ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Adobe Flash CS6* Materi IPS Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung**" ditulis oleh Yayuk Halimah Setiyawati, NIM. 17209163004, pembimbing Anggoro Putranto, M.Sc.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS6*

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya minat belajar dan daya tarik siswa pada mata pelajaran IPS, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional (ceramah), kurangnya guru berinovasi memanfaatkan media pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa banyak yang dibawah KKM. Maka perlu dirancang media pembelajaran yang secara efektif menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun pelajaran 2019/2020? (2) bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun pelajaran 2019/2020? Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun pelajaran 2019/2020. (2) untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari pengumpulan data, perencanaan, desain produk, uji validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung dengan subyek penelitian kelas VIII G. Data penelitian ini didapat melalui analisis awal, angket validasi, lembar pengamatan aktivitas peserta didik, serta nilai *pre-test* dan *post-test*.

Hasil uji validasi ahli media menunjukkan kriteria valid dengan persentase 90,625%. Dan validasi ahli materi menunjukkan kriteria valid dengan persentase 93,34%. Hasil uji kepraktisan telah memenuhi 4 kriteria kepraktisan, yaitu hasil angket respon peserta didik bahwa produk praktis untuk digunakan. Validator menyatakan media dapat digunakan tanpa atau dengan revisi, nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik lebih dari 75% yaitu 79,13% serta analisis pengamatan aktivitas peserta didik dengan persentase 20,68% menunjukkan media praktis digunakan. Hasil uji keefektifan media dengan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* data hasil tes diperoleh nilai *sig.* (2-*tailed*) = 0,000. Karena nilai *sig.* (2-t*ailed*) kurang dari taraf signifikansi = 0,05 yaitu 0,000 < 0,005 artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6*. Hasil ini terbukti dari nilai rata-rata *pre-test*<*post-test* yaitu 64,58% < 84,65%. Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

ABSTRACT

Thesis with the title "**Development of Social Studies Learning Media Based on Adobe Flash CS6 Integrated IPS Material Class VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung**"Written by Yayuk Halimah Setiyawati, NIM. 17209163004, supervisor Anggoro Putranto, M.Sc.

Keywords : Development, Learning Media, Adobe Flash CS6

This research is motivated by a lack of interest in learning and student attractiveness in social studies subjects, the learning methods used by teachers are still conventional (lectures), the lack of innovative teachers to utilize learning media so that it affects student learning outcomes, many of which are under KKM. So it is necessary to design learning media that effectively support the achievement of learning objectives.

The formulation of the research problem is (1) How is the process of developing social studies media based on Adobe Flash CS6 material Integrated IPS class VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung for the 2019/2020 school year? (2)what is the level of validity, practicality and effectiveness of social studies learning media based on Adobe Flash CS6 Integrated IPS material for class VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung in the 2019/2020 academic year? The purpose of this study is (1) to determine the processdevelopment of social studies learning media based on Adobe Flash CS6 material Integrated IPS class VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung for the 2019/2020 school year. (2) to determine the level of validity, practicality and effectivenessIPS learning media based on Adobe Flash CS6 Integrated IPS material for class VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung for the 2019/2020 school year.

This research is a research and development. The research and development procedure consists of data collection, planning, product design, expert validation testing, product revision, and product testing. This research was conducted at SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung with the research subjects of class VIII G. The research data were obtained through preliminary analysis, validation questionnaires, student activity observation sheets, and the pre-test and post-test scores.

The results of the media expert validation test showed valid criteria with a percentage of 90.625%. And validation of material experts shows valid criteria with a percentage of 93.34%. The results of the practicality test have met the 4 criteria for practicality, namely the results of the student response questionnaire that the product is practical to use. The validator stated that the media can be used without or with revision, the completeness value of student learning outcomes is more than 75%, namely 79.13% and the analysis of observations of student activities with a percentage of 20.68% indicates that the media is practically used. The results of the media effectiveness test with hypothesis testing using Paired Samples Test, the test results obtained the sig value. (2-tailed) = 0.000. Because the sig. (2-tailed) less than the significance level = 0.05, namely 0.000 <0, 005 means that there are significant differences in student learning outcomes between before and after using social studies learning media based on Adobe Flash CS6. This result is evident from the mean value of pre-test <post-test, namely 64.58% <84.65%. Thus, learning media are declared effective in improving learning outcomes.

الملخص

أطروحة بعنوان "**التعلم تطوير وسائل الإعلام الإجتماع على الطبقة الإعلام الإجتماع المتكاملة الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٣ كدونج وارو تولونج أجونج**" مكتوب على يايوك حليمة ستياواتي, برقم القيد ١٧٢٠٩١٦٣٠٠٤, معلمه أنغورو بوترانتو الماجستير.

الكلمات الرئيسية : التنمية, وسائل الإعلام التعلم, أدوبي فلاش ي س ٦

هذا البحث تدعمه ظاهرة العديد من الطلاب الذين هم أقل اهتماما وجذبا لمواضيع الإعلام الإجتماع وكذلك العديد من المشاكل التي وجدت خلال عملية التعلم مثل أساليب التعلم المستخدمة من قبل المعلمين لا تزال تقليدية (المحاظرات) وعدم وجود المعلمين الابتكار في الاستفادة من وسائل الإعلام التعلم بحيث نتائج التعلم الإجتماع الطلاب قيمة الكثير تحت ككم. لذلك يجب أن تكون وسائل تعليمية مصممة يمكنها أن تدعم بفعالية تحقيق الأهداف المتعلقة بالتعلم.

صياغة المشكلة في هذه الأطروحة البحث هو (١) كيف هي عملية تطوير وسائل الإعلام الإجتماع التعلم على مادة الإعلام الإجتماع فئة متكاملة من الدرجة الثامنة بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٣ كدونج وارو تولونج أجونج؟ (٢) كيف هو مستوى صحة, العملية وفعالية وسائل الإعلام التعلم على أساس الإعلام الإجتماع أدوبي فلاش ي س ٦ على الطبقة الإعلام الإجتماع المتكاملة الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٣ كدونج وارو تولونج أجونج التي هي صالحة وعملية وفعالة.

هذا البحث هو البحث والتطوير المستخدم لإنتاج منتج. تتكون إجراءات البحث والتطوير المستخدمة من جمع البيانات والتخطيط وتصميم المنتجات واختبار التحقق من صحة الخبراء ومراجعة المنتج واختبار المنتج. وقد أجريت هذه الدراسة في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ كدونج وارو تولونج أجونج في نفس الوقت مع موضوع البحث الفئة الثامنة-ج. يتم الحصول على البيانات من خلال التحليل الأولي, والتحقق من الاستبيان, ورقة مراقبة نشاط الطالب, قبل الاختبار والقيم بعد الاختبار.

تظهر نتائج اختبار التحقق من صحة خبراء وسائل الإعلام معايير صالحة بنسبة مئوية متوسطها ٩٠,٦٢٥%. كما أن التحقق من صحة خبراء المواد يبين معايير صالحة بنسبة مئوية متوسطها ٩٣,٣٤%. تظهر نتائج اختبار التطبيق العملي أن وسائل الإعلام قد استوفت معايير ٤ من التطبيق العملي, أي نتائج استطلاع استجابة الطالب أن المنتج عملي للاستخدام. وذكر "مدقق المظالم" أنه يمكن استخدام وسائل الإعلام دون المراجعة أو مع المراجعة, وكانت قيمة نتائج تعلم الطالب أكثر من ٧٥%, وهي ٧٩,١٣%, وتحليل ملاحظات نشاط الطلاب بنسبة ٢٠,٦٨% مما يعني أن وسائل الإعلام تستخدم عملياً. نتائج اختبار فعالية الوسائط على اختبار الفرضية باستخدام نتائج اختبار اختبار اختبار النماذج المقترنة حصلت على قيمة. سيج. (٢ – الذيل) = ٠,٠٠٠ لأن قيمة سيج. (٢ – الذيل) أقل من أهمية = ٠,٠٥ أي ٠,٠٠٠<٠,٠٠٥ يعني أن هناك فرقا كبيرا في دراسة المتعلمين بين قبل وبعد استخدام الإعلام الإجتماع وسائل الإعلام التعلم على أساس أدوبي فلاش ي س ٦. هذه النتيجة واضحة من متوسط قيمة الاختبار المسبق فرتس< فستس, والتي هي ٦٤,٥٨% < ٨٤,٦٥%. وبالتالي، يمكن اعتبار وسائل التعلم هذه فعالة في زيادة الاهتمام ونتائج التعلم.