mateti , latihan, profil, video, motivasi, games, kembali ke intro dan tombol keluar.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.9 Tampilan halaman menu utama

Screen Description : Ini adalah halaman menu utama . pada halaman menu utama terdapat gambar buku tersusun. Dihalaman ini juga terdapat beberapa tombol untuk menuju ke halaman sub menu. Apabila kita mengarahkan kursor dan mengklik ke salah satu tombol akan menuju ke halaman berikutnya.

5) Halaman Kompetensi

Pada halaman ini terdapat petunjuk penggunaan tombol pada mata

Pelajaran Kewarganegaraan ini. Halaman tersebut seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.10 Tampilan halaman menu KI/KD

Screen Description **:** Ini adalah halaman menu KI/KD. pada halaman ini berisi KI/KD. Dihalaman ini juga terdapat tombol kembali ke menu utama.

6) Halaman Materi 1

Pada halaman Materiini, terdapat KD 1 dan isi materi. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.11 Tampilan halaman Materi 1

Screen Description **:** Ini adalah halaman materi. Berisi tentang materi-materi yang ada pada mata pelajaran Kewarganegaraan. Pada halaman materi ini terdapat tombol yang berisikan halaman selanjutnya. Apabila di klik tombol tersebut maka akan muncul ke halaman materi selanjutnya. Dan juga terdapat satu tombol yang terletak disebelah kanan atas yaitu tombol untuk kembali ke menu utama.

7) Halaman Materi 2

Pada halaman Materiini, terdapat isi materi.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.12 Tampilan halaman materi 2

Screen Description **:** Ini adalah halaman materi. Berisi tentang materi-materi yang ada pada mata pelajaran Kewarganegaraan. Pada halaman materi ini terdapat dua buah tombol yang berisikan halaman selanjutnya dan halaman kembali ke materi sebelumnya. Dan juga terdapat satu tombol yang terletak disebelah kanan atas yaitu tombol untuk kembali ke menu utama.

8) Halaman Materi 3

Pada halaman Materiini.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.13 Tampilan Halaman materi 3

***Screen Description* :** Ini adalah halaman materi. Berisi tentang materi-materi yang ada pada mata pelajaran Kewarganegaraan. Pada halaman materi ini terdapat dua buah tombol yang berisikan halaman selanjutnya dan halaman kembali ke materi sebelumnya. Dan juga terdapat satu tombol yang terletak disebelah kanan atas yaitu tombol untuk kembali ke menu utama.

9) Halaman Evaluasi

Pada halaman Evaluasi Ini, terdapat bagian kolom untuk memasukan nama anda untuk memulai tahap evaluasi.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.14 Tampilan halaman menu evaluasi

Screen Description **:** Ini adalah halaman awal evaluasi. Berisi tentang evaluasi tentang mata pelajaran Kewargnegaraan mengenai Hak Asasi Manusia. Dan apabila di klik tombol play yang berwarna Biru maka akan masuk ke evaluasi tentang Hak Asasi Manusia.

1) Bagian isi evaluasi

Pada halaman bagian isi evaluasi, berisikan tentang evaluasi. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.15 Tampilan halaman bagian satu *sub* menu evaluasi

Screen Description **:** Ini adalah isi dari halaman bagian evaluasi *sub*menu evaluasi. Berisi tentang soal-soal untuk mengevaluasi seluruh materi dengan cara menjawab pilihan yang telah ada.

2) Tampilan *score* evaluasi

Pada halaman bagian *score* evaluasi, berisikan tentang penilaian dari evaluasi yang telah dikerjakan oleh siswa.

Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.16 Tampilan halaman score evaluasi

4. *Implementation*

Dalam tahapan *implementation* terdapat proses untuk tes program atau *testing*. *Testing* adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution.*Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

a) Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar

dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Menu masuk Menu Utama	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu SK KD	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Materi		
		Menu Evaluasi		
		Menu Profil		
		Menu video		
3	Pengujian menu *Skkd*	Menu *Skkd*	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu Materi	Menu *Materi*	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian menu Evaluasi	Menu Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian menu Video	Menu Video	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*
9	Pengujian menu Keluar	Menu Keluar	Pengujian Unit	*Blackbox*

b. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Menu *Intro*

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

c. 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 KIKD	Menampilkan Menu KIKD	Menu kikd tampil	Diterima
Klik tombol Materi	Menampilkan Menu Materi	Menu Materitampil	Diterima
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan Menu Evaluasi	Menu Evaluasi tampil	Diterima
Klik tombol Video	Menampilkan Menu Video	Menu Video tampil	Diterima
Klik tombol Profil	Menampilkan Menu Profil	Menu Profil tampil	Diterima
Klik Tombol keluar	Menampilkan Menu Keluar	Menu Keluar tampil	Diterima

d. Pengujian Menu KI/KD

Tabel 4.6 Pengujian Menu KI/KD

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol KI/KD	Menampilkan Menu KI/KD	Menu KI/KD tampil	Diterima

1. Pengujian Menu Materi

Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	Yang diharapkan	Hasil Uji Coba	Kesimpulan
Klik tombol *Home*	Menampilkan Halaman *Menu Materi*	Halaman *Menu Materi*	Diterima
Klik tombol Next	Menampilkan *Materi 1*	Halaman *Menu Materi*	Diterima
Klik tombol Next	Menampilkan *Materi 2*	Halaman *Menu Materi*	Diterima
Klik tombol Next	Menampilkan *Materi* 3	Halaman *Menu Materi*	Diterima
Klik tombol Next	Menampilkan *Materi 4*	Halaman *Menu Materi*	Diterima
Klik tombol Next	Menampilkan *Materi 5*	Halaman *Menu Materi*	Diterima

e. Pengujian Menu Video

Tabel 4.8 Pengujian Menu Video

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

f. Pengujian Menu Evaluasi

Tabel 5.0 Pengujian Menu Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol Evaluasi	Menampilkan menu evaluasi	Menu Evaluasi tampil	Diterima

g. Pengujian Menu Profil

Tabel 5.1 Pengujian Menu Profil

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

h. Pengujian Menu Keluar

Tabel 5.2 Pengujian Menu Keluar

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

i. Hasil pengujian fungsionalitas

Tabel 5.3 Pengujian Fungsionalitas

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

5. Evaluation

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

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

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

1. *Hardware*

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

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

2. *Software*

Rancangan media ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, media ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat *Adobe Flash CS6* untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista, Seven (7), Eight (8), Ten (10)*

B. Pengujian Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

Validasi dari media berbasis multimedia dilakukan oleh empat orang dosen, dimana dua orang dosen adalah ahli dalam bidang komputer dan satu dalam bidang pendidikan yaitu Bapak Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom,Fandhy Sikumbang, M.Kom, Ibuk Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom sebagai validator media dan ibuk Rieni Hasanah Putri,M.Pd sebagai validator bidang pendidikan.

Hasil dari lembar validasi dari validator pertama seperti pada lampiran skripsi ini, media berbasis multimediamendapatkan nilai validasi akhir 85,5. Hasil dari lembar validasi dari validator kedua mendapatkan nilai validasi akhir 98,1. Hasil validasi dari validator ketiga yaitu 64,6. Dan hasil validator keempat yaitu 82,2. Dan diperoleh nilai akhir untuk uji validitas ini adalah **82,6** dengan kriteria sangat valid.

2. Hasil 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 praktikalitas produk peneliti tujukan kepada Ibuk Yenti Novia, S.Pd yaitu guru Kewarganegaraan dengan nilai 83, Ibuk Dra.Jasmani yaitu guru Kewarganegaraan dengan nilai 89,3 jadi total

keseluruhan dari dua guru 86 dengan demikian media dikatakan sangat praktis.

3. Hasil Uji Efektifitas Produk

Hasil lembar tanggapan efektifitas Media berbasis multimedia tentang Hak Asasi Manusia yang telah penulis bagikan kepada 10 orang siswa kelas XI IPS 5 dengan nilai 87,8 , 94,4 , 94,4, 90, 80,5, 93,8, 93,8, 88,3, 86, dan 88,8 dengan rata-rata nilai **89,76** dengan demikian media dikatakan sangat efektif.

C. Pembahasan

Dalam perancangan media pembelajaran kewarganegaraan penulis menganalisa beberapa permasalahan yang terjadi pada guru dan siswa yaitu: Strategi yang di gunakan oleh guru masih sederhana, Metode yang digunakan guru hanya menggunakan yaitu metode ceramah, dan Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena guru mencontohkan gambar-gambar tanpa menggunakan media yang menarik.

Setelah melakukan tahap analisa, penulis mulai masuk ke tahap perancangan. Tahap perancanagan ini melalui beberapa proses seperti merancang struktur *navigasi*, *storyboard*, *user interface*. Struktur menu pada media pembelajaran kewarganegaraan ini menggunakan *design* hirerarki model, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dengan lebih banyak *navigasi* menggunakan sentuhan pada layar. Pada peracangan *storyboard*, hasil dari rancangan akan menjadi

acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *movie* awal adalah halaman *intro*/ halaman pembuka, selanjutnya adalah *movie* untuk menu utama atau *movie* dariseluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*. Sedangkan *userinterface* penulis merancang menu-menu yang tersusun rapi, dengan tampilan yang terllihat *simple*.

Tahap selanjutnya setelah merancang semua yang dibutuhkan penulis masuk ke tahap *materrialcollecting* atau pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah silabu, rpp danmateri pembelajaran kewarganegaraan yang penulis dapat dari tempat penelitian yang dilaukan di SMA N 2 Padang Panjang. Bahan yang penulis kumpulkan juga seperti *image, audio, background, movie, d*an gambar-gambar pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara pareallel dengan *assembly*.

Tahap *assembly* merupakan tahap selanjutnya setelah mengumpukan bahan sekaligus tahap yang membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya. *Assembly* adalah tahap pembuatan seluruh objek atau bahan multimedia berdasarkan pada tahap *design* atau perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pembuatan tombol tombol untuk menu utama dan pendukung lainnya penulis melakukan sendiri secara manual setelah pembuatan tombol semua hasilnya di olah pada *software* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*. Ada 6 tombol dalam menu utama yang penulis buat untuk merancang media pembelajaran kewarganegaraan yaitu : KI/KD, Materi, Evaluasi, Profil, Motivasi Dan Video.

Pada saat perancangan dan pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan beberapa hadware dan sofware antara lain:

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

Setelah semua selesai dibuat maka dilakukan *Testing. Testing* adalah tahap pengujian program. Jadi apabila ada kesalahan program akan diperbaiki dan apabila sudah berjalan dengan baik proses akan masuk ketahap selanjutnya yaitu *Distribution.* Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, aplikasi diuji dengan Metode pada tahap pengujian , aplikasi dengan Metode *Blackbox.*

Setelah semua tahap perancangan sampai uji coba terhadap media pembelajaran kewarganegaraan dilakukan penulis juga melakukan uji validitas,

uji pratikalitas, dan uji efektifitas terhadap perancangan media pembelajaran kewarganegaraan yang selesai dirancang. Uji validitas dilakukan oleh 4 orang *expert* dengan nilai total **82,6** dengan kriteria sangat valid, Uji Pratikalitas dilakukan oleh 2 praktisi dengan nilai total **89,76** dengan kriteria sangat praktis, dan Uji efektifitas dilakuan oleh 10 siswa dengan hasil total **89,76** dengan kriteria sangat efektif.



BAB V

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media Pembelajaran Kewarganegaraan tentang Hak Asasi Manusia untuk SMA dapat dirancang menggunakan *software-software* pembuat animasi. Dalam hal ini *software* yang digunakan *software Adobe Flash CS6,* sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya seperti, Adobe Photoshop CS 3, Corel Draw x4, Wondershare Filmora, Format Factory, Swish Max4 dan lain-lain, maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia tentang Hak Asasi Manusia pada mata pelajaran Kewarganegaraan untuk siswa kelas XI 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. Adapun bagian-bagian media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah intro, menu utamadan submenu yang terdiri dari KI/KD, materi, profil, evaluasi, video.
2. Setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas produk maka dapat disimpulkan :

   1. Hasil Uji Validitas Produk

   Validasi dari media berbasis multimedia dilakukan oleh empat orang dosen, dimana dua orang dosen adalah ahli dalam bidang komputer dan satu dalam bidang pendidikan yaitu Bapak Agus Nur

Khomarudin, S.Pd, M.Kom ,Fandhy Sikumbang, M.Kom dan Ibuk Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom sebagai validator media dan ibuk Rieni Hasanah Putri,M.Pd sebagai validator bidang pendidikan.

Hasil dari lembar validasi dari validator pertama seperti pada lampiran skripsi ini, media berbasis multimediamendapatkan nilai validasi akhir 85,5. Hasil dari lembar validasi dari validator kedua mendapatkan nilai validasi akhir 98,1. Hasil validasi dari validator ketiga yaitu 64,6. Dan hasil validator keempat yaitu 82,2. Dan diperoleh nilai akhir untuk uji validitas ini adalah **82,6** dengan kriteria sangat valid.

2. Hasil 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 praktikalitas produk peneliti tujukan kepada Ibuk Yenti Novia, S.Pd yaitu guru Kewarganegaraan dengan nilai 83, Ibuk Dra.Jasmani yaitu guru Kewarganegaraan dengan nilai 89,3 jadi total keseluruhan dari dua guru 86 dengan demikian media dikatakan sangat praktis.

3. Hasil Uji Efektifitas Produk

Hasil lembar tanggapan efektifitas Media berbasis multimedia tentang Hak Asasi Manusia yang telah penulis bagikan kepada 10 orang siswa kelas XI IPS 5 dengan nilai 87,8 , 94,4 , 94,4, 90, 80,5, 93,8, 93,8, 88,3, 86, dan 88,8 dengan rata-rata nilai **89,76** dengan demikian media dikatakan sangat efektif untuk diberikan kepada siswa.

B. Saran

Dalam media pembelajaran Kewarganegaraan tentang Hak Asasi Manusia di SMA Negeri 2 Padang Panjang kelas XI ini penulis menyarankan kepada:

1. Siswa, guru dan dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Para calon guru maupun guru agar mengembangkan isi materi dari desain yang telah dirancang.
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. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

Abudin Nata,Tafsir ayat ayat pendidikan, Jakarta, PT.RajaGofindo Grafika

Andi Pramono, presentasi multimedia dengan macromedia flash, (Yogyakarta: Andi Offset, 2006)

Asnawir dan Usman Basyiruddin *media pembelajaran*, ….,

Azhar Asyad *Media Pembelajaran,* (Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada)

Dadang Sundawa dan Nasiwan, pendidkan pancasila dan kewarganegaraan (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud)

Madcoms,Kupas Tuntas *Adobe Flash CS6 Profesional, (Yogyakarta: Andi Offset,2012)*

Madcoms, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional* ,(Yogyakarta: Andi Offset, 2009)

M.Suyanto, *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Yogyakarta

Oemar Hamalik,*Kurikulum* dan *Pembelajaran*, Jakarra, Bumi Aksara,2013.

Roger S. Pressman, Ph.D. *Rekayasa Perangkat Lunak,* (Yogyakarta: Andi, McGraw-Hill Book co, 2002)

Rohaniatul Husna, *Perancangan media pembelajaran Bahasa Arab*,(Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer STAIN Bukittinggi,2012) (skripsi tidak diterbitkan)

Sadiman,A.S,dkk, *media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatan* (Jakarta:pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada

Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan,* Sinar Grafika, Jakarta, 2010.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Alfabeta, 2009)

Sujadi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Rineka Cipta, 2003)

Achmadyasid.files.wordpress.com/…/bab_4_perenc,(diakses pada maret 2016)

http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/ (diakses tanggal 29 maret 2016 jam 19:15)

http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif akses 13 april 2016

http://www.gurupendidikan.com/10-pengertian-kewarganegaraan-menurut-para-ahli/akses 13 april 2016

IAIN
BUKITTINGGI

LAMPIRAN

LEMBARAN PERBAIKAN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN KELAS XI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

1. Agus Nur Khomarudin, S. Pd, M. Kom

   Saran saran dari validator pertama:

   a. Penjelasan gambar agar ditambahkan.

      Sebelum Validasi:



      Sesudah Validasi:



b. Tambahkan dengan peta konsep.

Sebelum Validasi:



Sesudah Validasi:



2. Rieni Hasanah Putri, M. Pd

   a. Tambahan video stimulasi di awal

      Setelah Validasi:



   b. Tambahkan video kasus pelanggaran Hak Asasi Manusia

      Setelah Validasi:



3. Liza Efriyanti, S. Si, M.Kom

   a. Foto Profil di ganti

      Sebelum Validasi:

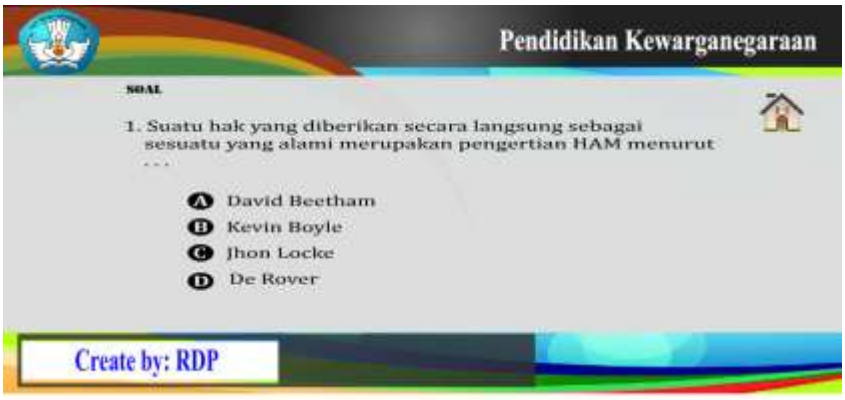


Sesudah Validasi :

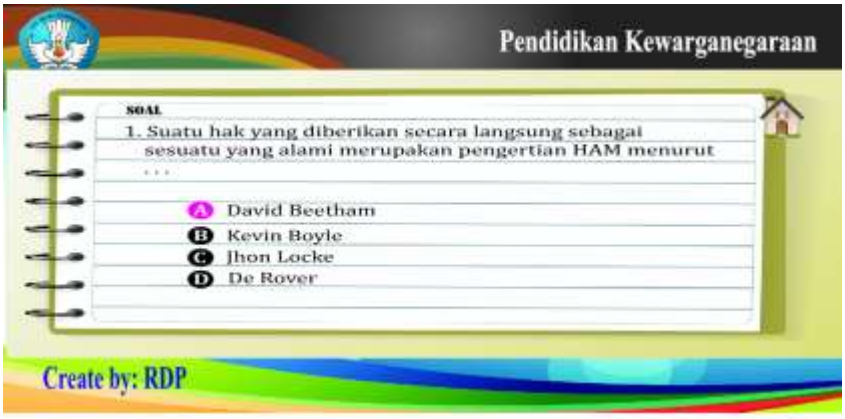


b. Adanya perubahan warna saat mengklik jawaban soal

Sebelum validasi:



Sesudah Validasi :



LAMPIRAN A
STORY BOARD INTRO

Project :**Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6*Di Sma Negeri 2 Padang Panjang**

Module : *Intro* ***Create by*** : Rahmadina Dwi Putri
Scene : 1 ***Date*** : 4 Juni 2017
Screen Size : 1024x768



Deskripsi Layar :
ni adalah halaman intro/opening *Scene*/halaman pembuka aplikasi ini. Gambar"*rumah*" sebagai tombol *Home* merupakan sebuah tombol untuk menuju ke menu utama.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna biru, Hijau, kuning, merah,
Background : *Background* (papan judul.jpg)
Text : -
Animation : Text, gambar gif.
Audio : Loop Acoustic.mp3
Video :
Button : *Menu Utama*
Script :

- fscommand ("fullscreen","true");
- on (release) {

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

Narration : Merupakan halaman intro/opening *Scene*/halaman pembuka aplikasi, disini terdapat tombol "*menu utama*" yang apabila diklik akan menampilkan halaman menu utama

LAMPIRAN B
***STORY BOARD* MENU UTAMA**

Project	:**Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6*Di Sma Negeri 2 Padang Panjang**

Module : *Menu Utama* ***Create by*** : Rahmadina Dwi Putri
Scene : 1 ***Date*** : 9 Juli 2017
Screen Size : 1024x768



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu utama aplikasi. Terdapat tombol menu : Video, Motivasi, SK/KD, Materi, Evaluasidan Profil

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna biru, hijau, kuning, merah.
Background : *9.jpeg*
Text : -
Animation : teks dan gambar
Audio : instrument.mp3
Video : -
Button : Video, Motivasi, *SK/KD, materi, evaluasi, profil, home, X, Mute, Sound..*
Script :

```
- on(release){
      _parent._parent.gotoAndStop(14);
  }
- on(release){
      _parent._parent.gotoAndStop(14);
  }
- on(release){
      _parent._parent.gotoAndStop(11);
  }
- on(release){
      loadMovieNum("evaluasi.swf",0);
  }
```

- on(release){
  _parent._parent.gotoAndStop(14);
  }

Narration : Merupakan halaman menu utama, dimana pada menu ini user Dapat memilih menu mana yang akan dituju dengan mengklik tombol- tombol menu.

LAMPIRAN C

***STORY BOARD* SKKD**

Project :**Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6*Di Sma Negeri 2 Padang Panjang**

Module	: *SK/KD*	***Create by***	: Rahmadina Dwi Putri
Scene	: 1	***Date***	: 9 Juli 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman sk/kd aplikasi.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna hijau, biru, hitam, putih
Background : *Background* (9.jpg)
Text : -
Animation : teks dan gambar
Audio : cell_out.mp3
Video : -
Button : *Tombol kembali*
Script :

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

Narration :
Merupakan halaman SK/KD

LAMPIRAN D
***STORY BOARD* MATERI**

Project :**Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6*Di Sma Negeri 2 Padang Panjang**

Module : *Materi* ***Create by*** : Rahmadina Dwi Putri
Scene : 1 ***Date*** : 9 Juli 2017
Screen Size : 1024x768



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu materi aplikasi. Terdapat tombol home dan tombol next.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna abu-abu, coklat, merah,biru.
Background : *Background* (9.jpg)
Text : -
Animation : teks dan gambar
Audio : cell_out.mp3
Video : -
Button : *Next dan Home*
Script :

- on (release) {
  gotoAndStop(5);
  }

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

Narration : Merupakan halaman materi, dimana pada menu ini user dapat memilih Next yang akan menuju kemateri selanjutnya.

LAMPIRAN E
STORY BOARD VIDEO

Project	:**Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6*Di SMA Negeri 2 Padang Panjang**

Module	: *Video*	***Create by***	: Rahmadina Dwi Putri
Scene	: 1	***Date***	: 9 Juli 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu video aplikasi. Terdapat tombol menu :video HAM

Colour	: Pada *Scene* ini di dominasi warna abu abu, biru, kuning, hijau.
Background	: *Background* (9.jpg)
Text	: -
Animation	: teks
Audio	: -
Video	: -
Button	:*Jenis jenis HAM, Pelanggaran HAM di Indonesia, Apa itu HAM, Pelanggaran HAM di Sekolah, video Animasi HAM, Pelanggaran HAM dilingkungan Keluarga, Pelanggaran HAM di Indonesi.*
Script	:

```
- on (release) {
      gotoAndStop(15);
  }
- on (release) {
      gotoAndStop(20);
}
- on (release) {
      gotoAndStop(25);
  }
```

Narration : Merupakan halaman menu video, dimana pada menu ini user dapat memilih judul video yang ditampilkan.

LAMPIRAN F
STORY BOARD EVALUASI

Project	:**Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6*Di SMA Negeri 2 Padang Panjang**

Module	: *Evaluasi*	***Create by***	: Rahmadina Dwi Putri
Scene	: 1	***Date***	: 9 Juli 2017
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu evaluasi aplikasi. Terdapat tombol a, b, c, d. Lihat Nilai akhir kamu

Colour	: Pada *Scene* ini di dominasi warna hijau, kuning
Background	: *Background* (9.jpg)
Text	: -
Animation	: teks dan gambar
Audio	: -
Video	: -
Button	: *a, b, c, d, lihat nilai akhir kamu*
Script	:

```
tampilan_benar = benar;
tampilan_salah = 10 - benar;
tampilan_skor = benar * (100 / 10);
if (tampilan_skor >= 90)
{
keterangan = "memuaskan...!!!!! tingkatkan kualitas belajar anda!";
}
if (tampilan_skor >= 70)
{
keterangan = "Bagus! Pertahankan Prestasi Anda!";
}
if (tampilan_skor <= 60)
{
keterangan = "ulangi";
}
```

Narration :

Merupakan halaman menu evaluasi, dimana pada menu ini user dapat memilih A, B, C, D yang akan menampilkan hasil jawaban, dan memilih tombol lihat nilai kamu untuk menuju ke halaman nilai yang diperoleh.

LAMPIRAN G
STORY BOARD PROFIL

Project :**Pengembangan Media PembelajaranPendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan *Adobe Flash CS6*Di SMA Negeri 2 Padang Panjang**

Module : *Evaluasi* ***Create by*** : Rahmadina Dwi Putri
Scene : 1 ***Date*** : 9 Juli 2017
Screen Size : 1024x768



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu profil aplikasi. Terdapat tombol kembali kem menu utama.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna abu abu, kuning, coklat, putih, biru
Background : *Background* (9.jpg)
Text : -
Animation : teks,angka dan gambar.
Audio : Intrument.mp3
Video : -
Button : kembali ke menu utama.
Script :

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

- fscommand("fullscreen", "true");
  stop()

Narration : Merupakan halaman menu profil, dimana pada menu ini user dapat melihat Profil perancang dan dapat memilih tombol untuk kembali ke menu utama.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidik : SMA Negeri 2 Padang Panjang

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan

Kelas/Semester : XI/1

Materi Pokok : Kasus Kasus Pelanggaran HAM

Alokasi Waktu : 2x Pertemuan

A. KOMPETENSIINTI

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleransi, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan homaniora dengan wawasan kemanusiaan kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan

pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah langsung.

B. KOMPETENSIDASAR

3.1 Menganalisis kasus pelanggaran HAM dalam rangka perlindungan, pemajuan, dan pemenuhan HAM.

4.1 Menyaji hasil analisis kasus pelanggaran HAM dalam rangka perlindungan, pemajuan, dan pemenuhan HAM.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.1.1 Menjelaskan pengertian HAM

3.1.2 Menjelaskan macam macam hak asasi manusia

3.1.3 Menjelaskan bentuk bentuk pelanggaran hak asasi manusia

3.1.4 Menjelaskan sifat sifat pelanggaran hak asasi manusia

3.1.5 Menjelaskan penyebab kasus pelanggaran hak asasi manusia

3.1.6 Mennyebutkan contoh pelanggaran hak asasi manusia

3.1.7 Menjelaskan upaya kasus pelanggaran hak asasi manusia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.1.1 Siswa mampu Menjelaskan pengertian HAM

3.1.2 Siswa mampu Menjelaskan macam macam hak asasi manusia

3.1.3 Siswa mampu Menjelaskan bentuk bentuk pelanggaran hak asasi manusia

3.1.4 Siswa mampu Menjelaskan sifat sifat pelanggaran hak asasi manusia

3.1.5 Siswa mampu Menjelaskan penyebab kasus pelanggaran hak asasi manusia

3.1.6 Siswa mampu Mennyebutkan contoh pelanggaran hak asasi manusia

3.1.7 Siswa mampu Menjelaskan upaya kasus pelanggaran hak asasi manusia

E. MATERIPEMBELAJARAN

Kasus kasus pelanggaran HAM

F. PENDEKATAN, MODEL dan METODE

Pendekatan	: Saintifik
Model Pembelajaran	: Model Pembelajaran *Cooperative Learing*
Metode	: Tanya jawab, diskusi, Penugasan

G. LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan Pertama**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Membuka pelajaran dengan salam dan doa b. Pesertadidik diminta untuk membaca Alquran c. Guru mengambil absen peserta didik d. Guru menanya kabar peserta didik e. Guru melakukan presensi dan kesiapan pada peserta didik. f. Menanyakan pengetahuan peserta didik tentang Hak asasi manusia g. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	10 menit
Kegiatan Inti	a. SebelumpesertadidikmemahamiberbagaikasuspelanggaranHAM,guru menunjukkan ilustrasi paparan secara singkat tentang kasus pelanggaran HAM ***Mengamati*** 1. Peserta didik disajikan cerita tentang kasuspelanggaran HAM 2. Pesertadidikdiberiwaktuuntukmembaca kasus tersebut.	70 menit

	Menanya 1. Peserta didikmembuat pertanyaan tentangkasus pelanggaran HAM (diharapkanpesertadidik dapatmembuat5pertanyaanyangberbeda denganteman sebangku). ***PengumpulanData*** 1. Pesertadidik dengankelompokmengumpulkaninformasiyang berkaitan dengan kasus pelanggaran HAM ditinjau darikasussejenisdengan kasus pelanggaran HAM yang telah ditayangkan . ***Mengasosiasi*** 1. Pesertadidikmembuatanalisisterkaitdenganfaktorpen yebabdan solusiyang dapatdiberikandarikasus pelanggaran HAM yang ditinjaudari upaya perlindungan dan penegakkan penegakkan HAM ***Mengkomunikasikan*** 1. Secararandom pesertadidik (2sampaidengan3orangmewakili kelompok) dapat mengkomunikasikan secara lisan hasil analisis kasustersebut. Adapunpesertadidik yang lainmengumpulkanhasil analisis secaratertulis	

Penutup	**MenarikKesimpulan :** a. Guru mengulang lagi materi secara singkat. b. Guru menyampaikan materi pelajaran untuk pertemuan yang akan datang c. Guru menyuruh siswa untuk berkemas dan merapikan area kerja d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa.	10 menit

- **Pertemuan kedua**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Membuka pelajaran dengan salam dan doa b. Peserta didik diminta untuk membaca Alquran c. Guru mengambil absen peserta didik d. Guru menanya kabar peserta didik e. Guru melakukan presensi dan kesiapan pada peserta didik. f. Menanyakan pengetahuan peserta didik tentang analisis kebutuhan telekomunikasi g. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	10 menit
Kegiatan Inti	***Mengamati*** Peserta didikdiminta untuk membaca buku Teks Pelajaran kewarganegaraan Bab1 ***Menanya*** Pesertadidikdimintauntukmengajukanpertanyaan berkaitan denganmateriyang telah dibacanya,masing-masingdengan pertanyaan yangberbeda **Pengumpulan*Data*** • Peserta didiksecara berkelompok mengumpulkan informasi tentang contoh-contohkasuspelanggaranHAM diIndonesia dan	70menit

	faKtor- faktorpenyebabterjadinya,denganmenggunakan berbagaisumberdaribuku, media masa atauinternet. ***Mengasosiasi*** • Pesertadidikmengerjakantugasmandiri1.2yaitumelakukan identifikasi dan menyimpulkan faktor-faktor penyebab terjadinya pelanggaran HAM • Pesertadidikmengidentifikasidanmenganalisiskasus-kasus pelanggaranHAM yangterjadidimasyarakat melalui pemberitaandimediacetak atauelektronik,serta mengidentifikasi kasus-kasus pelanggaran HAM di lingkungan keluarga, masyarakatdan sekolah. Tugas tersebut dikerjakan dirumah. ***Mengkomunikasikan*** • Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaanya,pesertadidiklainnyadiberikesempatanuntuk menanggapihasilpekerjaantemannya. • Pesertadidikmelaporkanhasiltugasnyasecaratertulisuntuk diberipenilaianoleh guru.	
Penutup	**MenarikKesimpulan :** a. Guru mengulang lagi materi secara singkat. b. Guru menyampaikan materi pelajaran untuk	10 menit

	pertemuan yang akan datang c. Guru menyuruh siswa untuk berkemas dan merapikan area kerja d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa.	

H. Media

- Alat Tulis
- LCD Proyektor
- Komputer/Laptop

I. Sumber Pembelajaran

- Internet
- Buku cetak

Padang Panjang, Agustus 2017

ANGKET VALIDITASPENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitasPengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan Bapak/Ibu sebagai validator dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran KWN dengan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran KWN sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				✓	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓	
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* mudah dipahami				✓	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				✓	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					✓
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				✓	
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				✓	
2	Ukuran font proposional dan konsisten				✓	
3	Tipe font sederhana dan jelas				✓	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				✓	
5	Layout menarik dan proporsional				✓	
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					✓
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				✓	
3	Menggunakan Bahasa indonesia yang benar				✓	

KOMENTAR DAN SARAN

1. **Komentar**

   Kemukakanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   I. Titik Kekuatan

   Media dpt digunakan pd mapel Kewarganegaraan dg pokok bahasan HAM

   II. Titik Kelemahan

   Video pelanggaran HAM diganti → ambil yg lagi trend
   s lagunya bukan lagu kebangsaan

2. **Saran-saran**

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

   ·) Video motivasi agar bisa dijalankan
   ·) foto profil ganti
   ·) Adanya perubahan warna saat mengklik jawaban soal di menu evaluasi

Nama Validator : Lita Efriyanti, S.Ti, M.Kom
Jabatan : Dosen PTIK
Bidang Keahlian : IT

Bukittinggi, 25/07/2017
Validator

Lita Efriyanti, S.Ti, M.Kom
NIP. 197501282008012012

ANGKET VALIDITASPENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitasPengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan Bapak/Ibu sebagai validator dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran KWN dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran KWN sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas			✓		
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca			✓		
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* mudah dipahami				✓	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				✓	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					✓
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					✓
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				✓	
2	Ukuran font proposional dan konsisten				✓	
3	Tipe font sederhana dan jelas				✓	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi			✓		
5	Layout menarik dan proporsional			✓		
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti			✓		
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan			✓		
3	Menggunakan Bahasa indonesia yang benar				✓	

KOMENTAR DAN SARAN

1. **Komentar**

   Kemukakanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   I. Titik Kekuatan

   1. Mudah dioperasikan
   2. Lebih praktis

   II. Titik Kelemahan

   1. Materi belum sesuai dengan tujuan pembelajaran
   2.

2. **Saran-saran**

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

   1. Perbaiki lagi materi. (sesuaikan)
   2. Tambahkan vidio stimulus di awal.
   3. Tambahkan vidio kasus pelanggaran HAM
   4. Sesuaikan media /isi materi media dengan RPP

Nama Validator : .....

Jabatan : .....

Bidang Keahlian : Dosen LB . Dosen kewarganegaraan

Bukittinggi, ...2017

Validator

RIENI HASNAH PUTRI

NIP.

ANGKET VALIDITASPENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitasPengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan Bapak/Ibu sebagai validator dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran KWN dengan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran KWN sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					✓
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓	
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* mudah dipahami				✓	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					✓
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				✓	
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				✓	
2	Ukuran font proposional dan konsisten				✓	
3	Tipe font sederhana dan jelas				✓	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				✓	
5	Layout menarik dan proporsional				✓	
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					✓
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				✓	
3	Menggunakan Bahasa indonesia yang benar				✓	

KOMENTAR DAN SARAN

1. **Komentar**

   Kemukakanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   I. Titik Kekuatan

   1. Mudah dalam pengoperasiannya / mudah digunakan.
   2. Animasi lengkap : Teks, gambar, Audio & Video.

   II. Titik Kelemahan

   1. Animasi Teks
   2. penjelasan Gambar

2. **Saran-saran**

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

   1. Animasi Teks agar diperbaiki.
   2. penjelasan Gambar agar ditambahkan.
   3. Tambahkan dengan peta konsep.

Nama Validator : Agus Nur Khomarulin

Jabatan : .....

Bidang Keahlian : pemrograman & komputer Grafis

Bukittinggi, 07 / 07 / 2017

Validator

Agus Nur Khomarulin, S.Pd, M.kom

NIP.

ANGKET VALIDITASPENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitasPengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan Bapak/Ibu sebagai validator dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran KWN dengan kompetensi dasar					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran KWN sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					✓
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					✓
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* mudah dipahami					✓
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					✓
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					✓
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				✓	
2	Ukuran font proposional dan konsisten					✓
3	Tipe font sederhana dan jelas					✓
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					✓
5	Layout menarik dan proporsional					✓
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					✓
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan					✓
3	Menggunakan Bahasa indonesia yang benar					✓

KOMENTAR DAN SARAN

1. **Komentar**

   Kemukakanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   I. Titik Kekuatan

   .....

   .....

   .....

   .....

   .....

   II. Titik Kelemahan

   .....

   .....

   .....

   .....

   .....

2. **Saran-saran**

   Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibu yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

   .....

   .....

   .....

   .....

   .....

Nama Validator : Fandhy Susrumbang, M.kom

Jabatan : .....

Bidang Keahlian : .....

Bukittinggi, 11 Juli 2017

Validator

Fandhy Susrumbang, M.kom

NIP.

ANGKET PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan guru terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan Bapak/Ibu dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat terbaca dengan baik				✓	
2	Kesesuaian proporsi warna				✓	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				✓	
4	Mudah digunakan					✓
5	Media memiliki tampilan yang menarik					✓
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan bahan ajar				✓	
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓	
3	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
C	**Manfaat**					
1	Mempermudah Pembelajaran KWN Tentang Hak Asasi Manusia					✓
2	Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar					✓

TANGGAPAN DAN SARAN

1. **Tanggapan**
   Kemukakanlah komentar atau tanggapan Bapak/Ibuk setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   .....

   .....

   .....

   .....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibuk yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

Tambahkan animasi pada media yang dibuat.

Nama Guru : Dra. Jasmani
NIP : 19630508 500701 5001
Mata Pelajaran : KWN
Kelas : XI

Padang Panjang, Juli 2017
Guru Mata Pelajaran

Dra. Jasmani
NIP. 19630508 500701 5001

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat terbaca dengan baik				✓	
2	Kesesuaian proporsi warna				✓	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				✓	
4	Mudah digunakan					✓
5	Media memiliki tampilan yang menarik				✓	
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan bahan ajar				✓	
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓	
3	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
C	**Manfaat**					
1	Mempermudah Pembelajaran KWN Tentang Hak Asasi Manusia				✓	
2	Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar					✓

TANGGAPAN DAN SARAN

1. **Tanggapan**

   Kemukakanlah komentar atau tanggapan Bapak/Ibuk setelah mengamati dan menganalisis produk ini.

   Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran-saran Bapak/Ibuk yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk ini.

Perbaiki materi, tambah animasi

.....

.....

.....

.....

Nama Guru	:	YENTI NOVIA
NIP	:	1969 1120 2003 12 2003
Mata Pelajaran	:	PKN
Kelas	:	XI IPS 5

Padang Panjang, Juli 2017
Guru Mata Pelajaran

NIP.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai				✓	
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓	
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓	
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar				✓	
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	

Saran-saran:

Aplikasi yang dibuat oleh kak dina sudah baik dan bagus tapi kalau bisa membuat lebih banyak kreasi agar itu bisa mendorong atau memotivasi dalam belajar

Nama Siswa : Suci Fitria

NIS : 4975

Semester : (satu) 1

Kelas : XI IPS 5

Padang Panjang, 05 Juli 2017
Siswa

Suci FITRIA

NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai				✓	
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓	
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓	
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar					✓
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	

Saran-saran:

Sudah sesuai dengan Efektivitas Pengembangan MEDIA Pembelajaran

Nama Siswa : Salsa Nabila Putri

NIS : 4913

Semester : I

Kelas : XI IPS Jepang

Padang Panjang, Juli 2017
Siswa

Salsa Nabila Putri

NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai					✓
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar				✓	
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	

Saran-saran:

Sudah sesuai dg Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan

Nama Siswa : Resty Hamida

NIS : 4911

Semester : Semester 1

Kelas : XI IPS 5 Jepang

Padang Panjang, Juli 2017
Siswa

Restyhlmd .

NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓	
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai				✓	
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓	
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓
3	Proporsional Layout sudah sesuai					✓
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar					✓
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓

Saran-saran:

Sudah sesuai dengan keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan kewarganegaraan, dan lebih mudah untuk dipahami.

Nama Siswa : NATASYA SYARELLA

NIS : 4905

Semester : 1

Kelas : XI IPS Jepang

Padang Panjang, Juli 2017
Siswa

NATASYA SYARELLA
NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai				✓	
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓	
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas			✓		
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓	
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran				✓	
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar				✓	
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	

Saran-saran:

Menurut saya penyajianya belum pas karena terlalu singkat. Dan alangkah lebih baiknya ditambah sedikit materinya.

Nama Siswa : Fany Amelia Rozani

NIS : 4896

Semester : I

Kelas : XI. IPS Jepang

Padang Panjang, 05 Juli 2017
Siswa

FANY AMELIA ROZANI
NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓	
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai				✓	
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓	
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar					✓
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓

Saran-saran:

Proporsional layout dg kesesuaian warnanya sdh/ sudah kurang pas.

Nama Siswa : Fharysha Irwar Pradana

NIS : 4027

Semester : 1

Kelas : XI IPS 5

Padang Panjang, Juli 2017
Siswa



Nanda Ismar Putra

NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					✓
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓	
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai					✓
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓	
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar					✓
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓

Saran-saran:

Tingkat kan saja media pembelajarannya agar dapat menarik siswa dlm belajar

Nama Siswa : Fahrul Ikram Thomas

NIS : 4895

Semester : 1 (Satu)

Kelas : XI IPS Jepang

Padang Panjang, Juli 2017
Siswa

Fahrul Ikram Yhoma

NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					✓
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai				✓	
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					✓
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓	
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓
C	**Manfaat**					✓
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran				✓	
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar				✓	
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	

Saran-saran:

.....

Materinya bagus dan warna dan yang digerakkan.

.....

.....

Nama Siswa : Bagas Yulianto.

NIS : 4958.

Semester : 1.

Kelas : XI IPS C

Padang Panjang, Juli 2017
Siswa



NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**				✓	
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓	
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai				✓	
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓	
3	Proporsional Layout sudah sesuai					✓
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓	
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar					✓
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	

Saran-saran:

Kalau bisa / ada game dan motivasinya ada dalam bentuk materi yang diajarkan.

Nama Siswa : Cheryl Putra Suci

NIS : 4891

Semester : Semester 1

Kelas : XI IPS 3 Depan

Padang Panjang, Juli 2017
Siswa

NIM.

ANGKET EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARANINTERAKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS XIMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama Peneliti : Rahmadina Dwi Putri

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

JudulPenelitian :Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Petunjuk :

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan SISWA terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash Cs6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang. Untuk itu diharapkan para siswa dapat memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

KOMPONEN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
1	SangatKurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	SangatBaik

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN PRODUK

No	Aspek yang dievaluasi	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓	
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓	
3	Materi yang disajikan Hak Asasi Manusia sudah sesuai					✓
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓	
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓	
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓	
C	**Manfaat**					
1	Media Hak Asasi Manusia ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Animasi pada Hak Asasi Manusia ini memudahkan siswa dalam belajar					✓
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓

Saran-saran:

Media ini sangat Menarik
Bisa membantu belajar jadi
sarannya : Media ini bisa dikembangkan lagi
alat bantu pembelajaran siswa dan dibuat lebih menarik.

Nama Siswa : Zahara Febriyanti
NIS : 4915
Semester : Semester 1

Kelas : Zahara Feryanti Kelas : XI IPS Jepang.

Padang Panjang, 5 Juli 2017
Siswa

Zahara Feryanti
NIM.

Analisis Hasil Validitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Validator 1: Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom

No	Pernyataan	Sk	K	C	B	SB	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**												
1	Kesesuaian media pembelajaran KWN dengan kompetensi dasar				✓					4		4	80
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**90**
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**												
1	Urutan sajian materi pembelajaran KWN sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					✓					5	5	100
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓					4		4	80
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe FlashCS6* mudah dipahami				✓					4		4	80
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					✓					5	5	100
	Mudah digunakan dan sederhana dalam				✓					4		4	80

5	pengoperasiannya												
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				✓					4		4	80
	NilaiIndikator												**86,6**
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI**												
1	Background sederhana, konsistendanjelas				✓					4		4	80
2	Ukuran font proposionaldankonsisten				✓					4		4	80
3	Tipe font sederhanadanjelas				✓					4		4	80
4	Font dengan background memilikitingkat kekontrasan yang tinggi				✓					4		4	80
5	Layout menarik dan proporsional				✓					4		4	80
	NilaiIndikator												**80**
D	**ASPEK KEBAHASAAN**												
1	Sederhanadanmudahdimengerti					✓					5	5	100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				✓					4		4	80
3	MenggunakanBahasaIndonesia yang benar				✓					4		4	80

	Nilai Indikator	**86,6**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

Nilai = $\frac{\text{BP}}{\text{BM}}$ X 100 %

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

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

$= \frac{90+86,6+80+86,6}{4} =$ **85,8**

Analisis Hasil Validitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Validator 2: Fandhy Sikumbang, M.Kom

No	Pernyataan	Sk	K	C	B	SB	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**												
1	Kesesuaian media pembelajaran IPA dengan kompetensi dasar					✓					5	5	100
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**												
1	Urutan sajian materi pembelajaran IPA sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					✓					5	5	100
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					✓					5	5	100
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe FlashCS6* mudah dipahami					✓					5	5	100
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					✓					5	5	100

5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓					4		4	80
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**96,6**
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI**												
1	Background sederhana, konsistendanjelas				✓					4		4	80
2	Ukuran font proposionaldankonsisten					✓					5	5	100
3	Tipe font sederhanadanjelas					✓					5	5	100
4	Font dengan background memilikitingkat kekontrasan yang tinggi					✓					5	5	100
5	Layout menarik dan proporsional					✓					5	5	100
	NilaiIndikator												**96**
D	**ASPEK KEBAHASAAN**												
1	Sederhanadanmudahdimengerti					✓					5	5	100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan					✓					5	5	100

3	MenggunakanBahasaIndonesia yang benar					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

Nilai = $\frac{BP}{BM}$ X 100 %

Nilai Perindikator = $\frac{\sum Nilai}{N}$

Nilai Validator II = $\frac{\sum Nilai\ Indikator}{Indikator}$

$= \frac{100+96,6+96+100}{4}$

= **98,15**

Analisis Hasil Validitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Validator 3: Rieni Hasanah Putri

No	Pernyataan	Sk	K	C	B	SB	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**												
1	Kesesuaian media pembelajaran IPA dengan kompetensi dasar		✓					2				2	40
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓					2				2	40
	Nilai Indikator												**40**
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**												
1	Urutan sajian materi pembelajaran IPA sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas			✓					3			3	60
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca			✓					3			3	60
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe FlashCS6* mudah dipahami				✓					4		4	80
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				✓					4		4	80

5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					✓					5	5	100
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**80**
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI**												
1	Background sederhana, konsistendanjelas				✓					4		4	80
2	Ukuran font proposionaldankonsisten				✓					4		4	80
3	Tipe font sederhanadanjelas				✓					4		4	80
4	Font dengan background memilikitingkat kekontrasan yang tinggi			✓					3			3	60
5	Layout menarik dan proporsional			✓					3			3	60
	NilaiIndikator												**72**
D	**ASPEK KEBAHASAAN**												
1	Sederhanadanmudahdimengerti			✓					3			3	60
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan			✓					3			3	60

3	MenggunakanBahasaIndonesia yang benar				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**66,7**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

Nilai = $\frac{\text{BP}}{\text{BM}}$ X 100 %

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

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

$= \frac{40+80+72+66,7}{4}$

= **64,6**

Analisis Hasil Validitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Validator 4: Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom

No	Pernyataan	Sk	K	C	B	SB	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**												
1	Kesesuaian media pembelajaran KWN dengan kompetensi dasar				✓					4		4	80
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**												
1	Urutan sajian materi pembelajaran KWN sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				✓					4		4	80
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓					4		4	80
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe FlashCS6* mudah dipahami				✓					4		4	80
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				✓					4		4	80
	Mudah digunakan dan sederhana dalam					✓					5	5	100

5	pengoperasiannya												
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				✓					4		4	80
	NilaiIndikator												**83,3**
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI**												
1	Background sederhana, konsistendanjelas				✓					4		4	80
2	Ukuran font proposionaldankonsisten				✓					4		4	80
3	Tipe font sederhanadanjelas				✓					4		4	80
4	Font dengan background memilikitingkat kekontrasan yang tinggi				✓					4		4	80
5	Layout menarik dan proporsional				✓					4		4	80
	NilaiIndikator												**80**
D	**ASPEK KEBAHASAAN**												
1	Sederhanadanmudahdimengerti					✓				5		5	100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				✓					4		4	80
3	MenggunakanBahasaIndonesia yang benar				✓					4		4	80

	Nilai Indikator	**86,6**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

Nilai = $\frac{BP}{BM}$ X 100 %

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

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

$= \frac{80+83,3+80+86,6}{4} =$ **82,2**

Kesimpulan Uji Validitas secara keseluruhan:

Nilai Uji Validitas = $\frac{\text{Validator I+II+III}}{3}$

$= \frac{85,5+98,1+64,6+82,2}{4}$

= 82,6 (Kriteria Sangat Valid)

Analisis Hasil Praktikalitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Penguji : Yenti Novia

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**Tampilan**						1	2	3	4	5		
1	Teks dapat terbaca dengan baik				✓					4		4	80
2	Kesesuaian proporsi warna				✓					4		4	80
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				✓					4		4	80
4	Mudah digunakan					✓					5	5	100
5	Media memiliki tampilan yang menarik				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**84**
B	**Isi**												
1	Kesesuaian materi dengan bahan ajar				✓					4		4	80
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓					4		4	80
3	Ketepatan penggunaan bahasa				✓					4		4	80
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar			✓					3			3	60
	Nilai Indikator												**75**

C	**Manfaat**												
1	Mempermudah pembelajaran KWN tentang HAM				✓					4		4	80
2	Meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**90**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{84+75+90}{3}$$

$$= \mathbf{83}$$

Analisis Hasil Praktikalitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di Sma Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 2: Dra.Jasmani

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	SkorBobot					Bobot	Nilai
A	**Tampilan**						1	2	3	4	5		
1	Teks dapat terbaca dengan baik				✓					4		4	80
2	Kesesuaian proporsi warna				✓					4		4	80
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				✓					4		4	80
4	Mudah digunakan					✓					5	5	100
5	Media memiliki tampilan yang menarik					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**88**
B	**Isi**												
1	Kesesuaian materi dengan bahan ajar				✓					4		4	80
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓					4		4	80
3	Ketepatan penggunaan bahasa				✓					4		4	80
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
C	**Manfaat**												

1	Mempermudah pembelajaran IPA tentang Proses Terjadinya hujan					✓					5	5	100
2	Meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{88+80+100}{3}$$

$$= \mathbf{89,3}$$

Kesimpulan Uji Praktikalitas secara keseluruhan:

$$\text{Nilai Uji Pratikalitas} = \frac{\text{Pratikalitas I+II}}{2}$$

$$= \frac{83+89,3}{2}$$

= 86 (Kriteria Sangat Praktis)

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 1: Cindy Atika Sari

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**						1	2	3	4	5		
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓					4		4	80
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓					4		4	80
3	Materi yang disajikan HAM sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓					4		4	80
3	Proporsional Layout sudah sesuai					✓					5	5	100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**90**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat membantu mencapai					✓					5	5	100

	tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{80+90+93,3}{3}$$

$$= 87,8$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 2: Fajar Yulianto

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**						1	2	3	4	5		
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓					4		4	80
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan HAM sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓					4		4	80
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**90**
C	**Manfaat**												

1	Media HAM ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran					✓					5	5	100
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{86{,}6+90+100}{3}$$

$$= 92{,}2$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 3: Fahrul Ikram Thomas

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓					4		4	80
3	Materi yang disajikan HAM sudah sesuai					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**93,3**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**90**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat					✓					5	5	100

	membantu mencapai tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{93{,}3+90+100}{3}$$

$$= 94{,}4$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 4: Fharysha Irwan Perdana

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**						1	2	3	4	5		
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓					4		4	80
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓					4		4	80
3	Materi yang disajikan HAM hidup sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**90**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat					✓					5	5	100

	membantu mencapai tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{80+90+100}{3}$$

$$= 90$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 5: Fani Amelia Rozani

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓					4		4	80
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan HAM sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas			✓					3			3	60
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**75**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat membantu mencapai				✓					4		4	80

	tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar				✓					4		4	80
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{86{,}6+75+80}{3}$$

$$= 80{,}5$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 6: Natasya Syarella

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓					4		4	80
3	Materi yang disajikan HAM sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai					✓					5	5	100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**95**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat					✓					5	5	100

	membantu mencapai tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{86{,}6+95+100}{3}$$

$$= 93{,}8$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 7: Resty Hamida

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**						1	2	3	4	5		
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi					✓					5	5	100
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan HAM sudah sesuai					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas					✓					5	5	100
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**95**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat					✓					5	5	100

	membantu mencapai tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar				✓					4		4	80
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{100+95+86,6}{3}$$

$$= 93,8$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 8 : Salsa Nabila Putri

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓					4		4	80
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan HAM hidup sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik					✓					5	5	100
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓					4		4	80
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**85**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat					✓					5	5	100

	membantu mencapai tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**93,3**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{86,6+85+93,3}{3}$$

$$= 88,3$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 9 : Suci Fitria

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓					4		4	80
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar					✓					5	5	100
3	Materi yang disajikan HAM hidup sudah sesuai				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓					4		4	80
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**85**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat					✓					5	5	100

	membantu mencapai tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar				✓					4		4	80
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**86,6**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{86,6+85+86,6}{3}$$

$$= 86$$

Analisis Hasil Efektifitas Terhadap Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6Di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Penguji 10: Zahara Febriyanti

No	Aspek yang di evaluasi	STS	TS	BS	S	SS	Skor Bobot					Bobot	Nilai
A	**Isi Media Pembelajaran**												
1	Sudah sesuai dengan standar kompetensi				✓					4		4	80
2	Substansi materi pada media yang dibuat sudah benar				✓					4		4	80
3	Materi yang disajikan HAM sudah sesuai					✓				5		5	100
	Nilai Indikator												**86,6**
B	**Sajian Dalam Media Pembelajaran**												
1	Urutan Penyajian Sudah Baik				✓					4		4	80
2	Jenis huruf dan Ukuran sudah pas				✓					4		4	80
3	Proporsional Layout sudah sesuai				✓					4		4	80
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				✓					4		4	80
	Nilai Indikator												**80**
C	**Manfaat**												
1	Media HAM ini dapat membantu mencapai					✓					5	5	100

	tujuan pembelajaran												
2	Animasi pada HAM ini memudahkan siswa dalam belajar					✓					5	5	100
3	Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓					5	5	100
	Nilai Indikator												**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan: **SK=1, K=2, C=3, B=4, SB=5.**

Bobot **= SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.**

$$\text{Nilai} = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

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

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

$$= \frac{86{,}6+80+100}{3}$$

$$= 88{,}8$$

Kesimpulan Uji Efektifitas secara keseluruhan:

$$\text{Nilai Uji Efektifitas} = \frac{\text{Siswa I+II+III+IV+V+VI+VII+VIII+IX+X}}{10}$$

$$= \frac{87{,}8+ 92{,}2+ 94{,}4 + 90 + 80{,}5 + 93{,}8 + 93{,}8 + 88{,}3 + 86 + 88{,}8}{10}$$

= 89,56 (Kriteria Sangat Efektif)

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

Nomor : 1249/In.26.1/PP.07/1/2017 06 Juni 2017
Lampiran : -
Hal : PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

Yth, Walikota Padang Panjang
CQ. Ka.Kan Kesbangpol
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, kami harapkan Bapak/Ibu untuk dapat kiranya memberi kesempatan penelitian kepada mahasiswa :

N a m a	:	Rahmadina Dwi Putri
NIM	:	2513,024
Jurusan	:	PTIK
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Mengunakan Adobe Flash CS6 di SMAN 2 Padang Panjang
Lokasi Penelitian	:	SMA Negeri 2 Padang Panjang
Waktu	:	Juni-Agustus

Demikian surat ini disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
DEKAN

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc.,M.Ag
NIP.197305102000121002

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : 1138/In.26.1/PP.02.3/1/2017

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Rahmadina Dwi Putri, NIM .2513,024 tanggal 22 Mei 2017 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Mengunakan Adobe Flash CS6 di SMAN 2 Padang Panjang".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Gusril Basir, M.Hum
   NIP : 19660817 199403 1 005
   Pangkat/Gol.Ruang : Pembina (IV/a)
   Bidang Keahlian Pokok : Kewarganegaraan
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom
   NIP : 19750104 200604 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Sistem Informasi
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 26 Mei 2017
Dekan,

H. Nanu Burhanuddin

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG
Akreditasi A
Website : http://sman2-padangpanjang.sch.id/ E-mail : smandapadangpanjang@yahoo.co.id
Jl. Bundo Kandung No. 2 Telp/Fax (0752) 484752 Kota Padang Panjang

SURAT KETERANGAN
Nomor. 421.2/495 /SMA.02/PP/VII-2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMAN 2 Padang Panjang menerangkan bahwa :

Nama	**: RAHMADINA DWI PUTRI**
Tempat / tgl lahir	: Padang Panjang / 01 Februari 1995
Alamat	: Komplek Perumnas Padang Reno Blok F 29 Kel. Koto Panjang Kota Padang Panjang
No. Kartu Identitas	: 13744014102950001

telah selesai melakukan penelitian pada :

Lokasi	: SMAN 2 Padang Panjang
Waktu	: 13 Juni s.d 04 Juli 2017
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI Menggunakan Adobe Flash CS6 di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang Panjang, 5 Juli 2017
Kepala

PEMERINTAH PROVINSI SMAN 2 DINAS PENDIDIKAN PADANG PANJANG KOTA PADANG PANJANG SUMATERA BARAT

Hendra Arinal, S.Pd., M.Si
NIP. 19740308 199903 1 009

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam, Sumatera Barat | Telp. (0752) 33136 Fax. (0752) 23875
Website : http://ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

NAMA : RAHMADINA DWI PUTRI
NIM : 2513.024
JURUSAN : PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMPUTER
DOSEN PEMBIMBING : 1. Drs. GUSRIL BASIR, M.Hum
2. SAFWO DERTA, S.S., M.Kom

NO	Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan			
		Pembimbing I	Tanda Tangan	Pembimbing II	Tanda Tangan
1	10/3 -16	Perbaiki Bab I		Perbaiki Bab I	
2	23/3 -16	Perbaiki Bab II		Perbaiki Bab I Lanjut II, III	
3		Perbaiki Bab III		Perbaiki Bab II	
4		Acc. Seminar proposal		Acc ke Pembimbing I	
5		Perbaiki Bab IV		perbaiki Bab IV	
6		Perbaiki analisis bab IV		perbaiki Bab IV.	
7		Acc Bab empat IV		Acc ke Pemb I	
8		Perbaiki Media.		Buat Animasi contoh	
9		Acc Munaqasah.		Acc Munaqasah	

Bukittinggi, 25 JULI 2017
Ketua Jurusan PTIK

RIRI OKRA, M.Kom

RIWAYAT PENULIS



Nama	:	Rahmadina Dwi Putri
Nim	:	2513.024
Tempat/Tanggal Lahir	:	Padang Panjang, 01 Februari 1995
Alamat	:	Padang Panjang
HP/Email	:	081267461664 / rahmadinadwiputri04@gmail.com

PENDIDIKAN

1. SekolahDasar Negeri 09 Teladan Balai Balai , kec. Padang Panjang Barat, Tamat Pada Tahun 2007.
2. SekolahMenengahPertama Negeri 5 Padang Panjang , kec. Padang Panjang Barat, Tamat Pada Tahun 2010.
3. SekolahMenengah Kejuruan Negeri 2 Padang Panjang Timur, Tamatpadatahun 2013.
4. Padatahun 2013 penulis mengambil Program StudiPendidikanTeknikInformatikadanKomputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggidantamatpadatahun 2017.