

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Penelitian Pengembangan

###### a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Merupakan penelitian untuk menghasilkan suatu produk dengan pengujian kelayakan agar dapat digunakan. Untuk menghasilkan suatu produk perlu digunakan sebuah penelitian yang bersifat analisis kebutuhan sedangkan untuk menguji keefektifan suatu produk dapat digunakan oleh masyarakat luas, maka perlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).<sup>1</sup> Menurut Borg and Gall menyatakan bahwa untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Kemudian dalam menguji produk yang masih bersifat hipotetik dengan menggunakan eksperimen atau *action research*. Setelah produk teruji, maka akan dapat diaplikasikan. Pengujian produk menggunakan eksperimen dinamakan penelitian terapan (*applied research*). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016), hal. 297

memvalidasi suatu produk tertentu. Jadi, penelitian dan pengembangan itu pada dasarnya bersifat *longitudinal* (bertahap bisa *multy years*).<sup>2</sup> Borg and Gall mengemukakan penelitian pengembangan di bidang pendidikan yaitu usaha yang dilakukan agar produk yang digunakan dapat dinyatakan layak dalam pembelajaran.<sup>3</sup>

Menurut Gay merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan produk tertentu sehingga efektif digunakan pada sekolah sebagai media atau sumber belajar yang menarik bukan hanya untuk menguji suatu kajian teori. Seals dan Richey mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian yang sistematis terhadap perancangan produk, pengembangan dan evaluasi program serta proses dari produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validasi, praktis dan efektif.<sup>4</sup> Menurut Seel dan Richey pengembangan berarti proses penjabaran secara detail yang berarti suatu teknik yang dilakukan untuk menghasilkan bahan-bahan dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Berdasarkan pengertian penelitian pengembangan menurut beberapa ahli, penulis menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan usaha mengembangkan dan

---

<sup>2</sup>*Ibid*, hal.298.

<sup>3</sup>I Made Tegeh dan I Made Kirna, *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*,(Undiksha)Jurnal FIP dan FMIPA Undiksha ISSN 1829-5282 No.12-26 tahun 2015.hal. 13.

<sup>4</sup>Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*,(UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten)Sainfika Islamica:Jurnal Kajian Keislaman Vol.4 No.2 Juli 2017.hal. 133-134.

<sup>5</sup>Maya Siskawati, Pargito, Pujiati, *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*, (Universitas Lampung) Jurnal Studi Sosial FKIP Universitas Lampung Vo. 4 No. 1 Tahun 2016, hal. 74.

mengkaji suatu produk untuk digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria valid, praktis dan efektif.

b. Langkah-langkah penelitian pengembangan

1. Potensi dan masalah

Potensi dan masalah dalam sebuah penelitian harus dikemukakan dengan data yang diperoleh melalui penelitian atau pengamatan. Data tersebut tidak harus dicari sendiri oleh peneliti, tetapi bisa berdasarkan data yang telah ada dari laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih terbaru.<sup>6</sup>

2. Mengumpulkan informasi

Dilakukan jika potensi dan masalah telah terlihat dengan jelas, kemudian mengumpulkan berbagai informasi pendukung yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk.<sup>7</sup>

3. Desain produk

Desain produk dapat dibentuk dengan gambar atau bagan yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan produk yang dilengkapi dengan penjelasan pada setiap bagian-bagiannya.<sup>8</sup>

4. Validasi desain

---

<sup>6</sup> Tatta Herawati Daulae, *Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran*, FTIK IAIN Padangsidimpuan, Jurnal Forum Paedagogik Vol. 11 No. 01 Juni 2019, hal. 56.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016), hal. 299 – 300.

<sup>8</sup> Sigit Purnama, *Metode Penelitian Pengembangan (Pengenal untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*, FTIK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jurnal Literasi Vol. IV No. 1 Juni 2014, hal. 23.

Validasi produk dilakukan dengan mendatangkan beberapa ahli atau pakar untuk memberikan kritik, saran dan penilaian terhadap suatu produk.<sup>9</sup>

#### 5. Perbaiki desain

Langkah yang dilakukan setelah melakukan validasi desain pada ahli atau pakar dengan melihat nilai-nilai yang kurang pada setiap poin dan kritik saran dari ahli untuk memaksimalkan produk.<sup>10</sup>

#### 6. Uji coba produk

Uji coba produk adalah percobaan agar mengetahui kelayakan suatu produk sebelum dilakukan penggunaan produk secara masal.<sup>11</sup>

#### 7. Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan untuk memperbaiki produk hasil dari uji coba.<sup>12</sup>

#### 8. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan telah direvisi dengan baik, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016), hal. 302.

<sup>10</sup> Sri Haryati, *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal (FKIP-UTM) Vol. 37 No. 1, 15 September 2015, hal. 15.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016), hal. 305.

<sup>12</sup> Rubhan Masykur, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8 No. 2. 2017, hal. 183.

tersebut tetap harus dinilai kekurangannya untuk perbaikan lebih lanjut.<sup>13</sup>

#### 9. Revisi produk

Dilakukan jika terdapat kurang atau lemahnya produk. Dalam uji pemakain, seharusnya rutin dievaluasi dengan maksud agar dapat dipergunakan secara masal.

#### 10. Pembuatan produk masal

Dilakukannya pembuatan produk masal dengan tujuan supaya diproduksi dengan jumlah yang lebih banyak dan dinikmati oleh pengguna yang lain.<sup>14</sup>

Berdasarkan langkah-langkah di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa, penelitian pengembangan terdiri atas 10 langkah, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan pembuatan produk masal. Akan tetapi 10 langkah dalam penelitian pengembangan tersebut dapat divariasikan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan peneliti.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

---

<sup>13</sup> Dwi Hendra Kusuma, Trisno Martono, Dewi Kusuma Wardani, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pemasaran Online SMK Negeri Kabupaten Sukoharjo*, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi Vol 4 No. 1 tahun 2018, hal. 7.

<sup>14</sup> *Ibid*, hal. 311.

Kata media adalah dari bahasa latin jamak kata “*medium*” yang artinya tengah.<sup>15</sup> *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education Association (NEA)* mengemukakan bahwa media adalah benda yang dapat dipalsukan, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan beserta peralatan yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran.<sup>16</sup> Istilah pembelajaran atau pengajaran yakni merupakan upaya untuk membelajarkan pebelajar. Membelajarkan maksudnya adalah usaha untuk membuat seseorang belajar. Dimana terjadi komunikasi langsung antara pebelajar (siswa) dengan guru.<sup>17</sup>

Pendapat Sumiati bahwa media pembelajaran merupakan bagian pelengkap dalam sistem pembelajaran. Dengan landasan pemilihan yang tepat dalam penggunaannya dapat memperluas arti dari media pembelajaran serta fungsinya untuk menopang daya guna dengan kemampuan dalam setiap metode pengajaran.<sup>18</sup> Menurut Sadiman media

---

<sup>15</sup>Kadek Aditya Pradipta Yasa, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singaraja*, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 14, No. 2, (Juli 2017) P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652, hal. 199.

<sup>16</sup> Pupuh Fathurrohman dan Sorby Sutiko, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam* (Bandung: PT. Rafika Aditama, Cetakan VII tahun 2017), hal. 65

<sup>17</sup> M. Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Peneliti bidang pendidikan pada BPMP Kemdikbud, Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, (Desember 2013), hal. 97

<sup>18</sup> Ardian Asyhari dan Helda Silvia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, (IAIN Raden Intan Lampung), Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 05 (1) April 2016 hal 1-13.

pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini merupakan proses memperluas pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga belajar mengajar dapat terjalin dengan baik. Sedangkan Schramm berpendapat media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>19</sup>

Jadi, menurut definisi berbagai ahli media pembelajaran ialah suatu cara dimana digunakan tenaga pendidik sebagai perantara penyaluran bahan kegiatan studi di kelas guna mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Sanaky mengemukakan terdapat jenis dan karakteristik media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. Dari aspek fisik dibagi menjadi elektronik seperti video, komputer, internet, dan media non elektronik seperti buku, modul, *handout* dan alat peraga.
2. Dilihat dari aspek panca indera meliputi media audio, media visual, dan media audio visual.
3. Dari aspek alat dan bahan yang digunakan terdapat *hardware* dan *software*.

---

<sup>19</sup> Muhibuddin Fadhli, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*, (Universitas Muhammadiyah Ponorogo) Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 3 No. 1 Januari 2015, hal. 26.

Menurut Gagne, media dibagi 7 grup yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin berjalan. Pendapat lain Indriana, secara umum media pembelajaran dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Mengutamakan aktivitas membaca ikon dari istilah yang okuler.
2. Bersifat audio-visual-proyeksi, non proyeksi dan berbentuk tiga dimensi.
3. Memanfaatkan cara dengan peralatan.
4. Mengumpulkan objek.
5. Mencontohkan karakter tenaga pendidik.<sup>20</sup>

Dari pemaparan jenis media pembelajaran bahwa media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 diantaranya : melalui panca indera (gambar diam, film bersuara, audio-visual); melalui alat dan bahan (*hardware* dan *software*, media cetak); dan fisik (mesin seperti komputer, alat peraga, *file*, *web*, dst).

#### c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie dan Lentz Asryad mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, antara lain :

1. Fungsi atensi yaitu mengarah pada kepedulian peserta didik berkonsentrasi saat pembelajaran,

---

<sup>20</sup> Unaisah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari*, Skripsi (Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY,2018), hal. 15-17



2. Fungsi afektif yaitu mengarah pada kenyamanan peserta didik saat melangsungkan studi dalam kelas,
3. Fungsi kognitif adalah yang dapat mempercepat peserta didik memperoleh pemahaman serta daya ingat pada materi pelajaran,
4. Fungsi kompensatoris merupakan yang dapat memberikan kontribusi kepada peserta didik untuk menggali kemampuannya baik dalam segi baca maupun meningkatkan daya ingat.<sup>21</sup>

Jadi, dari penejelasan tersebut terdapat beberapa fungsi yang diantaranya: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, serta fungsi kompensatoris. Dimana pada fungsi atensi media harus mengarah pada perhatian siswa, fungsi afektif media tersebut dapat dinikmati siswa dalam kegiatan belajar dan fungsi kognitif media tersebut dapat memperlancar tujuan dari pembelajaran kemudian fungsi kompensatoris media tersebut dapat menunjang tingkat pengetahuan serta kemampuan mengingat anak didik.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut pendapat Sunaryo Soenarto yaitu memperlancar hubungan antara pengajar dan peserta didik. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran antara lain :

---

<sup>21</sup> Lina Triwidayanti, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung*, Skripsi(Tulungagung:FTIK IAIN Tulungagung,2019) hal. 21

1. Sebagai daya ketertarikan maupun membangun dorongan studi peserta didik.
2. Sebagai bekal pengajaran yang lebih transparan untuk dimengerti sehingga tujuan dalam studi dapat dikuasai.
3. Dapat membuat proses dalam pendidikan lebih beranekaragam yang tak membuat siswa jenuh terhadap pembelajaran yang berlangsung.
4. Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran semacam mencermati, menganalisis, mempresentasikan serta yang lainnya.<sup>22</sup>

Dari pedapat yang telah dipaparkan, media pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan dorongan serta ketertarikan anak didik, memberikan kontribusi pada tingkat pengetahuan, dapat mempertunjukkan bahan materi yang positif, meringankan pengartian data.

### **3. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash***

#### **a. Pengertian *Adobe Flash***

Perangkat lunak keluaran perusahaan Amerika Serikat, yakni *Adobe System Incorporated*. Menurut Pranowo, *Adobe Flash* merupakan perangkat lunak multimedia. *Flash* juga dapat dipadukan dengan program perangkat lunak lain, *flash* digunakan dalam membuat animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, *website*,

---

<sup>22</sup> Sintia Yuliandari dan Eko Wahjudi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, Jurnal Fakultas Ekonomi (Universitas Negeri Surabaya, Tahun 2015), hal. 1-9.

game, presentasi, dan sebagainya. *Adobe Flash CS6* mempromosikan berbagai inovasi dengan komplit serta menarik. Prasarana semaca, *3D effects/transformations* diperuntukkan dalam pembuatan efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik. Selain itu juga termasuk bentuk pembaruan dari gaya yang lebih dahulu (*CS5*). Menyajikan *scripting* atau *Actionscript* yang diperuntukkan membuahkan praktik mulai dari mudah hingga sulit. *Actionscript* mempermudah penyusunan suatu animasi dalam suatu *frame* yang dapat diatur oleh pengguna.<sup>23</sup>

Merupakan hasil favorit yang banyak dipergunakan dalam pembuatan gambar vektor ataupun animasi gambar. Bentuk file yang dihasilkan berupa *extension, SWF* yang bisa disetel pada web yang sudah terpasang aplikasinya. Menurut John Wiley & Sons, Inc. dapat dipergunakan dalam pembuatan konten interaktif, iklan digital serta pendukung web. Dapat digunakan dalam membentuk animasi yang berbasis vektor yang menghasilkan ukuran kecil.<sup>24</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa, *Adobe Flash CS6* salah satu perangkat lunak pada komputer yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar.

---

<sup>23</sup> Iman Efendi, *Rancangan Media CAI (Assited Intruction Computer) Educational Games Berbasis Adobe Flash Cs6 Dalam Bentuk Game Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di Madrasah Ponpes.Sumatera Thawalib Parabek*, Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik Vol.1 No. 01, Maret 2017, hal. 53.

<sup>24</sup> Sri Rezeki, *Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Inver*, Jurnal Pendidikan Tambusai Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Riau Volume 2 Nomor 4 (Tahun 2018), hal. 859.

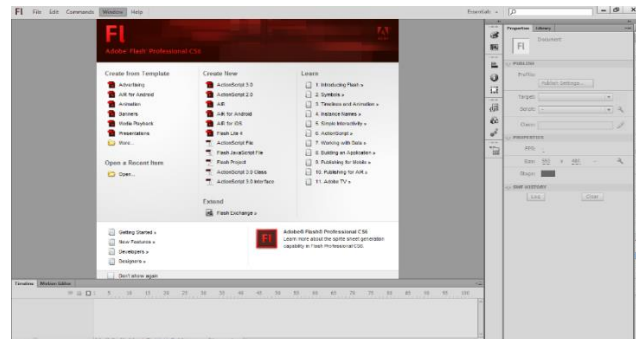
*Adobe Flash CS6* juga dapat diaplikasikan untuk pembuatan video-video animasi kartun, dan lain sebagainya.

b. Tampilan dan Fitur *Adobe Flash CS6*

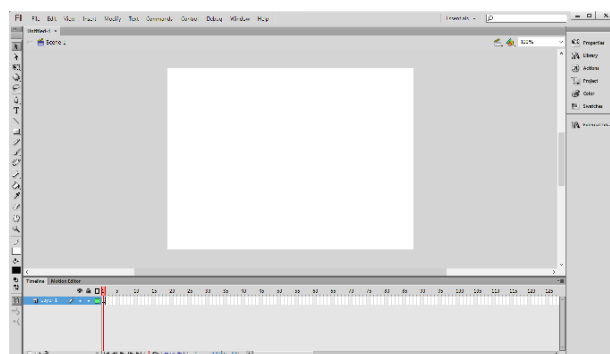
Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *Adobe Flash* :



Gambar 2. 1 Cover *Adobe Flash CS6*  
(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. 2 Tampilan Menu *Adobe Flash CS6*  
(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

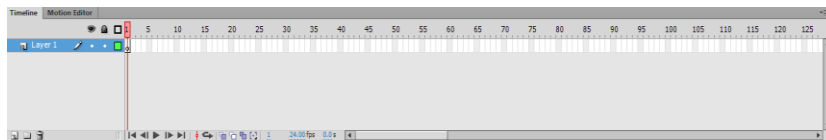


Gambar 2. 3 Lembar Kerja *Adobe Flash CS6*

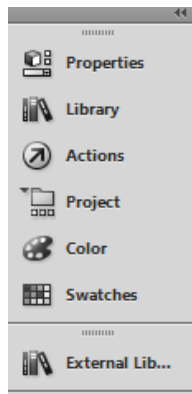
(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2. 4 *Toolbox* pada *Adobe Flash CS6*

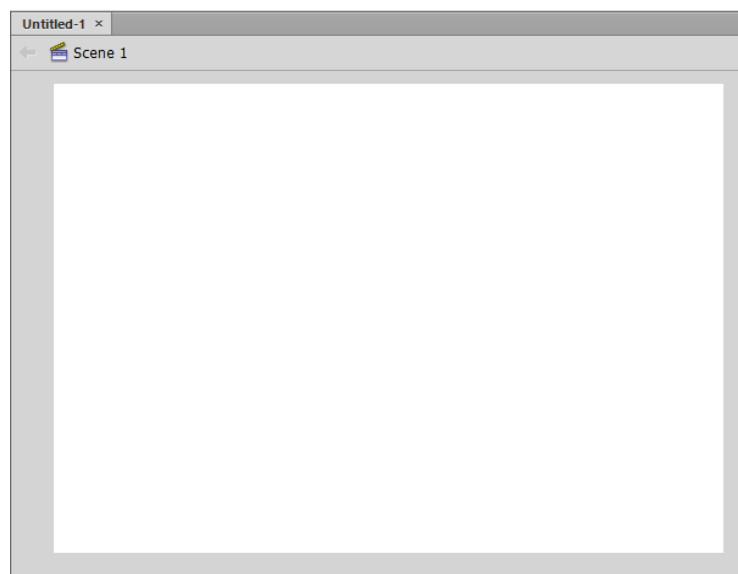
(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2. 5 *Timeline* pada *Adobe Flash CS6*

(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2. 6 *Panel Properties* pada *Adobe Flash CS6*

(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. 7 *Stage* pada *Adobe Flash CS6*

(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

- c. Fitur *Adobe Flash CS6*
  1. *Object based animation*, meringankan dalam pembuatan animasi *tween*.
  2. *Motion Editor Panel*, sebagai alat pengontrol posisi pada bingkai animasi/gambar.<sup>25</sup>
- d. Komponen *Adobe Flash CS6*
  1. *Create from Template* : digunakan menampilkan lembar kerja.
  2. *Open a recent item* : digunakan sebagai menampilkan ulang data yang telah tersimpan.
  3. *Create new* : menampilkan halaman yang baru menggunakan opsi *script* baru.
  4. *Learn* : digunakan sebagai tempat meminta bantuan apabila terdapat fitur yang belum dipahami.
- e. Komponen kerja *Adobe Flash CS6*
  1. *Toolbox* : tombol-tombol yang digunakan untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, *pen*, *pencil*, *text*, *3D rotation*, dan lain-lain.
  2. *Timeline* : untuk mengatur durasi waktu jalannya animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya.

---

<sup>25</sup> *Ibid*, hal. 860.

3. *Stage* : merupakan lembar kerja dalam pembuatan rancangan dasar berbentuk animasi.
4. *Panel Properties* : berfungsi sebagai tolok ukur dalam memperbaharui tombol yang telah sesuai dipilih dengan meningkatkan fungsi serta tombol.
5. *Efek Filter* : merupakan anggota *panel properties* gunanya menyajikan beragam tampilan sebagai memperindah bahan.
6. *Motion Editor* : sebagai pengaturan pada hasil yang sudah dikerjakan.
7. *Motion Presets* : sebagai tempat tersimpannya objek sehingga dapat dipergunakan kapan saja.<sup>26</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* itu sendiri ialah sebuah perangkat lunak memuat hal-hal tentang multimedia dan dapat diaplikasikan untuk pembuatan efek-efek animasi. *Adobe Flash CS6* juga menyediakan tampilan-tampilan, fitur-fitur, komponen-komponen yang sangat beragam dengan kegunaannya masing-masing.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Adobe Flash CS6*

Keunggulan *Adobe Flash* menurut Jibril, A yaitu :

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hal. 861

1. Dapat menjadikan suatu objek bertambah aktif melalui peningkatan *action script 6.0*.
2. Mampu menghasilkan animasi berbentuk 3D.
3. Tombol yang tersedia telah ditingkatkan pada perangkat lunak ini.
4. Menampilkan hasil interface yang sederhana dan gampang diterima.
5. Animasi yang dibuat dapat mengikuti aturan sesuai ketentuan terdahulu.
6. Bisa dimodifikasi serta disebarakan dengan beragam jenis penyimpanan seperti perangkat lain, seperti *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*, dan lain sebagainya.<sup>27</sup>

Pendapat Sutopo, A. H mengemukakan :

1. Memberikan kemudahan dan kebebasan pada pengguna untuk berkreasi dalam mendesain animasi.
2. Dapat mengambil data berupa foto, musik, video yang menjadikan hasilnya lebih menarik.
3. Mampu menghasilkan format berbentuk *\*.exe* yang bisa diaplikasikan secara langsung di PC/Laptop.

---

<sup>27</sup> Sofiyatul Hidayah, Sri Wahyuni, Hety Mustika Ani, *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017)*, Jurnal Pendidikan Ekonomi Volume 11 Nomor 1, Universitas Jember Tahun 2017, hal. 117.



4. Bentuk tulisan bahkan akan tetap sama walaupun PC/Lpatop yang digunakan berbeda pada saat mengedit.
5. Kemudahan dalam pengoperasiannya sehingga tidak membuat rumit proses pembelajaran.
6. Dapat membuat file dengan format kecil tipe *FLA* yang bisa dirubah ke tipe *.swf*, *.html*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*.<sup>28</sup>

Sedang kekurangan *Adobe Flash* ialah adanya perancangan berbentuk *action script*, yang mana tak seluruh editor mampu membuatnya, serta memakan waktu yang relatif lama dalam pengerjaannya.

Kesimpulannya yaitu, kelebihan perangkat lunak *Adobe Flash* ini sesuai sekali digunakan dalam kegiatan studi pengajaran karena mampu menghasilkan objek yang berupa 3D dan dapat diaplikasikan secara mandiri oleh pengguna, bisa memberikan kesan hidup dalam presentasi karena mampu mengimpor file-file berupa audio, dapat memberikan efek animasi, dan bisa dirubah ke dalam bentuk format tipe *.swf*, *.html*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. Sedang kelemahan perangkat lunak ini memiliki bahasa program yang bernama *action script* yang mana tak banyak editor mampu untuk memahami serta perlu waktu yang cukup lama untuk pengerjaannya.

---

<sup>28</sup> Rina Izlatul Lailiyah, Suci Rohayati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman*, Jurnal Program Studi Akuntansi : UNESA, Tahun 2015, hal. 4-5.

#### 4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

##### a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada negara Amerika IPS disebut *social studies* yang merupakan arti dari *social studies*, penafsiran IPS ibarat “pelajaran mengenai kemasyarakatan”. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah gabungan beberapa disiplin ilmu sosial yang berkaitan dengan masyarakat yang meliputi ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, budaya, antropologi, hukum, politik, serta disiplin ilmu sosial yang lainnya.<sup>29</sup>

Sapriya menyatakan bahwa “sejumlah teori dan gagasan *Social Studies* telah banyak mempengaruhi perkembangan mata pelajaran IPS sebagai bagian dari sistem kurikulum di Indonesia”. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri merupakan mata pelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa untuk peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala kepentingan yang ada dalam masyarakat dan terampil dalam mengatasi masalah baik dalam kehidupan diri sendiri maupun masyarakat.<sup>30</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah perpaduan berbagai macam disiplin ilmu sosial yang meliputi geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, hukum, politik, antropologi dan budaya dimana didalamnya berisi tentang kajian manusia dengan dunia

---

<sup>29</sup> Syahrizal Febriawan, *Pembelajaran IPS Terpadu “Studi Kasus di Tiga SMP Negeri Kota Semarang*, Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), hal. 12

<sup>30</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 8

yang tersaji sebagai orientasi pendidikan. Dalam pendidikan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk bagian dari sistem kurikulum negara Indonesia yang dipergunakan dalam mata pelajaran sekolah dasar hingga menengah sebagai wadah menggali kemampuan peserta didik agar sadar dan peduli pada konflik-konflik sosial masyarakat.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Mata pelajaran IPS dapat dijumpai pada sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Akan tetapi, pada tiap tingkatan pendidikan memiliki tolok ukur yang beranekaragam. Pada tingkat sekolah menengah IPS tergabung pada bidang studi ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi dan ilmu sosial lain yang dijadikan dalam satu kesatuan mata pelajaran dengan sebutan IPS Terpadu. Yang mana tujuannya yakni memudahkan siswa dalam belajar dan memahami masalah serta dapat menumbuhkan karakter sosial dalam diri siswa melalui IPS Terpadu. Awalnya ilmu-ilmu sosial yang tergabung dalam IPS berdiri sendiri atau terkotak-kotak dalam beberapa macam ilmu. Akan tetapi pada kenyataannya, hal itu membuat siswa lebih sulit memahami konflik-konflik sosial, selain itu juga menambah jam belajar peserta didik di sekolah.

Dalam pelaksanaannya di sekolah, IPS Terpadu dapat diajarkan oleh satu guru ajar bidang studi maupun lebih. Sistem belajar yang menggunakan lebih dari satu guru bidang studi disebut dengan *Team Teaching*. Sedang pengajaran dalam kelas yang dilakukan oleh satu guru

bidang studi haruslah dengan guru yang memang ahli dalam bidang studi tersebut.<sup>31</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa, IPS Terpadu adalah penyatuan mata pelajaran dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial yang sebelumnya masing-masing cabang ilmu sosial tersebut berdiri sendiri sebagai mata pelajaran sehingga IPS tidak lagi terkotak-kotak dan lebih mudah untuk dipahami siswa dalam belajar.

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai apabila program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.<sup>32</sup>

Tujuan mata pelajaran IPS menurut Messick dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang.

---

<sup>31</sup> Syahrizal Febriawan, *Pembelajaran IPS Terpadu “Studi Kasus di Tiga SMP Negeri Kota Semarang*, Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), hal. 18-20

<sup>32</sup> Buyung Syukron, *Model Pembelajaran Ilm Pengetahuan Sosial (IPS) Studi Pembelajaran Terpadu pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*, (Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, 2015) Vol. 12, No. 01, hal. 117

2. Membantu peserta didik menumbuhkan keahlian yang dimiliki dalam menggali maupun memecahkan suatu masalah.
3. Membantu anak didik dalam menumbuhkan karakter peduli terhadap lingkungan masyarakat.
4. Memberikan peluang kepada peserta didik agar dapat berpartisipasi atau terjun pada lingkungan masyarakat.<sup>33</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa, mata pelajaran IPS Terpadu adalah sebuah mata pelajaran yang ada pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang didalamnya memuat beberapa disiplin ilmu-ilmu sosial (sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi) yang mana tujuannya adalah untuk mempermudah peserta didik untuk belajar.

## **B. Kerangka Berfikir**

SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung merupakan sekolah menengah pertama negeri terletak di Jalan Raya Bangoan, Bangoan, Kec. Kedungwaru, Kab. Tulungagung, Prov. Jawa Timur. Sekolah ini menjadi tempat peneliti untuk menguji produk yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di sekolah ini bahwa, sebagian besar hasil belajar peserta didik kelas VIII

---

<sup>33</sup> Fitri Yanti, Nurani Awaliah, *Persepsi Guru tentang Eksistensi Perpustakaan dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP 02 Ibn Sina Kabil*, *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* Vol.3. No. 1 (2018): 20-32 P-ISSN 2301-8305 E- ISSN 2599-0063, hal. 8

SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung pada mata pelajaran IPS masih banyak di bawah KKM. Masih terdapat banyak hambatan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kurangnya semangat peserta didik dalam mengamati serta menelaah materi IPS karena media yang digunakan guru berupa buku paket. Sehingga berdampak pada kurangnya rasa ketertarikan siswa dengan pelajaran dikarenakan kurang fokusnya menelaah materi pada buku paket yang sebagian besar berbentuk tulisan.

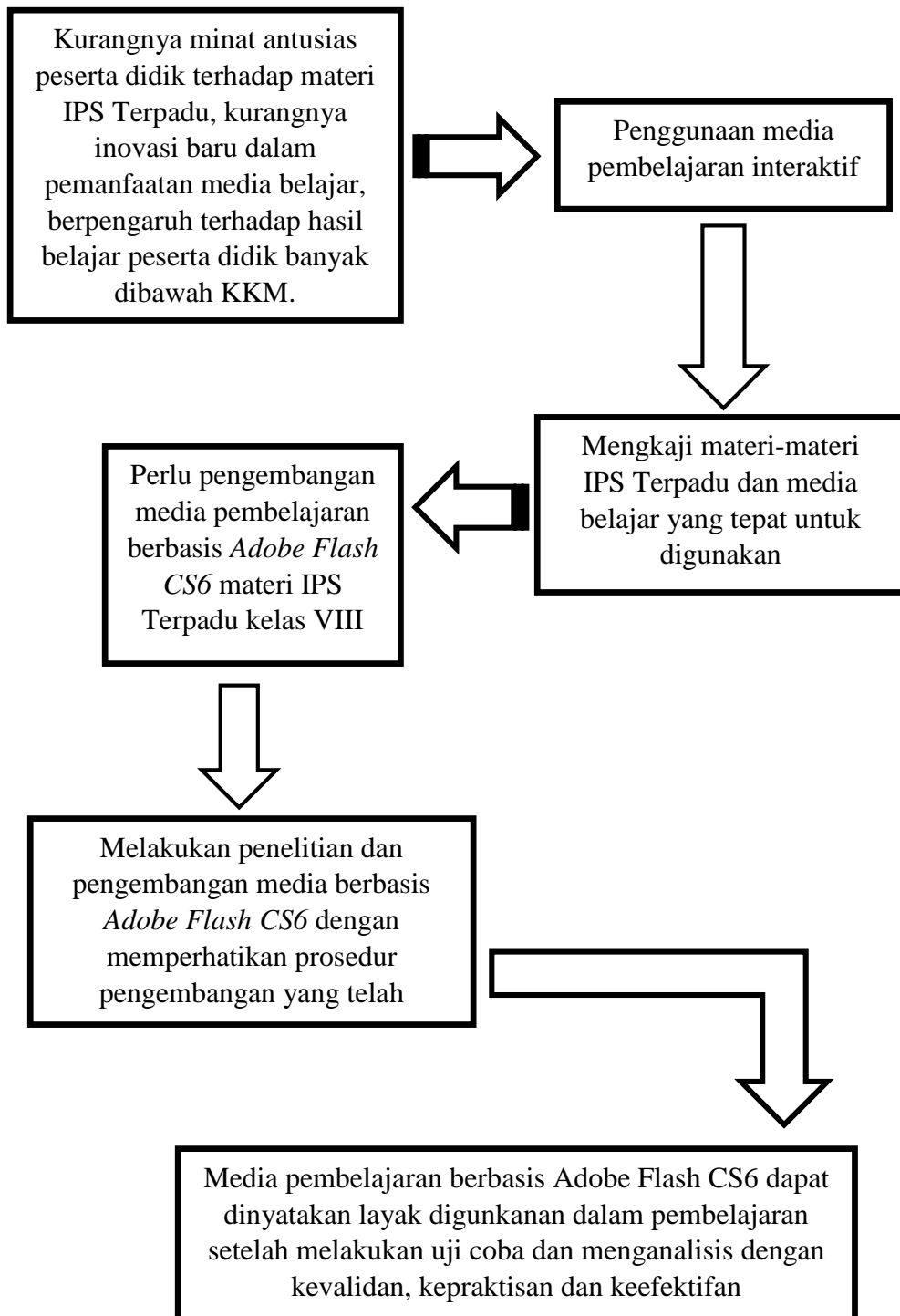
Situasi yang terjadi di atas, mengharuskan untuk memonitor dalam menggunakan media pembelajaran yang benar dan disesuaikan dengan harapan dan kemampuan yang dicapai karena hal itu besar pengaruhnya terhadap peserta didik. SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung pada mata pelajaran IPS belum memaksimalkan pemanfaatan media belajar yang efisien serta kreatif tetapi masih memakai buku ajar berupa buku paket yang hanya searah. Sedangkan pembelajaran K13 metode pengajarannya telah menerapkan pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan pemaparan terdahulu media belajar dengan *Adobe Flash* cocok sekali dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar karena berhubungan dengan jalannya pelajaran yang menyajikan banyak teori serta contoh penerapan mendalam yang detail. Selain itu, dengan menggunakan *Adobe Flash* dapat memudahkan peserta didik mencerna pelajaran. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dianggap mampu memberikan gambaran secara menyeluruh, pengelompokan materi yang runtut, serta

menampilkan evaluasi beerta dengan perolehan skor akhir, yang berdampak baik dengan menarik siswa belajar dengan menyenangkan.

Dari pemaparan tersebut, maka solusi dari adanya konflik yang tertera yaitu dengan mengembangkan media belajar yang berbasis *Adobe Flash CS6*. Setelah media selesai dibuat, maka langkah selanjutnya dengan uji tahap *Expert Judgment* yakni validasi ahli materi dan ahli media oleh validator ahli yang ditunjuk. Selain dilakukan pengujian dilanjutkan dengan perbaikan kemudian penerapan ke peserta didik kemudian tahap uji coba (uji coba skala kecil dan uji coba skala besar) sehingga media tersebut dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar kerangka berfikir dari penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2. 8 Kerangka Berfikir



### C. Penelitain Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

| No. | Nama dan Judul Penelitian  | Persamaan  | Perbedaan  | Hasil Penelitian  |
|-----|--|--|--|---|
| 1.  | Firda Putri, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis <i>Adobe Flash CS5</i> dengan Tema “Gendang yang Bergetar” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Turi Tahun 2017 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan aplikasi yang sama yaitu <i>Adobe Flash</i>,</li> <li>- Menggunakan model pengembangan yang sama yaitu model penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall,</li> <li>- Sama-sama menggunakan angket dalam teknik pengumpulan data</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan yang dilakukan pada pembelajaran IPA,</li> <li>- Subjek dalam uji coba hanya 1 kelas yaitu kelas VIII D SMP Negeri 2 Turi,</li> <li>- Model pengembangan yang dilakukan di modifikasi menjadi 5 langkah sesuai kebutuhan peneliti</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perolehan nilai dari validator dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan kategori sangat baik (A),</li> <li>- Perolehan nilai dari respon siswa menyatakan media termasuk kategori sangat baik (A),</li> <li>- Terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan dengan perolehan nilai sig &lt; 0,05 yaitu 0,000.</li> <li>- Pengembangan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori baik menjadi sangat baik.</li> </ul> |
| 2.  | Khoirun Nasihin ,Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> materi Fotosintesis Kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya Tahun 2019   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan yang dilakukan menggunakan media yang sama yaitu <i>Adobe Flash CS6</i>,</li> <li>- Menggunakan model pengembangan yang sama yaitu model dari Borg and Gall dengan 10 langkah,</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan media dilakukan pada pembelajaran Biologi pada tema Fotosintesis,</li> <li>- Prosedur penelitian tetap mengacu pada model dasar pengembangan yang digunakan,</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- media animasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran,</li> <li>- media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran yang ada,</li> <li>- media pembelajaran dirasa praktis berdasarkan hasil dari respon guru, dan peserta didik,</li> </ul>   |

|    |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|
|    |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama menggunakan angket dalam teknik pengumpulan data</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Subjek yang digunakan dalam penelitian uji coba skala kecil 10 responden dari kelas VIII C dan uji coba skala besar dengan 10 responden dari kelas VIII B</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- media pembelajaran efektif digunakan diketahui dari peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata N-Gain 0,70 dengan kategori sedang.</li> </ul>  |
| 3. | <p>Hasby Maulidzana Al-Amin, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui <i>Adobe Flash Player</i> Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri Tahun 2015</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan aplikasi dalam pengembangan media yang sama yaitu <i>Adobe Flash Player CS6</i>,</li> <li>- Teknik pengambilan data yang digunakan sama-sama menggunakan angket</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Model pengembangan yang digunakan yaitu Dick and Carey dengan 9 langkah ,</li> <li>- Pengembangan media yang dilakukan yaitu pada pembelajaran Fikih,</li> <li>- Pemilihan subjek penelitian atau uji coba menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 37 siswa.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perolehan penilaian perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam uji coba lapangan menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan. Dimana rata-rata perolehan nilai dari kelas kontrol adalah 80,27 sedangkan kelas eksperimen 93,02 menyatakan bahwa terdapat perbandingan perolehan hasil rata-rata dari kedua kelas tersebut yang mencapai 122,75 setelah menggunakan hasil prodak pengembangan media ajar interaktif. Maka media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Player</i> tersebut dinyatakan sangat layak dalam pembelajaran.</li> </ul> |
| 4. | <p>Lora Syupriyanti dan Yalvema Miaz, Pengembangan Audio Visual Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> pada Materi Kenampakan</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan pengembangan media yang sama yaitu berbasis <i>Adobe Flash</i>,</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (<i>define, design,</i></li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdasarkan data hasil perolehan nilai dari data kepraktisan media, keefektifan media, dan kevalidan media, media pembelajaran</li> </ul>  |

|    |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|
|    | Alam di Lingkungan Sekitar Untk Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Jurnal Basicedu Vol 3 No 2 hal 598-604 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147, Prodi PGSD FIP UPTT) Tahun 2019   | - Teknik pengambilan data yang digunakan sama-sama menggunakan angket  | <i>develop, and dissemination</i> ),<br>- Responden dari uji coba dari siswa kelas V SD  | tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan.  |
| 5. | Mochamad Rizky Kurniawan dan Lucky Rachmawati, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA (Jurnal JUPE, Volume 6 Nomor 3 hal 282-289, Universitas Negeri Surabaya) Tahun 2018 | Media pembelajaran yang digunakan Adobe Flash CS6, Metode yang digunakan mengambil dari teori Borg and Gall dengan 10 langkah pengembangan | Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo sebanyak 20 siswa, Konsep pengembangan media pembelajaran menyesuaikan dengan hp berbasis android. | Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa, penelitian ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. |

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu. Diantaranya; subjek atau responden pada uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII G dan VIII I di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung, pengembangan dilakukan pada mata pelajaran IPS Terpadu, menggunakan medel pengembangan Borg and Gall dengan 10 langkah pengembangan yang kemudian dimodifikasi menjadi 6 langkah pengembangan antara lain; pengumpulan data, perencanaan, desain poduk, uji validasi ahli, revisi produk, uji coba produk.