

BAB IV

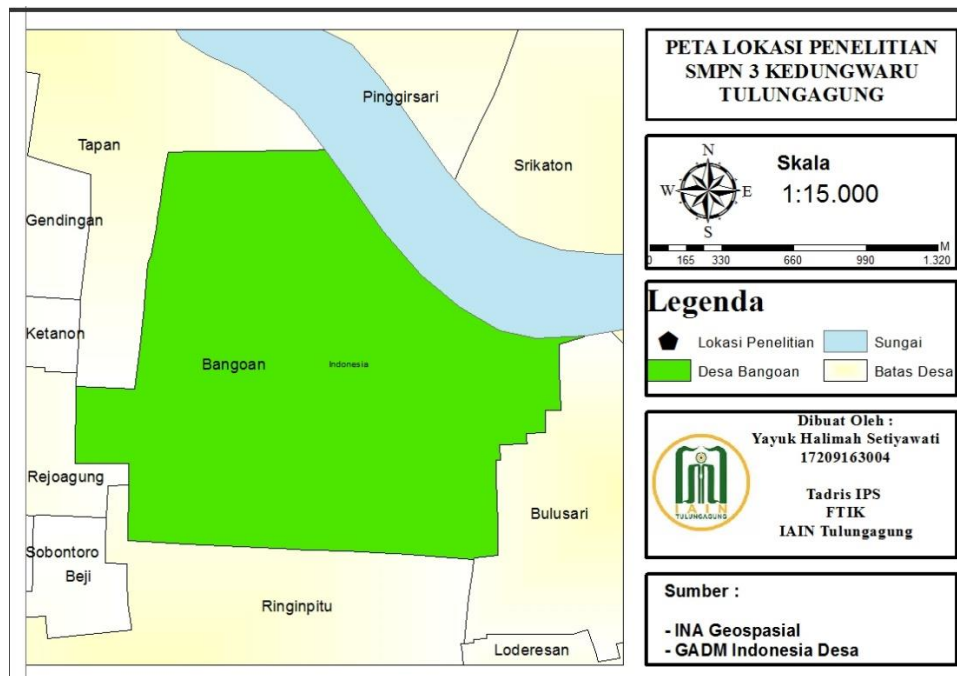
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah Pengembangan Media

1. Pengumpulan Data

Tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan untuk menentukan sekolah, materi, dan menganalisis kebutuhan dalam pengembangan sebagai dasar dalam penyusunan produk yang ingin dikembangkan.

a. Lokasi Penelitian



Gambar 4. 1 Peta Lokasi Penelitian Oleh Yayuk Halimah Setiyawati (Sumber : Ina Geospasial, Gadm Indonesia Desa, Arcgis 10.2)

Berdasarkan gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian yang bersumber dari Ina Geospasial dan Gadm Indonesia Desa dari Arcgis 10.2 di atas, bahwa lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tepatnya Jl. Raya Bangoan, Kec. Kedungwaru, Kab. Tulungagung. Adapun profil sekolah ini sebagai berikut.

A. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : SMP NEGERI 3 KEDUNGWARU
 Alamat Sekolah : Jl. Raya Bangoan, Kec. Kedungwaru,
 Kab. Tulungagung
 No. Telp. : (0355) 329585
2. Nama Kepala Sekolah : Bambang Nurdin,S.Pd, M.Pd
 No. Telp. / HP : 081233096441
3. No. Statistik Sekolah : 201051603090
4. Kategori Sekolah : ~~SBI / SSN / Rintisan SSN~~*)
5. Th. Didirikan/Th. Beroperasi : 1991 / 1992
6. Kepemilikan Tanah / Bangunan : Milik Pemerintah / ~~Yayasan/ Pribadi / Menyewa / Menumpang~~*)
 a. Luas Tanah / Status : 9.321m²~~SHM/HGB/Hak Pakai/Akte Jual-beli/Hibah~~ *)
 b. Luas Bangunan : 2.871 m²
7. No. Rekening Proyek Sekolah : 0152739338
 Nama Bank : Bank Jatim Cabang TA

8. Koordinat Sekolah/GPS : Long : -8,049199
Lat : 111,937709
9. Masuk Pagi : Kelas 7, 8 dan 9 = 26 Kelas

B. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah

SMP Negeri 3 Kedungwaru, yang berdiri dan mulai beroperasi tahun 1992/1993, tepatnya tanggal 05 Mei 1992 berdasarkan SK Kemendikbud No. 0216/O/1992, dan seiring dengan kemajuan dan keberhasilannya dalam membina siswa-siswinya maka pada tahun 2009 SMP Negeri 3 Kedungwaru ditetapkan menjadi sekolah berstadar Nasional bersama 14 sekolah negeri lainnya di Kabupaten Tulungagung Terletak 5 km arah timur Kota Tulungagung, tepatnya berada di Desa Bangoan, Kedungwaru Tulungagung, meski terletak dipinggiran kota dengan beberapa sekolah setingkat yang berdekatan, Utara SMP 2 Kedungwaru, Barat SMP 1 Kedungwaru, SMP Negeri 3 Tulungagung, SMP Negeri 6 Tulungagung dan Timur, SMP 1 Sumbergempol, namun keberadaan SMP Negeri 3 Kedungwaru cukup menjadi alternatif sekolah pilihan masyarakat sekitar, terbukti saat ini SMP Negeri 3 Kedungwaru telah memiliki siswa sejumlah 642 siswa sesuai dengan daya tampung yang dimilikinya yakni 20 Rombongan belajar. Dengan Luas lahan 9.321 m², dan fasilitas penunjang cukup serta memiliki tenaga pengajar yang telah tersertifikasi

sebanyak 42 orang guru, dan juga tenaga administrasi yang professional, yang telah memenuhi standart, maka SMP Negeri 3 Kedungwaru siap untuk bersama dan bersaing dengan sekolah lain untuk memajukan pendidikan di Kabupaten Tulungagung.

C. Visi dan Misi Sekolah

Visi SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung yaitu “Terwujudnya siswa yang Berprestasi, Cerdas berdasarkan IMTAQ ”

Indikator Visi :

1. Terwujudnya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan
2. Terwujudnya prestasi siswa yang membanggakan baik akademis maupun non akademis
3. Terwujudnya sarana dan prasarana sekolah yang memenuhi standar nasional pendidikan
4. Terwujudnya sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang memenuhi standar nasional pendidikan
5. Terwujudnya manajemen sekolah yang partisipatif dan akuntabel
6. Terwujudnya partisipasi aktif masyarakat dalam penentuan kebijakan sekolah
7. Terwujudnya sekolah yang bersih dan hijau
8. Terwujudnya sistem penilaian yang memenuhi standar nasional pendidikan
9. Terwujudnya budaya sekolah yang disiplin, sehat dan religius.

Sedangkan misi sekolah SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung sebagai berikut.

1. Mewujudkan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi
2. Mewujudkan pengembangan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan
3. Mewujudkan hasil lulusan yang mempunyai kompetensi tinggi sesuai dengan kecerdasannya
4. Mewujudkan pengembangan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai berbasis pada teknologi komunikasi
5. Mewujudkan pengembangan pendidik dan tenaga kependidikan yang professional sesuai dengan kompetensinya
6. Mewujudkan manajemen berbasis sekolah yang mengutamakan mutu layanan kepada stake holder
7. Mewujudkan menggali dan mengelola sumber dana secara transparan, akuntabel, efektif dan efisien
8. Mewujudkan pengembangan penilaian secara komprehensif dan berkesinambungan berdasarkan pada penilaian berbasis kelas
9. Mewujudkan layanan pendidikan bagi semua anak tanpa pandang bulu
10. Memujudkan pengamalan ajaran agama sesuai dengan keyakinan dan agamanya

11. Mewujudkan hubungan yang harmonis dan kondusif, saling keterkaitan antar sesama warga dengan stake holder yang lain agar tercipta pencitraan yang positif terhadap sekolah.

D. Tujuan SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung

Bertolak dari visi dan misi yang dikembangkan oleh SMPN 3 Kedungwaru, dan berdasarkan tujuan pendidikan dasar dan menengah yang tertera dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional maupun Peraturan Pemerintah sebagai pedoman pelaksanaannya, selanjutnya disusunlah tujuan sekolah dalam jangka waktu menengah atau jangka 4 tahun. Pada dasarnya tujuan ini merupakan tahapan atau langkah untuk mewujudkan visi, misi, dan tujuan pendidikan dasar dan menengah yang telah ditetapkan.

Lokasi ini menjadi tempat diadakannya penelitian karena melihat dari berbagai pertimbangan, diantaranya :

- 1) Di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung belum pernah diadakan penelitian yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.
- 2) Sumber belajar yang hanya menggunakan buku paket dan sistem pembelajaran yang masih konvensional cenderung membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS.

- 3) Kepala Sekolah dan guru yang sangat terbuka untuk menerima pembaharuan dalam pendidikan, terutama hal-hal yang mendukung perkembangan poses belajar mengajar di dalam kelas.
- 4) Sarana prasarana sekolah yang juga cukup memadai untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian.

b. Pemilihan Subjek dan Materi

Untuk menentukan subjek dan materi dalam penelitian, peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran IPS yaitu Retno Dyah Krisnawati, S.Pd. Setelah konsultasi dengan guru mata pelajaran diperoleh populasi dalam penelitian adalah kelas VIII dan sampel yang dipilih adalah kelas VIII G sejumlah 29 siswa untuk uji coba lapangan skala besar dan kelas VIII I sejumlah 10 siswa untuk uji coba skala kecil.

Setelah *setting* dalam penelitian telah ditentukan langkah selanjutnya adalah memilih materi yang akan digunakan dan analisis kebutuhan dalam penelitian. Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran IPS yaitu Retno Dyah Krisnawati, S.Pd kurikulum yang digunakan di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung yaitu kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Pemilihan materi dilakukan dengan menyesuaikan materi yang sedang diajarkan oleh guru mata pelajaran yaitu materi perdagangan antar daerah atau antar pulau dan perdagangan antar negara.

Beberapa informasi yang didapatkan peneliti dari guru mata pelajaran adalah hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS masih terdapat nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena faktor antusias, minat dan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih kurang, dan sumber belajar maupun media pembelajaran yang dimiliki oleh peserta didik masih terbatas. Peserta didik dalam kegiatan belajar didalam kelas hanya menggunakan buku paket IPS dan peserta didik hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut berdampak pada peserta didik kurang aktif dan kurang mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan laboratorium komputer dan fasilitas lain seperti lcd proyektor juga belum maksimal digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan temuan-temuan di atas, peneliti berusaha melakukan inovasi baru yaitu memanfaatkan laboratorium komputer dan fasilitas lain di dalam kelas dalam proses pembelajaran IPS.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan dalam mengembangkan media pembelajaran. Perencanaan dilakukan setelah peneliti menganalisis kebutuhan sekolah. Pada tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengumpulan buku-buku atau beberapa sumber lain yang berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang

akan dikembangkan, penyusunan instrumen penelitian yang berupa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon siswa, observasi aktivitas peserta didik, serta instrument *post test* (hasil belajar).

Pada pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran agar nantinya langkah-langkah pembelajaran yang digunakan bisa maksimal ketika dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan peneliti ketika pembelajaran yakni sebagai berikut.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Nama Sekolah : SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung

Materi Pokok : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit / JP

Tanggal Pelaksanaan : 09 Mei 2020 dan 11 Mei 2020

A. Kompetensi Inti

KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya.

KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara afektif sesuai perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah dan lingkungan sosial di sekitarnya.

KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptuan, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah serta sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

B. Kompetensi Dasar

3.3 Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

C. Indikator

3.3.2 Mendeskripsikan perdagangan antar daerah/ antar pulau

3.3.3 Mendeskripsikan perdagangan antar negara

4.3.1 Menganalisis perbedaan perdagangan antar daerah/ antar pulau dengan perdagangan antar negara

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mendeskripsikan tentang perdagangan antar daerah/ antar pulau
2. Siswa dapat mendeskripsikan perdagangan antar negara
3. Siswa dapat menganalisis perbedaan perdagangan antar daerah/ antar pulau dengan perdagangan antar negara

E. Materi pembelajaran

1. Pengertian, tujuan, faktor pendorong dan manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau
2. Pengertian, aktivitas perdagangan, kebijakan pemerintah untuk mendorong ekspor, faktor pendorong ekspor, manfaat perdagangan antar negara, faktor perdagangan antar negara
3. Perbedaan perdagangan antar daerah/ antar pulau dengan perdagangan antar negara

Fokus Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) :

1. Religius
2. Gotong Royong (Kelompok)
3. Nasionalisme (Kebangsaan)
4. Integrasi (Kerja sama)
5. Mandiri

F. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : *Discovery Learning*

Metode : Demonstrasi dan Diskusi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Subbab B. Perdagangan Antar Daerah/ Antar Pulau dan Perdagangan Antar Negara (2JP)

| Kegiatan Pendahuluan | Waktu |
|--|---|
| <p data-bbox="472 376 555 407">Guru:</p> <p data-bbox="472 432 603 463">Orientasi</p> <ol data-bbox="549 488 1182 1014" style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap kegiatan disiplin. 5. Menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada hari ini meliputi Tanya jawab, penugasan dan diskusi. <p data-bbox="472 1039 608 1070">Apersepsi</p> <ol data-bbox="549 1095 1182 1344" style="list-style-type: none"> 1. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik. 2. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p data-bbox="472 1368 592 1400">Motivasi</p> <ol data-bbox="549 1424 1182 1731" style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gambaran tentang pentingnya mempelajari materi perdagangan antar daerah atau antar pulau dan perdagangan antar negara. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. <p data-bbox="472 1756 719 1787">Pemberian Acuan</p> <ol data-bbox="549 1812 1182 1895" style="list-style-type: none"> 1. Memberitahukan materi pembelajaran yang akan di bahas pada pertemuan saat ini. | <p data-bbox="1222 376 1342 407">10 Menit</p> |

| <p>2. Memberitahukan mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung.</p> <p>3. Menjelaskan pengalaman pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</p> | | |
|--|--|-----------------|
| Kegiatan Inti Pertemuan ke-1 | | |
| Sintak Model Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Waktu |
| <p>Orientasi Peserta Didik Kepada Masalah</p> | <p>Mengamati</p> <p>Peserta didik diberikan motivasi atau rangsangan untuk memfokuskan perhatian pada topik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan makna perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara. <p>Dengan cara</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Membaca <p>Peserta didik membaca materi mengenai kerja sama yang terdapat pada buku pegangan siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mendengar <p>Pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyimak <p>Penjelasan pengantar materi secara garis besar terkait materi</p> | <p>15 menit</p> |

| | | |
|--|---|----------|
| | Menjelaskan makna perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara. | |
| Mengorganisasikan Peserta Didik | Menanya Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. | 10 menit |
| Membimbing penyelidikan individu dan kelompok | Mengumpulkan informasi Melalui, ✓ Mengamati objek/kejadian ✓ Membaca sumber lain selain buku teks ✓ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk mengamati dan menggali informasi atau materi yang sudah disediakan di buku siswa. • Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil dari informasi mengenai perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara. | 15 menit |
| Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | Mengkomunikasikan ✓ Menjawab pertanyaan/latihan soal yang sudah disediakan oleh guru. ✓ Bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami. | 10 menit |
| Menganalisa dan | Mengasosiasikan | 10 menit |

| | | |
|--|--|---|
| mengevaluasi proses pemecahan masalah | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik diminta untuk menganalisa masukan, tanggapan, dan koreksi dari guru terkait pembelajaran yang telah berlangsung. ✓ Mengolah informasi yang sudah didapat. | |
| <p>Catatan : selama pembelajaran perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap : rasa ingin tau.</p> | | |
| <p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p style="text-align: center;">Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat ringkasan materi pembelajaran yang diarahkan guru pada kegiatan pembelajaran dengan materi “perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara” yang baru saja dipelajari. ➤ Menyusun rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, sehingga siswa terlebih dahulu belajar di rumah. <p style="text-align: center;">Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa kembali hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung. ➤ Meminta peserta didik menyampaikan manfaat yang diperoleh dari pembelajaran. ➤ Menyampaikan garis besar materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. ➤ Menyampaikan kepada peserta didik agar belajar lebih giat lagi serta memperbaiki kesalahan yang terjadi. ➤ Menyampaikan salam penutup. | | <p style="text-align: center;">Waktu 10 Menit</p> |

H. Evaluasi

A. Teknik penilaian

1. Penilaian kompetensi sikap spiritual dan sosial
 - a. Teknik penilaian : jurnal
 - b. Bentuk instrumen : lembar jurnal
2. Penilaian kompetensi pengetahuan
 - a. Teknik penilaian : tes tertulis
 - b. Bentuk instrumen : soal uraian
 - c. Pedoman penskoran dan penentuan nilai
3. Penilaian kompetensi keterampilan
 - a. Teknik penilaian
 - 1) Penilaian produk
 - 2) Penilaian kinerja
 - b. Bentuk instrumen
 - 1) Rubrik penilaian produk
 - 2) Rubrik penilaian kinerja
 - c. Pedoman penskoran dan penentuan nilai

I. Media/Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media/Alat

- a. Gambar tentang materi pelajaran
- b. LCD proyektor
- c. Komputer
- d. Tanyangan video animasi berbasis *Adobe Flash CS6*

2. Sumber Belajar

- a. Buku Guru IPS Kelas VIII Revisi 2017
- b. Buku Siswa IPS Kelas VIII Revisi 2017
- c. Internet

J. Bahan Ajar

Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Antar Negara

- Pengertian perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan yang dilakukan untuk tukar menukar suatu barang maupun jasa atas dasar kesepakatan bersama tanpa unsur pemaksaan.

1. Perdagangan antardaerah/antarpulau

Perdagangan antar daerah atau antar pulau yaitu perdagangan yang dilakukan oleh penduduk/ lembaga pada suatu daerah yang berada dalam satu batas wilayah negara berdasarkan kesepakatan bersama.

a. Tujuan perdagangan antardaerah/antar pulau

- 1) Memperoleh keuntungan
- 2) Memperluas jangkauan pasar

b. Faktor pendorong perdagangan antardaerah/antarpulau

- 1) Perbedaan faktor produksi yang dimiliki
- 2) Perbedaan tingkat harga antardaerah

c. Manfaat perdagangan antardaerah/antarpulau

- 1) Menyediakan pilihan alat pemuas kebutuhan bagi konsumen
- 2) Meningkatkan produktivitas
- 3) Memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat

2. Perdagangan antarnegara

Perdagangan antarnegara atau sering disebut perdagangan internasional merupakan aktivitas perdagangan yang dilakukan oleh masyarakat suatu negara dengan masyarakat negara lain atas dasar kesepakatan bersama. Masyarakat yang dimaksud dapat berupa individu, kelompok, lembaga, pemerintah suatu negara dengan Negara lain.

a. Ruang lingkup perdagangan antarnegara

- 1) Perpindahan barang dan jasa dari negara satu ke negara lain
- 2) Perpindahan modal dari investor asing luar negeri ke dalam negeri
- 3) Perpindahan tenaga kerja dari ke negara lain
- 4) Perpindahan teknologi seperti mendirikan pabrik di negara lain

- 5) Perpindahan informasi tentang kepastian adanya bahan baku dan pangsa pasar.
- b. Aktivitas perdagangan antarnegara
- 1) Ekspor

Ekspor adalah kegiatan menjual suatu barang atau produk ke luar negeri. Ekspor dilakukan oleh seseorang atau badan. Tujuan utama dari ekspor adalah memperoleh keuntungan. Barang yang diekspor akan dibayar oleh pihak pembeli dengan alat pembayaran berupa mata uang asing atau mata uang luar negeri. Mata uang asing ini ditampung oleh pemerintah dan disebut sebagai devisa negara.

 - a) Faktor pendorong
 - Keadaan pasar luar negeri
 - Keuletan eksportir untuk menangkap peluang pasar
 - Kondisi sosial, ekonomi, politik suatu negara
 - 2) Impor

Impor merupakan kegiatan membeli barang dari luar negeri. Barang-barang yang di impor oleh Indonesia terdiri dari dua macam, yaitu migas dan non-migas. Barang-barang yang termasuk dalam kelompok migas antara lain minyak tanah, bensin, solar, dan elpiji. Adapun barang-barang yang termasuk dalam kelompok non-migas antara lain adalah karet, kopi, ikan, kayu lapis, kelapa sawit, serta barang tambang nonmigas seperti nikel dan batubara.
 - 3) Faktor-faktor yang mendorong perdagangan antar daerah
 - a) Memenuhi kebutuhan barang dan jasa dalam negeri
 - b) Keinginan untuk memperoleh keuntungan serta untuk meningkatkan pendapatan negara.

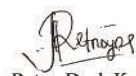
- c) Adanya perbedaan kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengolah sumber daya ekonomi.
 - d) Adanya kelebihan produk dalam negeri sehingga perlu pasar baru untuk menjual produk tersebut
 - e) Adanya perbedaan keadaan seperti sumber daya alam, iklim, tenaga kerja, budaya, dan jumlah penduduk yang menyebabkan adanya perbedaan hasil produksi dan adanya keterbatasan produksi
 - f) Keinginan membuka kerja sama, hubungan politik, dan dukungan dari negara lain
 - g) Terjadinya era globalisasi sehingga tidak satu negara pun di dunia dapat hidup sendiri
- 4) Manfaat perdagangan antar negara
- a) Memperoleh keuntungan
 - b) Memperoleh barang yang tidak dapat diproduksi di dalam negeri
 - c) Menjalinkan persahabatan antar negara
 - d) Transfer teknologi modern

K. Daftar Pustaka

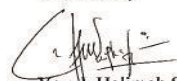
- _____.2017.*Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*.Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- _____.2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*.Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Tulungagung, 03 Maret 2020

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,


Retno Dyah K, S.Pd
NIP. 19790419 200801 2 019

Mahasiswa,


Yayuk Halimah Setiyawati
NIM. 17209163004

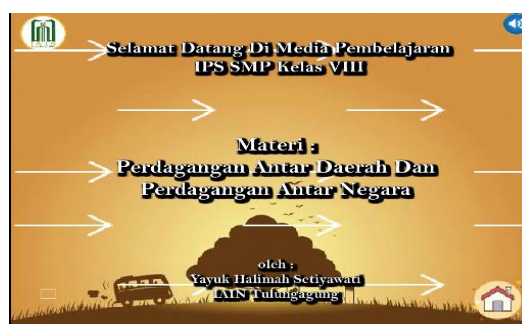
Untuk buku yang digunakan dalam pembuatan isi materi media pembelajaran, guru mata pelajaran menyarankan agar materi yang disajikan juga memuat materi dari buku paket sesuai kurikulum yang berlaku di sekolah. Hal ini dikarenakan, isi materi yang disajikan di media pembelajaran sesuai dengan kompetensi. Tetapi peneliti juga menambahkan

materi dari sumber lain, supaya materi yang ada di media pembelajaran lebih lengkap dan dapat menambah wawasan peserta didik.

3. Desain Awal Produk

a. Cover Media (Tampilan awal media)

Cover dalam media diterapkan dengan menggambarkan tema dari materi dan pembuatnya. Gambar 4.2 merupakan bentuk cover awal media pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 4. 2 Tampilan Cover Media

Pada gambar 4.2 Tampilan Cover Media di atas, menampilkan judul pada media ini yang ditampilkan pada tampilan pertama, yaitu “Selamat Datang Di Media Pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Materi : Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Antar Negara oleh Yayuk Halimah Setiyawati IAIN Tulungagung”.

b. Menu Utama Media Pembelajaran

Menu utama merupakan bagian awal dari media ini. Adapun tampilan menu utama media pembelajaran terdapat pada gambar 4.3 sebagai berikut.

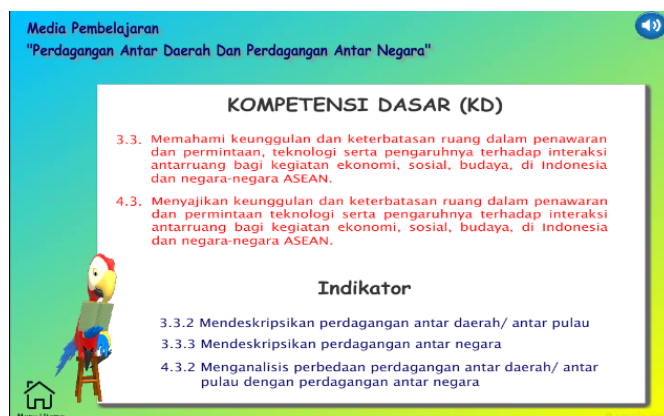


Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama Media

Jadi, gambar 4.3 Tampilan Menu Utama Media di atas, menampilkan media pembelajaran IPS dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* ini terdapat 4 menu pilihan yaitu Kompetensi Dasar (KD), Materi, Quiz, dan Profil.

c. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Pada tampilan menu bagian KD dan Indikator ini terdiri dari isi/kurikulum materi dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran yang disajikan di media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yaitu pada materi perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara. Adapun tampilan tersebut disajikan pada gambar 4.4 berikut.

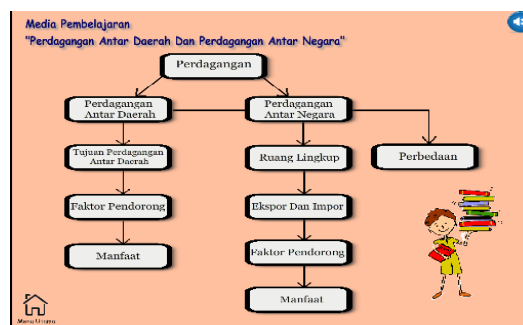


Gambar 4. 4 Tampilan menu KD dan Indikator

Gambar 4.4 Tampilan Menu KD dan Indikator di atas merupakan tampilan menu bagian KD dan Indikator. KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator ini dicantumkan dalam media fungsinya adalah agar pengguna atau siswa yang belajar menggunakan media ini dapat memahami tujuan yang ingin dicapai dengan mempelajari isi dari media.

d. Materi

Desain awal pada tampilan menu bagian materi disajikan dengan peta konsep. Adapun tampilan menu materi sebagai berikut.

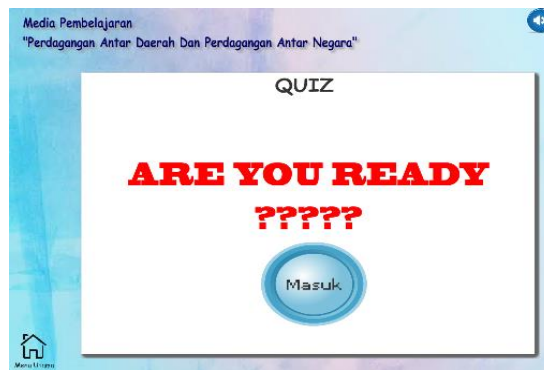


Gambar 4. 5 Tampilan Sub Menu Materi Media

Pada gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Materi Media menggambarkan tampilan dari menu materi memuat sub-sub materi dari pembahasan yang dibentuk dengan peta konsep yang berisi materi dari pembahasan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara.

e. Quiz

Quiz dalam media pembelajaran ini merupakan evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun tampilan quiz disajikan pada gambar 4.6 berikut.



Gambar 4. 6 Tampilan Menu Quiz Media

Jadi, gambar 4.6 Tampilan Menu Quiz Media merupakan tampilan awal pada menu quiz untuk memulai quiz pengguna dapat klik tombol masuk pada media. Quiz pada media ini berupa soal pilihan ganda dengan jumlah soal 5 butir soal.

f. Profil

Profil dalam media pembelajaran ini memuat identitas dari pembuat media. Berikut tampilan profil dalam media.



Gambar 4. 7 Tampilan Menu Profil Media

Gambar 4.7 Tampilan Menu Profil Media merupakan tampilan menu profil yang isinya adalah identitas dari pembuat media diantaranya;

nama, jurusan, fakultas serta tujuan dari dibuatnya media berbasis *Adobe Flash CS6* ini.

4. Uji Validitas Ahli

a. Uji Validitas Ahli Media

Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media mengenai kelayakan produk sebagai media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Ahli media tersebut adalah Dosen IPS yaitu Drs. H. Jani, MM.,M.Pd. dan guru mapel IPS yaitu Retno Dyah Krisnawati, S.Pd. Lembar validasi terdiri dari 20 pertanyaan.

Validasi media dilakukan mulai tanggal 03 Maret 2020 hingga 09 Maret 2020. Penilaian kelayakan produk oleh ahli media dinilai dengan menggunakan angket kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4. Adapun lembar validasi dari kedua validator sebagai berikut.

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI IPS TERPADU
KELAS VIII SMPN 3 KEDUNGWARU TULUNGAGUNG

Identitas Validator Media

Nama : Drs. H. Jani, MM., M.Pd.
 Ahli Bidang : Media
 Tanggal Pengisian : 12 - 03 - 2020

Pentunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk menulis data pribadi pada identitas ahli media.
2. Mohon Bapak/Ibu mencermati secara keseluruhan produk media yang digunakan, kemudian mohon Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang menurut Bapak/Ibu sesuai.
3. Pedoman penilaian dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :
 Skor 4 : Sangat Sesuai
 Skor 3 : Sesuai
 Skor 2 : Kurang Sesuai
 Skor 1 : Tidak Sesuai
4. Selain memberikan jawaban sesuai item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan kritik dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media ini.

| No. | Indikator Penilaian | Nilai | | | |
|-----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian | | | ✓ | |
| 2. | Kemudahan dalam memilih menu | | | | ✓ |
| 3. | Rancangan dan tampilan media sederhana | | | ✓ | |
| 4. | Kemenarikan media pembelajaran | | | ✓ | |

| | | | | | |
|-----|--|--|--|---|---|
| 5. | Media pembelajaran dapat dioperasikan pada PC/Laptop | | | | ✓ |
| 6. | Kejelasan teks dalam media | | | ✓ | |
| 7. | Kesesuaian jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media | | | ✓ | |
| 8. | Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i> dalam media | | | ✓ | |
| 9. | Kesesuaian pemilihan warna <i>font</i> dalam media | | | ✓ | |
| 10. | Penggunaan bahasa baku, lugas, dan jelas | | | ✓ | |
| 11. | Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna | | | ✓ | |
| 12. | Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i> | | | | ✓ |
| 13. | Kesesuaian tata letak tampilan menu pada media | | | | ✓ |
| 14. | Kesesuaian tata letak <i>icon</i> animasi pada menu media | | | ✓ | |
| 15. | Kesesuaian bentuk <i>icon</i> animasi dengan materi | | | ✓ | |
| 16. | Kemenarikan <i>icon</i> animasi | | | ✓ | |
| 17. | Kemudahan tombol navigasi saat digunakan | | | | ✓ |
| 18. | Kesesuaian penggunaan <i>background</i> media | | | | ✓ |
| 19. | Kemudahan pengoperasian menghidupkan dan mematikan <i>background</i> | | | ✓ | |
| 20. | Kemudahan dalam menutup aplikasi | | | | ✓ |

Catatan :

- * Media sudah bagus dan layak digunakan
penelitian.
- * Media juga sudah diperbaiki agar terlihat
lebih bagus dan rapi.

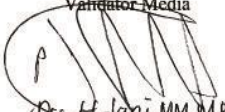
Kesimpulan

Pengembangan produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

(catatan : mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian)

Tulungagung, 12 - 03 - 2020

Validator Media

 (Dr. H. Jani, MM, M.Pd.)
 NIP. 19660210 198503 1001

Gambar 4. 8 Lembar Validasi Ahli Media 1 oleh Drs. H. Jani, MM, M.Pd.

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI IPS TERPADU
KELAS VIII SMPN 3 KEDUNGWARU TULUNGAGUNG

Identitas Validator Media

Nama : RETNO DWAH K, S.Pd
 Ahli Bidang : AHLI MEDIA
 Tanggal Pengisian : 3 MARET 2020

Pentunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk menulis data pribadi pada identitas ahli media.
2. Mohon Bapak/Ibu mencermati secara keseluruhan produk media yang digunakan, kemudian mohon Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang menurut Bapak/Ibu sesuai.
3. Pedoman penilaian dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :
 Skor 4 : Sangat Sesuai
 Skor 3 : Sesuai
 Skor 2 : Kurang Sesuai
 Skor 1 : Tidak Sesuai
4. Selain memberikan jawaban sesuai item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan kritik dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media ini.

| No. | Indikator Penilaian | Nilai | | | |
|-----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian | | | | ✓ |
| 2. | Kemudahan dalam memilih menu | | | | ✓ |
| 3. | Rancangan dan tampilan media sederhana | | | | ✓ |
| 4. | Kemenarikan media pembelajaran | | | | ✓ |

| | | | | | |
|-----|--|--|---|--|---|
| 5. | Media pembelajaran dapat dioperasikan pada PC/Laptop | | | | ✓ |
| 6. | Kejelasan teks dalam media | | | | ✓ |
| 7. | Kesesuaian jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media | | | | ✓ |
| 8. | Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i> dalam media | | | | ✓ |
| 9. | Kesesuaian pemilihan warna <i>font</i> dalam media | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan bahasa baku, lugas, dan jelas | | | | ✓ |
| 11. | Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna | | ✓ | | |
| 12. | Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i> | | | | ✓ |
| 13. | Kesesuaian tata letak tampilan menu pada media | | | | ✓ |
| 14. | Kesesuaian tata letak <i>icon</i> animasi pada menu media | | | | ✓ |
| 15. | Kesesuaian bentuk <i>icon</i> animasi dengan materi | | ✓ | | |
| 16. | Kemenarikan <i>icon</i> animasi | | | | ✓ |
| 17. | Kemudahan tombol navigasi saat digunakan | | | | ✓ |
| 18. | Kesesuaian penggunaan <i>background</i> media | | | | ✓ |
| 19. | Kemudahan pengoperasian menghidupkan dan mematikan <i>background</i> | | | | ✓ |
| 20. | Kemudahan dalam menutup aplikasi | | | | ✓ |

Catatan :

MEDIA SUDAH SANGAT BAGUS DAN LAYAK DIGUNAKAN
UNTUK PENELITIAN.

Kesimpulan

Pengembangan produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

(catatan : mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian)

Tulungagung, 3 - 3 - 2020

Validator Media

(Handwritten Signature)

(REITNO DYAH K...)

Gambar 4. 9 Lembar Validasi Ahli Media 2 oleh Retno Dyah Krisnawati, S.Pd.

Berdasarkan gambar 4.8 dan 4.9 Lembar Validasi Ahli Media 1 dan Ahli Media 2, berikut adalah hasil validasi dari kedua ahli media secara lengkap yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Indikator Penilaian | Validator | |
|-----|--|-----------|---|
| | | 1 | 2 |
| 1. | Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian | 3 | 4 |
| 2. | Kemudahan dalam memilih menu | 4 | 4 |
| 3. | Rancangan dan tampilan media sederhana | 3 | 4 |
| 4. | Kemenarikan media pembelajaran | 3 | 4 |
| 5. | Media pembelajaran dapat dioperasikan pada PC/Laptop | 4 | 4 |
| 6. | Kejelasan teks dalam media | 3 | 4 |
| 7. | Kesesuaian jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media | 3 | 4 |
| 8. | Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i> dalam media | 3 | 4 |
| 9. | Kesesuaian pemilihan warna <i>font</i> dalam media | 3 | 4 |
| 10. | Penggunaan bahasa baku, lugas, dan jelas | 3 | 4 |
| 11. | Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna | 3 | 3 |
| 12. | Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i> | 4 | 4 |
| 13. | Kesesuaian tata letak tampilan menu pada media | 4 | 4 |
| 14. | Kesesuaian tata letak <i>icon</i> animasi pada menu media | 3 | 4 |
| 15. | Kesesuaian bentuk <i>icon</i> animasi dengan materi | 3 | 3 |
| 16. | Kemenarikan <i>icon</i> animasi | 3 | 4 |
| 17. | Kemudahan tombol navigasi saat digunakan | 4 | 4 |
| 18. | Kesesuaian penggunaan <i>background</i> media | 4 | 4 |
| 19. | Kemudahan pengoperasian menghidupkan dan mematikan <i>background</i> | 3 | 4 |
| 20. | Kemudahan dalam menutup aplikasi | 4 | 4 |

Berdasarkan tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media, bahwa hasil dari validasi ke dua validator dapat disimpulkan dengan ringkas mengenai persentase dari masing-masing validator, adapun ringkasan tersebut tersaji pada tabel 4.2. Dari tabel ringkasan dapat diketahui skor penilaian dari masing-masing validator, dan persentase kevalidan. Setelah hasilnya diketahui maka jumlah skornya dapat dikategorikan bahwa media tersebut valid atau tidak jika digunakan dalam

pembelajaran. Tabel ringkasan hasil validasi ahli media tersebut sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Validator | Jumlah Skor Evaluator | Persentase Kevalidan | Kategori |
|--------------------------------|-------------|-----------------------------------|----------------------|----------|
| 1 | Validator 1 | 67 | 83,75% | Valid |
| 2 | Validator 2 | 78 | 97,5% | Valid |
| Jumlah skor | | 145 | | |
| Persentase kevalidan | | 90,625% | | |
| Kategori validasi media | | Valid (tidak perlu revisi) | | |

Berdasarkan tabel 4.2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media di atas dapat dilihat bahwa kriteria hasil penilaian kevalidan produk oleh dua ahli media, diketahui bahwa skor jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan) adalah $4 \times 20 = 80$. Dari hasil perhitungan skor angket kedua ahli media bahwa skor hasil penilaian dari masing-masing ahli dengan skor ahli media pertama (validator 1) adalah 67 dengan persentase kevalidan sebanyak 83,75% dan ahli media kedua (validator 2) adalah 78 dengan persentase kevalidan sebanyak 97,5%, sehingga jumlah skor keduanya adalah 145 yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 90,625% dan termasuk dalam kategori valid (tidak perlu revisi).

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* termasuk dalam kategori valid yang artinya media pembelajaran layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran dan komentar dari validator adalah hilangkan tombol

navigasi yang tidak perlu dalam media, rapikan tat letak sub menu materi dalam media, dan tambahkan gambar/ animasi agar media terlihat lebih menarik.

b. Uji Validitas Ahli Materi

Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai kelayakan materi sebagai media pembelajaran dan dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli materi. Ahli materi tersebut adalah Dosen IPS yaitu Nur Isroatul Khusna, M.Pd. dan guru mapel IPS yaitu Retno Dyah Krisnawati, S.Pd. Lembar validasi terdiri dari 15 pertanyaan.

Validasi media dilakukan mulai tanggal 03 Maret 2020 hingga 09 Maret 2020. Penilaian kelayakan produk oleh ahli materi dinilai dengan menggunakan angket kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4. Adapun lembar validasi ahli materi dari kedua validator sebagai berikut.

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI IPS TERPADU
KELAS VIII SMPN 3 KEDUNGWARU TULUNGAGUNG

Identitas Validator Materi

Nama : **MUR ISROATUL KHUSMA.**

Ahli Bidang : **MATERI**

Tanggal Pengisian : **09-03-2020**

Pentunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk menulis data pribadi pada identitas ahli materi.
2. Mohon Bapak/Ibu mencermati secara keseluruhan produk media yang digunakan, kemudian mohon Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang menurut Bapak/Ibu sesuai.
3. Pedoman penilaian dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :
 Skor 4 : Sangat Sesuai
 Skor 3 : Sesuai
 Skor 2 : Kurang Sesuai
 Skor 1 : Tidak Sesuai
4. Selain memberikan jawaban sesuai item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan kritik dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media ini.

| No. | Indikator Penilaian | Nilai | | | |
|-----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kejelasan judul media pembelajaran | | | | ✓ |
| 2. | Kejelasan Kompetensi Dasar (KD) | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) | | | | ✓ |
| 4. | Kejelasan pembahasan materi | | | | ✓ |

| | | | | | |
|-----|---|--|--|---|---|
| 5. | Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap sub bab | | | | ✓ |
| 6. | Materi disajikan dengan runtut | | | | ✓ |
| 7. | Kemudahan memahami materi | | | ✓ | |
| 8. | Kesesuaian kelengkapan materi | | | | ✓ |
| 9. | Kebenaran menggunakan istilah | | | ✓ | |
| 10. | Penggunaan bahasa asing yang konsisten | | | ✓ | |
| 11. | Kesesuaian gambar dengan materi | | | ✓ | |
| 12. | Kelengkapan dan keterangan pada gambar | | | ✓ | |
| 13. | Kesesuaian tes evaluasi (quiz) dengan materi dalam media pembelajaran | | | ✓ | |
| 14. | Materi menambah pemahaman konsep siswa | | | | ✓ |
| 15. | Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik | | | | ✓ |

Catatan :

-
- * Media layak digunakan
 - * Materinya mudah diperbaiki & layak digunakan dalam penelitian
-

Kesimpulan

Pengembangan produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

(catatan : mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian)

Tulungagung, 09 - 03 - 2020

Validator Materi


 (NUR ISROATUL KHUSNA .
 NIP. 198703262019032018 .

Gambar 4. 10 Lembar Validasi Ahli Materi 1 Oleh Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI IPS TERPADU
KELAS VIII SMPN 3 KEDUNGWARU TULUNGAGUNG

Identitas Validator Materi

Nama : RETNO DYAH K. S.Pd
 Ahli Bidang : AHLI MATERI
 Tanggal Pengisian : 3 MARET 2020

Pentunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk menulis data pribadi pada identitas ahli materi.
2. Mohon Bapak/Ibu mencermati secara keseluruhan produk media yang digunakan, kemudian mohon Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang menurut Bapak/Ibu sesuai.
3. Pedoman penilaian dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :
 Skor 4 : Sangat Sesuai
 Skor 3 : Sesuai
 Skor 2 : Kurang Sesuai
 Skor 1 : Tidak Sesuai
4. Selain memberikan jawaban sesuai item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan kritik dan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media ini.

| No. | Indikator Penilaian | Nilai | | | |
|-----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kejelasan judul media pembelajaran | | | | ✓ |
| 2. | Kejelasan Kompetensi Dasar (KD) | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) | | | | ✓ |
| 4. | Kejelasan pembahasan materi | | | | ✓ |

| | | | | | |
|-----|---|--|--|---|---|
| 5. | Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap sub bab | | | | ✓ |
| 6. | Materi disajikan dengan runtut | | | | ✓ |
| 7. | Kemudahan memahami materi | | | | ✓ |
| 8. | Kesesuaian kelengkapan materi | | | | ✓ |
| 9. | Kebenaran menggunakan istilah | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan bahasa asing yang konsisten | | | ✓ | |
| 11. | Kesesuaian gambar dengan materi | | | ✓ | |
| 12. | Kelengkapan dan keterangan pada gambar | | | | ✓ |
| 13. | Kesesuaian tes evaluasi (quiz) dengan materi dalam media pembelajaran | | | | ✓ |
| 14. | Materi menambah pemahaman konsep siswa | | | | ✓ |
| 15. | Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik | | | | ✓ |

Catatan :

MATERI DALAM MEDIA SUDAH SANGAT JELAS DAN MUDAH
DIPAHAMI

.....

.....

.....

Kesimpulan

Pengembangan produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

(catatan : mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian)

Tulungagung, 3 - 3 - 2020

Validator Materi

Retno Dyah Krisnawati

(...RETNO DYAH K...)

Gambar 4. 11 Lembar Validasi Ahli Materi Oleh Retno Dyah Krisnawati, M.Pd.

Berdasarkan gambar 4.10 dan 4.11 Lembar Validasi Ahli Materi di atas hasil validasi ahli materi secara lengkap disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Indikator Penilaian | Validator | |
|-----|---|-----------|---|
| | | 1 | 2 |
| 1. | Kejelasan judul media pembelajaran | 4 | 4 |
| 2. | Kejelasan Kompetensi Dasar (KD) | 4 | 4 |
| 3. | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) | 4 | 4 |
| 4. | Kejelasan pembahasan materi | 4 | 4 |
| 5. | Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap sub bab | 4 | 4 |
| 6. | Materi disajikan dengan runtut | 4 | 4 |
| 7. | Kemudahan memahami materi | 3 | 4 |
| 8. | Kesesuaian kelengkapan materi | 4 | 4 |
| 9. | Kebenaran menggunakan istilah | 3 | 4 |
| 10. | Penggunaan bahasa asing yang konsisten | 3 | 3 |
| 11. | Kesesuaian gambar dengan materi | 3 | 3 |
| 12. | Kelengkapan dan keterangan pada gambar | 3 | 4 |
| 13. | Kesesuaian tes evaluasi (quiz) dengan materi dalam media pembelajaran | 3 | 4 |
| 14. | Materi menambah pemahaman konsep siswa | 4 | 4 |
| 15. | Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik | 4 | 4 |

Berdasarkan tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi dari kedua validator di atas dapat disimpulkan dengan ringkas mengenai persentase dari masing-masing validator, yang memuat jumlah skor penilaian masing-masing validator, persentase kevalidan dari skor masing-masing validator yang kemudian di jumlahkan untuk mengetahui kategori yang menunjukkan hasil validasi tersebut dapat dikatakan valid/ tidak valid. Adapun ringkasan tersebut tersaji pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Validator | Jumlah Skor Evaluator | Persentase Kevalidan | Kategori |
|---------------------------------|-------------|-----------------------------------|----------------------|----------|
| 1 | Validator 1 | 54 | 90% | Valid |
| 2 | Validator 2 | 58 | 96,67% | Valid |
| Jumlah skor | | 112 | | |
| Persentase kevalidan | | 93,34% | | |
| Kategori validasi materi | | Valid (tidak perlu revisi) | | |

Berdasarkan tabel 4.4 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi di atas dapat dilihat bahwa kriteria hasil penilaian kevalidan produk oleh dua ahli materi, diketahui bahwa skor jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan) adalah $4 \times 15 = 60$. Dari hasil perhitungan skor angket kedua ahli materi bahwa skor hasil penilaian dari masing-masing ahli dengan skor ahli media pertama (validator 1) adalah 54 dengan persentase kevalidan sebanyak 90% dan ahli media kedua (validator 2) adalah 58 dengan persentase kevalidan sebanyak 96,67%, sehingga jumlah skor keduanya adalah 112 yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 93,34% dan termasuk dalam kategori valid (tidak perlu revisi).

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa dari segi materi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* termasuk dalam kategori valid yang artinya media pembelajaran layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran dan komentar dari validator adalah perjelas materi agar bisa mudah dimengerti banyak orang atau peserta didik.

c. Uji Validitas Soal *Post-Test*

Validasi soal bertujuan untuk mengetahui mengenai kelayakan soal *post-test* sebagai alat untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Tes yang digunakan terdiri dari 5 soal esai. Sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu instrumen penelitian berupa lembar tes tertulis divalidasi oleh ahli dan juga pertimbangan guru mata pelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan soal *post-test* yang berjumlah 5 soal esai beserta kisi-kisi soal dan kunci jawabannya untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli validasi. Ahli validasi soal *post-test* tersebut adalah Dosen IPS yaitu Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Validasi soal *post-test* dilakukan pada tanggal 09 Maret 2020. Penilaian kelayakan soal *post-test* oleh ahli dinilai dengan menggunakan angket kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 5. Adapun lembar validasi soal *post-test* sebagai berikut.

VALIDITAS INSTRUMEN SOAL

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Pada Materi IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS pada materi IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran IPS pada materi IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung ?

C. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara afektif sesuai perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah dan lingkungan sosial di sekitarnya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptuan, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

D. Kompetensi Dasar Dan Indikator

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|
| 3.3 Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan | 3.3.2 Mendeskripsikan perdagangan antar daerah/ antar pulau 3.3.3 Mendeskripsikan perdagangan antar negara |

| | |
|--|--|
| ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN. | |
| 4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN. | 4.3.2 Menganalisis perbedaan perdagangan antar daerah/ antar pulau dengan perdagangan antar negara |

E. Kisi-kisi Tes

KISI-KISI SOAL
POST TEST KELAS VIII

Nama Sekolah : SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung Alokasi Waktu : 60 Menit
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Bentuk Soal : Esai
 Kelas/Semester : VIII/ Genap Jumlah Soal : 5

| No. | Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Indikator Soal | Bentuk Soal | No. Soal |
|-----|---|---|--|-------------|----------|
| 1. | 3.3. Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN. | Pengertian, perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara | Siswa dapat menjelaskan pengertian perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara | Esai | 1 |
| 2. | | Tujuan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara | Siswa dapat menyebutkan tujuan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara | Esai | 2 |
| 3. | 4.3. Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN. | Contoh ekspor dan impor | Siswa dapat memberikan contoh dari ekspor dan impor | Esai | 3 |
| 4. | | Manfaat perdagangan antar negara | Siswa dapat menjelaskan manfaat perdagangan antar negara | Esai | 4 |
| 5. | | Perbedaan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara | Siswa dapat menjelaskan perbedaan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara | Esai | 5 |

F. Instrumen Tes

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi : Perdagangan Antar Daerah atau Antar Pulau Dan Perdagangan Antar Negara
 Kelas/Semester : VIII/ Genap

1. Jelaskan pengertian perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara !
2. Sebutkan tujuan dari perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara !
3. Berikan contoh minimal 3 barang yang di ekspor Indonesia ke luar negeri dan barang yang di impor Indonesia dari luar negeri !
4. Jelaskan manfaat dari perdagangan antar negara !
5. Jelaskan perbedaan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara !

G. Pedoman Pemberian Skor

| No. | Kunci Jawaban | Skor |
|-----|--|------|
| 1. | Perdagangan antar daerah atau antar pulau merupakan perdagangan yang dilakukan oleh penduduk/ lembaga suatu daerah atau pulau dengan penduduk/ lembaga suatu daerah atau pulau lain dalam satu batas wilayah negara atas dasar kesepakatan bersama. Sedangkan Perdagangan antar negara atau sering disebut perdagangan internasional merupakan aktivitas perdagangan yang dilakukan oleh masyarakat suatu negara dengan masyarakat negara lain atas dasar kesepakatan bersama. | 20 |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Memperoleh keuntungan - Memperluas jangkauan pasar - Menaikkan devisa - Memenuhi kebutuhan yang ada di negara lain | 20 |
| 3. | Contoh barang ekspor : <ul style="list-style-type: none"> - Minyak bumi - Teh - Kopi Contoh barang impor : <ul style="list-style-type: none"> - Alat elektronik - Wol - Gandum | 20 |
| 4. | Manfaat perdagangan antar negara : <ul style="list-style-type: none"> - Memperoleh keuntungan | 20 |

| | | | | | |
|-------------------------|---|--------------------|----------------------------------|--|----|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Memperoleh barang yang tidak dapat diproduksi di dalam negeri - Menjalani persahabatan antar negara - Transfer teknologi modern | | | | |
| 5. | No. | Perbedaan | Perdagangan Antar Daerah | Perdagangan Antar Negara | 20 |
| | 1. | Jangkauan wilayah | Mencakup satu wilayah negara | Menjangkau beberapa negara | |
| | 2. | Cara pembayaran | Menggunakan satu macam mata uang | Menggunakan mata uang asing (valuta asing) | |
| | 3. | Sistem distribusi | Distribusi langsung | Distribusi tidak langsung | |
| | 4. | Tingkat persaingan | Lebih ketat | Lebih mudah | |
| | 5. | Biaya Angkutan | Lebih murah | Lebih tinggi | |
| Total Skor Nilai | | | | 100 | |

PENILAIAN VALIDITAS SOAL

Keterangan :

Berikan tanda centang (✓) pada nilai

Nilai 1 : Tidak Baik

Nilai 2 : Kurang Baik

Nilai 3 : Cukup Baik

Nilai 4 : Baik

Nilai 5 : Sangat Baik

| No. | Indikator Penilaian | Nilai | | | | |
|-----|---|-------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Ketepatan penggunaan kata atau bahasa | | | | ✓ | |
| 2. | Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator | | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian soal dengan materi yang diajarkan | | | | | ✓ |
| 4. | Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | | | ✓ |

Berdasarkan validasi di atas, maka instrumen ini (Layak ~~Tidak Layak~~) untuk digunakan dalam penelitian. *)

Catatan Validator

* Soal tes sudah layak digunakan dalam penelitian.

Tulungagung, 09 - 03 - 2020

Validator



NUR ISROATUL KHUSNA
NIP. 198703262019032018

*) coret yang tidak perlu

Gambar 4. 12 Lembar Validasi Soal *Post-Test* Oleh Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Berdasarkan gambar 4.12 Lembar Validasi Soal *Post-Test* hasil validasi tersebut dirangkum untuk mengetahui tingkat persentase dari hasil penilaian validator dan disajikan pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Soal *Post-Test*

| No. | Indikator Penilaian | Penilaian Validator |
|-------------------|---|---------------------|
| 1. | Ketepatan penggunaan kata atau bahasa | 4 |
| 2. | Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator | 5 |
| 3. | Kesesuaian soal dengan materi yang diajarkan | 5 |
| 4. | Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda | 5 |
| Total | | 19 |
| Persentase | | 95% |

Pada tabel 4.5 Hasil Validasi Soal *Post-Test* menunjukkan bahwa validator menyatakan soal *post-test* valid dengan persentase 95%. Maka secara keseluruhan soal post test dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Selain dari analisis data di atas, peneliti juga mempertimbangkan saran dan komentar dari validator terkait ketidaksesuaian soal. Adapun saran dan komentar dari validator Dosen IPS IAIN Tulungagung Nur Isroatul Khusna, M.Pd adalah perhatikan kembali penulisan yang ada dalam soal dan secara keseluruhan soal tes sudah layak digunakan dalam penelitian.

5. Revisi Produk

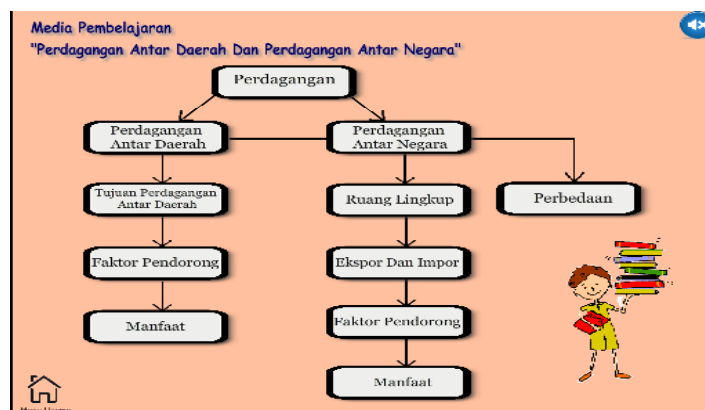
Dari hasil analisis data, media ini masih banyak memerlukan beberapa revisi. Revisi dilakukan dengan melihat beberapa poin-poin pernyataan dalam lembar validasi yang mendapat nilai rendah dari

validator yang telah memvalidasi media baik dari ahli media maupun ahli materi. Revisi media secara keseluruhan disajikan dalam lampiran.

Berikut adalah beberapa revisi yang telah dilakukan :

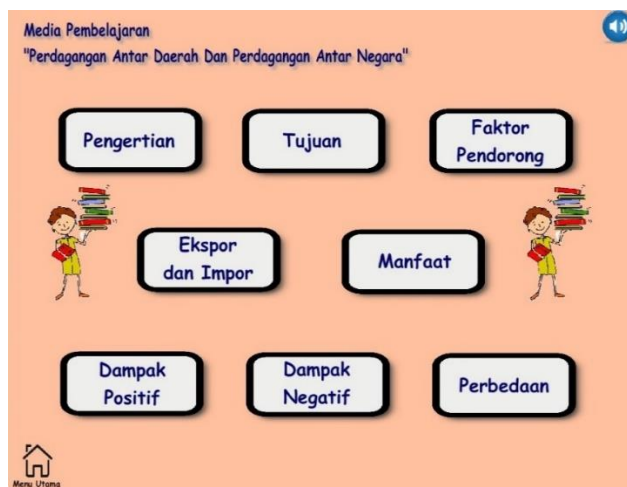
a. Perbaikan pada tampilan sub menu materi

Berikut adalah tampilan pada sub menu materi sebelum adanya revisi. Dimana tampilan sub menu tersebut berupa peta konsep yang dapat menjelaskan terdapat beberapa materi di dalamnya. Namun, tampilan tersebut setelah dilakukan uji coba oleh validator perlu adanya sedikit revisi, yang ditampilkan pada gambar 4.13 di bawah ini.



Gambar 4. 13 Tampilan Sub Menu Materi Sebelum Revisi

Setelah validator memberikan penilaian maka peneliti perlu melakukan perbaikan dari tampilan tersebut. Sehingga tampilan sub menu materi pada media ini setelah adanya perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut.



Gambar 4. 14 Tampilan Sub Menu Materi Setelah Revisi

Berdasarkan gambar 4.13 dan 4.14 Tampilan Sub Menu Materi Sebelum dan Setelah Revisi di atas maka saran dari validator media dan materi bahwa dari tampilan sub menu materi dengan peta konsep diganti dengan tampilan sub menu tanpa dengan diberikan garis penghubung karena berdasarkan saran validator sub menu tersebut tidak memiliki keterhubungan yang dapat diturunkan

- b. Perbaikan pada tampilan materi pengertian perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara

Di bawah ini merupakan desain awal dari tampilan materi pengertian perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara. Setelah desain awal dibawah ini dilakukan uji coba oleh validator maka perlu adanya sedikit revisi. Adapun tampilan sebelum adanya revisi tersebut pada gambar 4.15 di bawah ini.



Gambar 4. 15 Tampilan Materi Pengertian Perdagangan Antar Daerah dan Pengertian Perdagangan Antar Negara Sebelum Revisi

Setelah mengetahui bahwa pada bagian ini perlu adanya sedikit revisi agar tampilan media dapat lebih rapi, menarik dan mudah untuk dipahami. Maka peneliti melakukan perbaikan sehingga tampilan pada materi pengertian perdagangan antar daerah dan pengertian perdagangan antar negara menjadi seperti pada gambar 4.16 berikut.

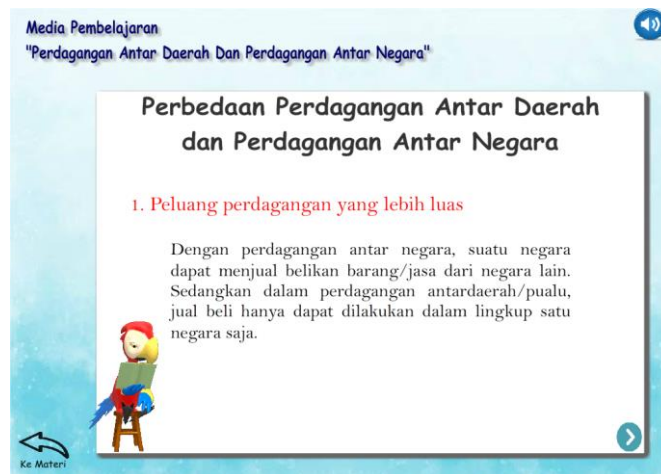


Gambar 4. 16 Tampilan Materi Pengertian Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Antar Negara Setelah Revisi

Berdasarkan gambar 4.15 dan 4.16 Tampilan Materi Pengertian Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Antar Negara Sebelum dan Setelah Revisi terdapat saran dari validator media dan validator materi bahwa pada tampilan menu materi pengertian seperti pada perlu adanya perbaikan yaitu materi pengertian tersebut dijadikan satu tampilan dalam media sehingga pengguna media atau siswa yang belajar dengan menggunakan media ini dapat memahami materi dengan mudah dengan melihat sisi perbedaan dari segi pengertian.

- c. Perbaikan pada tampilan materi perbedaan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara

Berikut merupakan tampilan pada desain awal media bagian materi perbedaan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara. Kemudian setelah desain awal ini dilakukan uji coba oleh validator ahli media dan ahli materi, maka dinyatakan bahwa tampilan pada media bagian ini perlu adanya sedikit revisi. Desain awal sebelum adanya revisi dari validator ditampilkan pada gambar 4.17 sebagai berikut.



Gambar 4. 17 Tampilan Materi Perbedaan Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Antar Negara Sebelum Revisi

Dari penilaian validator yang menyatakan bahwa tampilan pada materi perbedaan perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara tersebut perlu adanya sedikit revisi, maka peneliti memperbaiki tampilan pada media tersebut sehingga terlihat seperti pada gambar 4.18 di bawah ini.

Media Pembelajaran
"Perdagangan Antar Daerah Dan Perdagangan Antar Negara"

Perbedaan

| No. | Perbedaan | Perdagangan Antar Daerah | Perdagangan Antar Negara |
|-----|--------------------|----------------------------------|--------------------------------------|
| 1. | Jangkauan Wilayah | Mencakup satu wilayah negara | Menjangkau beberapa negara |
| 2. | Cara Pembayaran | Menggunakan satu macam mata uang | Menggunakan mata uang (valuta asing) |
| 3. | Sistem Distribusi | Distribusi langsung | Distribusi tidak langsung |
| 4. | Tingkat Persaingan | Lebih ketat | Lebih mudah |
| 5. | Biaya Angkutan | Lebih murah | Lebih tinggi |

Gambar 4. 18 Tampilan Materi Perbedaan Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Antar Negara Setelah Revisi

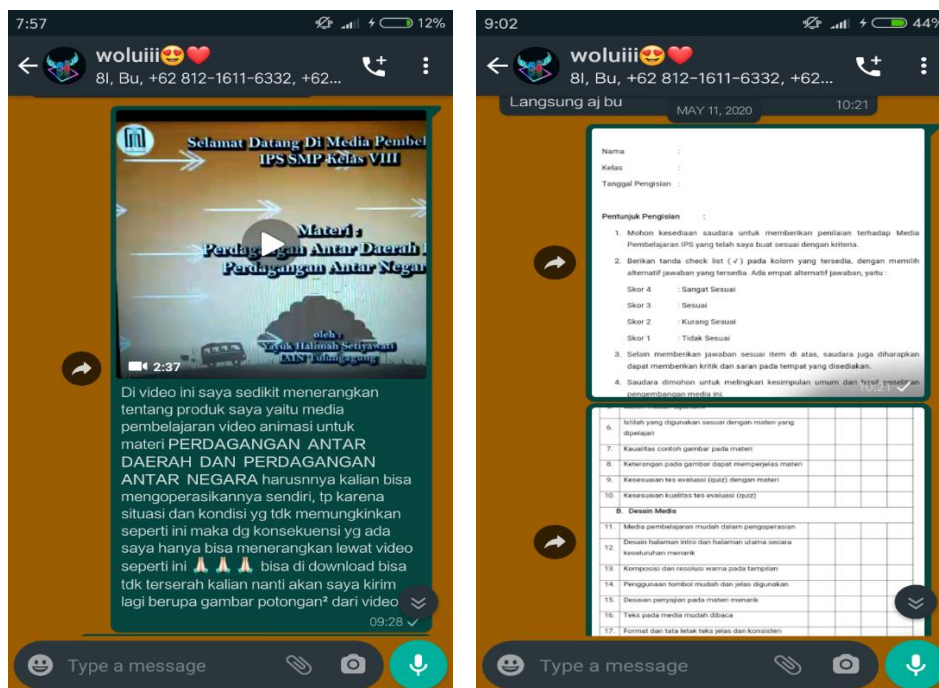
Gambar 4.17 dan 4.18 Tampilan Materi Perbedaan Perdagangan Antar Daerah dan Perdagangan Antar Negara Sebelum dan Setelah Revisi di atas, berdasarkan saran dari validator media dan validator materi bahwa pada tampilan menu materi perbedaan seperti pada perlu adanya perbaikan yaitu dengan mengubah isi materi yang deskripsi ke dalam bentuk tabel sehingga pengguna dapat mudah memahami dan lebih jelas letak perbedaannya.

- d. Secara keseluruhan media sudah diperbaiki.
- e. Penggunaan kata-kata yang benar sesuai dengan EYD dan konsisten.

6. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil merupakan uji coba yang dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan media jika digunakan dalam sebuah pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan 10 siswa dari kelas 8I yang dilakukan secara online. Adapun uji coba tersebut pada gambar 4.19 berikut ini.



Gambar 4. 19 Proses Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil di Kelas VIII I SMPN 3

Kedungwaru Tulungagung

Pada gambar 4.19 Proses Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil di Kelas VIII I SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung di atas merupakan proses uji coba skala kecil di kelas 8I yang dilakukan setelah tahap revisi produk dilakukan dan media pembelajaran telah dinyatakan layak digunakan dengan kriteria kevalidan, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba lapangan dengan skala kecil. Uji coba lapangan dengan skala kecil ini dilakukan pada 10 peserta didik dari kelas 8I SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung pada tanggal 9 Mei 2020 dalam satu kali pertemuan dengan sistem daring (secara online). Dikarenakan terjadi suatu situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas. Dengan tata cara membuat

grup kelas berjumlah 10 siswa dari kelas 8I, kemudian peneliti mengirimkan video media pembelajaran yang dapat dipraktikkan oleh siswa secara mandiri dengan prosedur atau langkah-langkah yang dipandu oleh peneliti. Serta gambar-gambar cuplikan materi dalam video agar peserta didik lebih mudah dalam mempelajari materi yang ada di dalam media pembelajaran tersebut. Peserta didik diberi angket secara online untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran.

b. Revisi Uji Coba Lapangan Skala Kecil

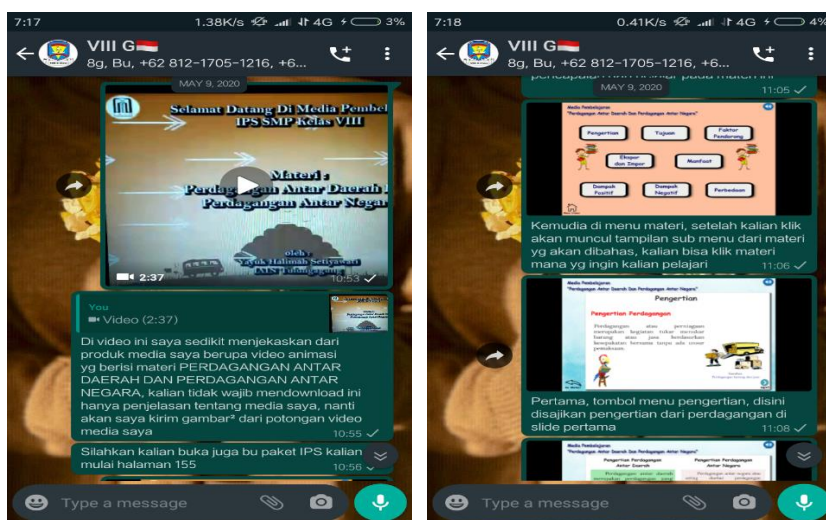
Setelah uji coba lapangan skala kecil yang telah peneliti lakukan, peneliti selanjutnya menganalisis data hasil dari angket yang diberikan kepada peserta didik. Dari hasil analisis media pembelajaran, masih ada revisi media pembelajaran yang perlu dilakukan oleh peneliti. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan komentar dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Beberapa revisi media pembelajaran yaitu memperbaiki tulisan dalam media yang menurut peserta didik kurang besar agar mudah terbaca.

c. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada tanggal 09 Mei 2020 dan 11 Mei 2020 selama dua kali pertemuan. Dilakukan di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung dengan jumlah 29 peserta didik. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6*. Pada pertemuan terakhir tanggal 11 Mei 2020 peserta didik

diberi soal *post-test* untuk menilai keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

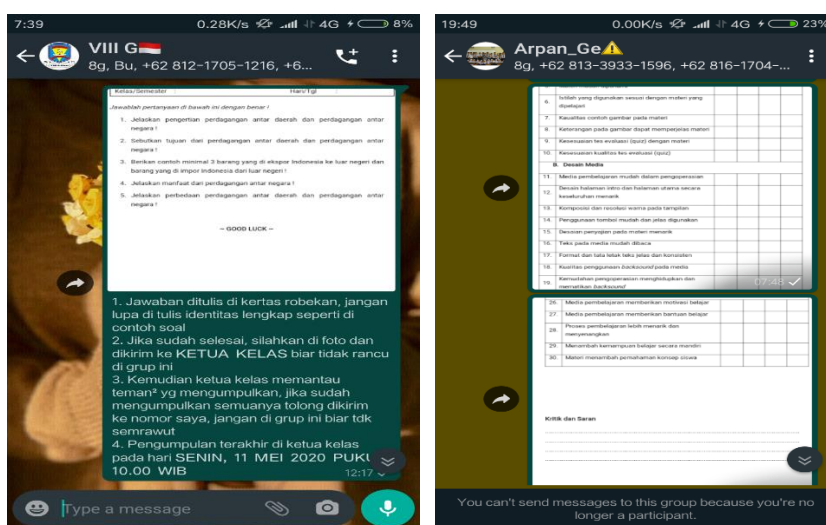
Peserta didik diperkenalkan dengan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung peserta didik menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6*. Seperti pada gambar 4.20 di bawah ini.



Gambar 4. 20 Proses Penyampaian Media Pembelajaran dan Materi di Kelas Uji Coba Skala Besar pada Kelas VIII G SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung

Gambar 4.20 Proses Penyampaian Media Pembelajaran dan Materi di Kelas Uji Coba Skala Besar pada Kelas VIII G SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung di atas merupakan proses kegiatan uji coba skala besar di kelas 8G pada pertemuan pertama tanggal 09 Mei 2020. Pada pertemuan pertama peneliti mengirimkan video pembelajaran dan cuplikan-cuplikan gambar dari isi media kepada peserta didik kelas 8G

supaya dapat dipelajari dan dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Setelah pembelajaran selesai, peneliti mengajak seluruh peserta didik kelas 8G melakukan quiz untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh peneliti.



Gambar 4. 21 Proses *Post-Test* dan Pengisian Angket Respon Peserta Didik di Kelas Uji Coba Skala Besar kelas VIII G SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung

Pada gambar 4.21 Proses *Post-Test* dan Pengisian Angket Respon Peserta Didik di Kelas Uji Coba Skala Besar kelas VIII G SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung di atas, merupakan proses uji coba lapangan skala besar di kelas 8G pertemuan ke dua. Di pertemuan ke dua tersebut peneliti memberikan soal *post-test* kepada peserta didik dan kemudian memberikan angket sebagai alat yang digunakan untuk menilai media pembelajaran.

B. Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Kevalidan (Hasil Validasi Ahli)

Berdasarkan hasil validasi ahli pada uji validasi produk oleh validator media dan validator materi. Kevalidan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini dirangkum dalam tabel 4.6 yang menunjukkan persentase serta kriteria dari penilaian produk oleh validator media dan validator materi. Adapun kevalidan media pembelajaran berdasarkan para ahli pada tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Kevalidan Media Pembelajaran

| No. | Validator | Persentase | Kriteria |
|-----|------------------|------------|----------|
| 1. | Validator media | 90,625% | Valid |
| 2. | Validator materi | 93,34% | Valid |

Berdasarkan tabel 4.6 Kevalidan Media Pembelajaran, validator media pembelajaran menilai bahwa media pembelajaran valid, sedangkan validator materi pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran valid. Sehingga produk pengembangan media berbasis *Adobe Flash CS6* tersebut dapat dinyatakan valid. Meskipun produk tersebut masih perlu adanya revisi sesuai dengan saran dan kritik dari validator.

2. Hasil Uji Kepraktisan (Angket Siswa)

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah produk praktis digunakan atau tidak. Produk dikatakan praktis jika memenuhi indikator 1) hasil respon peserta didik menyatakan bahwa produk praktis digunakan: 2) validator menyatakan bahwa produk layak

digunakan dengan banyak, sedikit atau tanpa revisi; 3) tabulasi hasil evaluasi uji coba memenuhi kriteria baik atau sangat baik; dan 4) hasil analisis lembar pengamatan peserta didik menyatakan bahwa produk dapat digunakan dengan banyak, sedikit atau tanpa revisi.

a. Hasil Respon Peserta Didik

Kepraktisan media dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan. Adapun hasil dari angket respon peserta didik terhadap media dirangkum pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.7 menyajikan hasil angket respon peserta didik dengan melihat frekuensi penilaian jawaban, skor yang diperoleh dari masing-masing jawaban peserta didik dan persentase dari jumlah skor jawaban. Kemudian pada tabel ini juga menyajikan rata-rata dari persentase skor jawaban. Dengan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa dengan uji kepraktisan dari hasil respon peserta didik media dapat dikatakan praktis atau tidak praktis digunakan dalam pembelajaran. Adapun tabel 4.7 hasil angket respon peserta didik sebagaimana berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Peserta Didik

| No. | Indikator Penilaian | Frekuensi Penilaian Jawaban | | | | Skor Total | Persentase (%) |
|-----|--|-----------------------------|---|----|----|------------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | Kejelasan Kompetensi Dasar (KD) | 0 | 1 | 13 | 15 | 101 | 87,06% |
| 2. | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) | 0 | 3 | 6 | 20 | 104 | 89,65% |
| 3. | Kejelasan pembahasan materi | 0 | 0 | 16 | 13 | 100 | 86,20% |
| 4. | Materi disajikan dengan runtut | 0 | 4 | 11 | 14 | 97 | 83,62% |
| 5. | Materi mudah dipahami | 0 | 0 | 12 | 17 | 104 | 89,65% |
| 6. | Istilah yang digunakan sesuai dengan materi yang dipelajari | 0 | 0 | 17 | 12 | 99 | 85,34% |
| 7. | Kaulitas contoh gambar pada materi | 1 | 1 | 16 | 11 | 95 | 81,89% |
| 8. | Keterangan pada gambar dapat memperjelas materi | 0 | 0 | 11 | 18 | 105 | 90,51% |
| 9. | Kesesuaian tes evaluasi (quiz) dengan materi | 1 | 0 | 10 | 18 | 103 | 88,79% |
| 10. | Kesesuaian kualitas tes evaluasi (quiz) | 1 | 0 | 15 | 13 | 98 | 84,48% |
| 11. | Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian | 0 | 3 | 17 | 9 | 93 | 80,17% |
| 12. | Desain halaman intro dan halaman utama secara keseluruhan menarik | 0 | 3 | 16 | 10 | 94 | 81,03% |
| 13. | Komposisi dan resolusi warna pada tampilan | 1 | 7 | 13 | 8 | 86 | 74,13% |
| 14. | Penggunaan tombol mudah dan jelas digunakan | 2 | 3 | 14 | 10 | 90 | 77,58% |
| 15. | Desaian penyajian pada materi menarik | 0 | 3 | 16 | 10 | 94 | 81,03% |
| 16. | Teks pada media mudah dibaca | 0 | 0 | 5 | 24 | 111 | 96,68% |
| 17. | Format dan tata letak teks jelas dan konsisten | 1 | 2 | 14 | 12 | 95 | 81,89% |
| 18. | Kualitas penggunaan <i>background</i> pada media | 2 | 4 | 12 | 11 | 90 | 77,58% |
| 19. | Kemudahan pengoperasian menghidupkan dan mematikan <i>background</i> | 2 | 2 | 19 | 6 | 87 | 75% |
| 20. | Tombol <i>icon</i> animasi menarik dan sesuai dengan materi | 1 | 4 | 10 | 14 | 95 | 81,89% |
| 21. | Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i> | 0 | 3 | 19 | 7 | 91 | 78,44% |

Lanjutan Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik

| | | | | | | | |
|------------------|--|---|---|----|----|-----|------------|
| 22. | Kesesuaian tata letak tampilan menu pada media | 1 | 2 | 13 | 13 | 96 | 82,75% |
| 23. | Kemudahan tombol navigasi saat digunakan | 1 | 1 | 17 | 10 | 94 | 81,03% |
| 24. | Tampilan media secara keseluruhan menarik | 1 | 2 | 8 | 18 | 101 | 87,06% |
| 25. | Kemudahan dalam menutup aplikasi media | 0 | 3 | 12 | 14 | 98 | 84,48% |
| 26. | Media pembelajaran memberikan motivasi belajar | 0 | 2 | 11 | 16 | 101 | 87,06% |
| 27. | Media pembelajaran memberikan bantuan belajar | 0 | 1 | 10 | 18 | 104 | 89,65% |
| 28. | Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan | 0 | 1 | 10 | 18 | 104 | 89,65% |
| 29. | Menambah kemampuan belajar secara mandiri | 0 | 0 | 14 | 15 | 102 | 87,93% |
| 30. | Materi menambah pemahaman konsep siswa | 0 | 1 | 14 | 14 | 100 | 86,20% |
| Rata-rata | | | | | | | 75% |

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik di atas, bahwa secara keseluruhan dari frekuensi penilaian jawaban, skor total dan persentase dari skor total diperoleh rata-rata sebesar 75%. Hal tersebut berarti media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Konstruk

Menurut Djali dan Pudja, untuk menentukan validasi konstruk suatu instrumen harus dilakukan proses penelaahan teoritis dari suatu konsep dari variabel yang hendak diukur, mulai dari perumusan konstruk, penentuan dimensi dan indikator, sampai kepada penjabaran

dan penulisan butir-butir item instrumen. Berikut ini tabel hasil validasi konstruk dari validator yang menyatakan hasil dari validasi yang dinyatakan layak dengan perbaikan atau tanpa perbaikan.

Adapun hasil validasi konstruk dari validator tersaji dalam tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran

| No | Validator | Hasil |
|----|-------------------------|----------------------------------|
| 1 | Validator ahli media 1 | Layak digunakan dengan perbaikan |
| 2 | Validator ahli media 2 | Layak digunakan tanpa perbaikan |
| 3 | Validator ahli materi 1 | Layak digunakan dengan perbaikan |
| 4 | Validator ahli materi 2 | Layak digunakan tanpa perbaikan |

Dari tabel 4.8 Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran, validator ahli media 1 yaitu Drs. H. Jani, MM.,M.Pd. menyatakan media pembelajaran layak digunakan dengan perbaikan, validator ahli media 2 yaitu Retno Dyah Krisnawati, S.Pd. menyatakan media layak digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan validator ahli materi 1 yaitu Nur Isroatul Khusna, M.Pd. menyatakan bahwa media layak digunakan dengan perbaikan, validator ahli materi 2 yaitu Retno Dyah Krisnawati, S.Pd. menyatakan media layak digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, bahwa secara keseluruhan media atau produk tersebut layak digunakan dengan sedikit perbaikan.

c. Tabulasi Hasil Evaluasi Uji Coba

Hasil evaluasi uji coba yang dilakukan pada kelas skala besar (8G) termuat pada tabel di bawah ini. Pada tabel 4.10 menyajikan nilai dari hasil *post-test* peserta didik kelas skala besar dan kkm yang harus

ditempuh oleh peserta didik. Kemudian dari nilai serta kkm yang harus ditempuh tersebut pada tabel 4.10 menyajikan kriteria dari hasil nilai. Kriteria tersebut memuat tuntas atau tidak tuntasnya nilai yang diperoleh oleh setiap peserta didik. Adapaun hasil ketuntasan nilai pada *post-test* tersebut sebagai berikut.

Tabel 4. 9 Hasil Ketuntasan Nilai *Post-Test*

| No | Nilai | KKM | Kriteria |
|--|-------|-----|--------------------|
| 1. | 100 | 70 | Tuntas |
| 2. | 95 | 70 | Tuntas |
| 3. | 100 | 70 | Tuntas |
| 4. | 95 | 70 | Tuntas |
| 5. | 45 | 70 | Tidak Tuntas |
| 6. | 90 | 70 | Tuntas |
| 7. | 45 | 70 | Tidak Tuntas |
| 8. | 80 | 70 | Tuntas |
| 9. | 100 | 70 | Tuntas |
| 10. | 100 | 70 | Tuntas |
| 11. | 90 | 70 | Tuntas |
| 12. | 80 | 70 | Tuntas |
| 13. | 100 | 70 | Tuntas |
| 14. | 100 | 70 | Tuntas |
| 15. | 95 | 70 | Tuntas |
| 16. | 95 | 70 | Tuntas |
| 17. | 75 | 70 | Tuntas |
| 18. | 100 | 70 | Tuntas |
| 19. | 95 | 70 | Tuntas |
| 20. | 85 | 70 | Tuntas |
| 21. | 55 | 70 | Tidak Tuntas |
| 22. | 65 | 70 | Tidak Tuntas |
| 23. | 55 | 70 | Tidak Tuntas |
| 24. | 65 | 70 | Tidak Tuntas |
| 25. | 95 | 70 | Tuntas |
| 26. | 80 | 70 | Tuntas |
| 27. | 95 | 70 | Tuntas |
| 28. | 95 | 70 | Tuntas |
| 29. | 85 | 70 | Tuntas |
| Banyak siswa yang tuntas | | | 23 |
| $PT = \frac{\text{Banyak Siswa Tuntas}}{\text{Banyak Siswa Total}} \times 100\%$ | | | 79,31% |
| Kriteria | | | Sangat Baik |

Dari tabel 4.9 Hasil Ketuntasan Nilai *Post-Test* di atas, hasil menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang tuntas adalah 79,13%, sehingga hasil evaluasi tersebut memenuhi kriteria sangat baik.

d. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

Indikator ini dianalisis dari data jumlah peserta didik yang bertanya selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dilakukan. Pertanyaan (*n*) digolongkan menjadi dua, yaitu pertanyaan mengenai media pembelajaran (*n1*) dan pemahaman materi (*n2*). Berikut tabel 4.10 hasil pengamatan aktivitas peserta didik sebagaimana berikut.

Tabel 4. 10 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

| No. | <i>n</i> (Pernyataan) | |
|-----|-----------------------|-----------|
| | <i>n1</i> | <i>n2</i> |
| 1. | | |
| 2. | √ | √ |
| 3. | | |
| 4. | | |
| 5. | | |
| 6. | | |
| 7. | | |
| 8. | | |
| 9. | | |
| 10. | | |
| 11. | | |
| 12. | | √ |
| 13. | √ | |
| 14. | | |
| 15. | √ | |
| 16. | | √ |
| 17. | | |
| 18. | √ | |
| 19. | √ | |
| 20. | | |

Lanjutan Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

| | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|--------------|
| 21. | | |
| 22. | | |
| 23. | | |
| 24. | | |
| 25. | | |
| 26. | | √ |
| 27. | | √ |
| 28. | √ | |
| 29. | √ | |
| Banyak Siswa yang bertanya | 7 | 5 |
| <i>Asn</i> | 24,13% | 17,24 |
| <i>RAS</i> | 20,68% | |
| Kriteria | Dapat digunakan tanpa revisi | |

Dari tabel 4.10 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik di atas menunjukkan bahwa persentase banyak peserta didik bertanya berkaitan dengan media pembelajaran IPS (*n1*) adalah 24,13%, sedangkan terkait pemahaman materi (*n2*) adalah 17,24%. Sehingga rata-rata persentase banyak peserta didik yang bertanya (*RAS*) adalah 20,68%. Berdasarkan hal tersebut kriteria pada tabel di atas yang telah dicantumkan pada BAB III yaitu bahwa media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan keempat indikator kepraktisan di atas, media pembelajaran memenuhi kriteria layak digunakan dengan revisi berdasarkan saran validator. Nilai ketuntasan lebih dari 75% yang berarti media pembelajaran dikategorikan sangat baik, serta pengamatan aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian media

pembelajaran IPS menggunakan Adobe Flash CS6 dapat dikatakan praktis atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3. Keefektifan

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang akan diuji berdistribusi normal atau ideal. Jika data berdistribusi normal, maka uji *t-test* dapat langsung dilakukan. Uji normalitas ini digunakan untuk mengambil data nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas VIII G. Pengujian normalita pada penelitian ini dilakukan secara manual dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*. Berikut tabel 4.11 nilai *pre-test* dan *post-test* kelas VIII G.

Tabel 4. 11 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII G

| No. | Nilai | |
|-----|-----------------|------------------|
| | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
| 1. | 80 | 100 |
| 2. | 70 | 95 |
| 3. | 60 | 100 |
| 4. | 75 | 95 |
| 5. | 70 | 45 |
| 6. | 50 | 90 |
| 7. | 55 | 45 |
| 8. | 75 | 80 |
| 9. | 70 | 100 |
| 10. | 65 | 100 |
| 11. | 60 | 90 |
| 12. | 70 | 80 |
| 13. | 68 | 100 |
| 14. | 75 | 100 |
| 15. | 60 | 95 |
| 16. | 75 | 95 |
| 17. | 70 | 75 |
| 18. | 90 | 100 |

Lanjutan Tabel 4.11 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII G

| | | |
|-----|----|----|
| 19. | 70 | 95 |
| 20. | 60 | 85 |
| 21. | 50 | 55 |
| 22. | 35 | 65 |
| 23. | 0 | 55 |
| 24. | 70 | 65 |
| 25. | 70 | 95 |
| 26. | 65 | 80 |
| 27. | 70 | 95 |
| 28. | 65 | 95 |
| 29. | 80 | 85 |

Berdasarkan tabel 4.11 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII G di atas berikut ini tabel *output* uji normalitas pada nilai *pre-test* dan *post-test* kelas VIII G menggunakan *1-Sample K-S* pada *SPSS 16.0 For Windows*. Adapun tabel 4.12 hasil uji normalitas menggunakan *1-Sample K-S* pada *SPSS 16.0 For Windows* sebagai berikut.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Pre_test | Post_test |
|--------------------------------|----------------|----------|-----------|
| N | | 29 | 29 |
| Normal Parameters ^a | Mean | 64.59 | 84.66 |
| | Std. Deviation | 16.343 | 17.265 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .217 | .243 |
| | Positive | .159 | .187 |
| | Negative | -.217 | -.243 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1.169 | 1.307 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .130 | .066 |

a. Test distribution is Normal.

Dari tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas di atas terlihat bahwa *Asymp sig. (2-tailed)* untuk nilai *pre-test* = 0,130 dan nilai *post-test* = 0,066. Karena nilai dari dua data tersebut lebih dari taraf signifikansi = 0,05 yaitu $0,130 > 0,05$ untuk nilai *pre-test* dan $0,066 > 0,05$ untuk nilai *post-test*, maka H_1 diterima dan dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji T (Uji Hipotesis)

Setelah memastikan uji normalitas, ternyata kedua nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut berdistribusi normal, maka uji t dapat dilakukan. Hal ini untuk mengetahui adanya perbedaan peningkatan kemampuan peserta didik dalam menemukan konsep perdagangan antar daerah dan perdagangan antar negara melalui peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Adapun nilai *pre-test* dan *post-test* kemudian di uji hipotesis menggunakan *SPSS 16 For Windows*. Hasil uji hipotesis yang dilakukan disajikan pada tabel berikut serta proses analisis hipotesis ini disajikan pada lampiran. Adapun hasil uji hipotesis disajikan pada tabel 4.13 di bawah ini.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis

| Paired Samples Test | | | | | | | | |
|-----------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | Paired Differences | | | | | t | Df | Sig. (2-tailed) |
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 Pre_test - Post_test | -20.241 | 16.709 | 3.103 | -26.597 | -13.886 | -6.524 | 28 | .000 |

Dari tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis di atas terlihat bahwa *sig.*

(*2-tailed*) = 0,00. Karena dari *sig.* (*2-tailed*) kurang dari taraf signifikan = 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima dan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil tes kelas VIII G antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

C. Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah selesai uji coba lapangan dengan melakukan uji kevalidan produk, kepraktisan dan keefektifan produk, peneliti melakukan revisi kembali media pembelajaran. Revisi ini didasarkan pada hasil seluruh uji coba yang dilakukan di lapangan dengan mempertimbangkan tanggapan, saran dan kritik dari validator maupun peserta didik. Peneliti melakukan revisi produk untuk memaksimalkan produk sesuai dengan poin-poin dalam angket supaya menghasilkan produk yang bermutu dan berkualitas. Adapun perbaikan yang dilakukan oleh peneliti tersaji dalam lampiran.

D. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

Dalam proses pengembangannya, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini menggunakan 6 langkah pengembangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dimana 6 langkah tersebut ialah pengumpulan data, perencanaan, desain produk, uji validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk.

a. Pengumpulan data

Dilakukan sebagai pengkajian dalam pemilihan lokasi penelitian serta mengumpulkan data-data pendukung mengenai lokasi penelitian, dan melakukan pemilihan materi yang akan digunakan dalam penelitian serta menetapkan media yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan lokasi dan materi yang telah ditetapkan.

b. Perencanaan,

Menentukan tujuan pengembangan dan rancangan komponen-komponen pengembangan, mengumpulkan literature/pustaka yang relevan dengan materi, serta merumuskan sistematika dalam penelitian dan pengembangan.

c. Desain produk

Dalam mendesain produk yang pertama menentukan desain yang digunakan sebagai cover media, menentukan standar isi yang

meliputi kompetensi dasar dan indikator sesuai kurikulum yang digunakan dalam lokasi penelitian yaitu K13 revisi 2017, menentukan judul, menentukan desain menu utama dalam media, menentukan desain bagian materi dalam media, menentukan soal-soal quiz dan desain yang menarik, serta menentukan desain yang digunakan dalam profil media pembelajaran.

d. Uji validasi ahli

Uji validasi dilakukan beberapa kali sampai dengan media pembelajaran tersebut dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh validator. Adapun uji validasi ahli media yaitu Drs. H. Jani, MM., M.Pd. dengan Retno Dyah Krisnawati, S.Pd. sedangkan uji validasi ahli materi dilakukan oleh Nur Isroatul Khusna, M.Pd dengan Retno Dyah Krisnawati, S.Pd.

e. Revisi desain

Dilakukan setelah menganalisis hasil uji validasi ahli sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

f. Uji coba produk

Dari uji coba produk diperoleh nilai pre-test dan post-test yang digunakan sebagai uji keefektifan media, serta hasil pengamatan proses pembelajaran yang digunakan sebagai uji kepraktisan media.

Pada proses pengembangannya menurut Borg and Gall bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang dapat menghasilkan produk dan menganalisis kevalidan produk sehingga dapat

dipergunakan dengan baik. Borg and Gall juga mengemukakan bahwa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 langkah. Adapun 10 langkah berdasarkan Borg and Gall tersebut ialah : potensi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk masal.

Dari kajian teori dari Borg and Gall tersebut menjadi patokan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini. Proses pengembangan yang dilakukan berasal dari teori yang dikembangkan oleh Borg and Gall, akan tetapi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini proses pengembangan tersebut dimodifikasi. Sehingga dari hasil penelitian mengenai peoses pengembangan media pembelajaran media berbasis *Adobe Flash CS6* ini langkah-langkah atau prosedur yang digunakan dalam setiap prosesnya tidak jauh berbeda dengan prosedur yang dilakukan dalam kajian teori hanya sedikit memodifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan.

2. Tingkat Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Media Pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6*

a. Tingkat Kevalidan

Untuk mengetahui tingkat kevalidan media dilakukan validasi ahli, yang meliputi validasi ahli media dan validasi ahli materi. Adapun yang pertama validasi ahli media dilakukan oleh 2

validator dengan hasil persentase 90,625% sehingga media pembelajaran dinyatakan termasuk dalam kategori valid/layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan validasi ahli materi yang juga dilakukan oleh 2 validator ahli materi dengan perolehan hasil persentase 93,34% sehingga materi dalam media dinyatakan valid/layak dipergunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori yang telah ada dari Nurfaturrahmah dan Mustami bahwa suatu media pembelajaran dikatakan valid apabila dalam penilaian pengembangannya media tersebut menunjukkan konsistensi dalam setiap aspeknya dan memiliki keterkaitan disetiap komponen yang ada dalam media tersebut.¹ Dari teori tersebut dalam penelitian ini juga memuat beberapa aspek atau komponen yang digunakan dalam penilaiannya diantara aspek tersebut yaitu aspek dalam validasi ahli media meliputi aspek pemrograman dan aspek tampilan media, sedangkan dalam validasi ahli materi memuat aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek interaksi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini aspek-aspek yang termuat dalam penilaian media telah memiliki konsistensi dan dinyatakan layak oleh validator sesuai dengan teori yang sudah

¹ Vonia Revi Fajri, Lazulva, *Desain Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Unsur Transisi Periode Keempat*, Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry, Vol. 10 No. 2 P-ISSB 2085-1715 E-ISSN 2621-5543 Desember 2018, hal. 61.

ada. Dan kevalidan dalam media ini telah melalui beberapa uji validasi ahli sehingga media dinyatakan valid/layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Tingkat Kepraktisan

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila memenuhi indikator:

1) Hasil respon peserta didik

Secara keseluruhan hasil respon peserta didik didapat dari frekuensi penilaian jawaban, sehingga diperoleh skor total dengan rata-rata 75% yang berarti bahwa media tersebut dapat dikatakan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2) Validasi konstruk

Dari hasil validasi konstruk bahwa validator media 1 dan 2 serta validator materi 1 dan 2 menyatakan media tersebut layak dipergunakan dengan tanpa revisi atau sedikit perbaikan.

3) Tabulasi hasil evaluasi uji coba

Perolehan data ini yaitu dari hasil ketuntasan nilai *post-test* dari peserta didik yang mana menjadi subjek dalam uji coba. Adapun hasil persentase dari ketuntasan nilai *post-test* peserta didik adalah 79% sehingga dari persentase tersebut media pembelajaran dinyatakan sangat baik dilakukan dalam pembelajaran. Karena nilai peserta didik setelah menggunakan media tersebut menjadi banyak yang di atas KKM.

4) Hasil pengamatan aktivitas peserta didik

Dari hasil ini menunjukkan persentase 20,68% bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media ini, karena dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dan banyak bertanya baik mengenai media pembelajaran maupun materi pembelajaran.

Menurut Mustami, penilaian dalam penelitian dan pengembangan pada tingkat kepraktisan harus memenuhi 4 indikator seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.² Sebab jika suatu hasil penelitian dan pengembangan telah memenuhi indikator di atas maka dapat dinyatakan praktis digunakan. Karena hasil penelitian dan pengembangan tersebut dapat bermakna, menarik, dan menyenangkan serta berguna bagi peserta didik.

c. Tingkat Keefektifan

Pada tingkat keefektifan media pembelajaran setelah dilakukan uji coba dan memperoleh nilai *pre-test* dan *post-test*, maka dengan data nilai tersebut dianalisis dengan uji normalitas dan uji T (Hipotesis) menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 16 For Windows*.

Adapun hasil yang diperoleh menggunakan uji normalitas menggunakan *one sample kolmogorov sirmonov test* untuk *pre-test* 0,130 sedangkan *post-test* 0,066 dengan taraf signifikansi 0,05. Jadi

² Muhammad Khalifah Mustami, Mardiana Suyuti, Maryam, *Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiitual Islam*, Jurnal Al-Qalam Vol. 23 No. 1, (Juni 2017), hal. 74

pada nilai pre-test $0,130 > 0,05$ dan post-test $0,066 > 0,05$. Maka dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima dengan data berdistribusi normal. Sedangkan dengan uji hipotesis menggunakan *paired sample test* diperoleh hasil 0,00 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga $0,00 < 0,05$, maka H_1 diterima dan dinyatakan bahwa terdapat perbedaan pada hasil tes sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

Susanti mengemukakan bahwa uji keefektifan merupakan uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk tersebut.³ Sesuai dengan teori ini, setelah adanya pengembangan media dan mengujinya dengan partisipasi dari pengguna diperoleh data yang mendukung untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Apakah media itu berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

3. Keunggulan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Materi IPS Terpadu

Pada keunggulan media pembelajaran menggunakan aspek *research gap* untuk melihat adanya perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan paparan data kajian produk yang dikembangkan dengan 4 analisis data mulai dari

³ Aldila Alfiriani dan Ellbert Hutabri, *Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilagual Berbasis Komputer*, Jurnal Kependidikan Vo. 1 No. 1, (Juni 2017), hal. 21.

pengembangannya, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini memiliki keunggulan dan keterbaruan. Sama dengan penelitian sebelumnya oleh Hasby Maulidzana Al-Amin, dimana pada penelitian tersebut materi pelajaran fikih dikemas dengan menarik oleh peneliti sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami pembelajaran. Akan tetapi pada pengembangannya isi dalam media masih terpaku dengan banyaknya materi/tulisan yang disajikan tidak dikemas dalam bentuk poin-poin yang penting dalam materi sehingga membuat pengguna akan merasa bosan karena materi yang disajikan dalam media masih sama saja dengan yang ada dalam buku(menekankan pada tulisan) meskipun dilengkapi dengan berbagai fitur ataupun animasi didalamnya.

Sedangkan pada penelitian ini pengembangan *Adobe Flash* pada materi IPS Terpadu dikemas dengan beberapa keunggulan didalamnya. Adapun keunggulan tersebut, poin pertama pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti ini lebih unggul karena menggunakan aplikasi (*software*) yang lebih baru yaitu *Adobe Flash CS6* dibandingkan dengan *Adobe Flash Player*. Karena dibandingkan dengan media dari *software Adobe Flash Player*, media dengan *software Adobe Flash CS6* lebih banyak menampilkan tampilan-tampilan, fitur-fitur, komponen-komponen yang sangat beragam dengan kegunaannya masing-masing.

Poin ke dua, pada desain media lebih menarik dan mudah dalam pengoperasiannya dibanding dengan media yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, karena pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan *Adobe Flash CS6* pengguna dapat dengan bebas memilih menu, sub menu, dan pemilihan materi secara mandiri dan cepat tanpa harus menelusuri bagian media atau materi dari awal.

Poin ke tiga, media berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan oleh peneliti lebih banyak menampilkan gambar atau animasi, suara, serta evaluasi/quiz yang lebih banyak dibanding dengan penelitian sebelumnya. Karena dengan keterbaruan tersebut pengguna atau peserta didik yang belajar menggunakan media ini tidak merasa bosan dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS.

Selain keunggulan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* ini memiliki beberapa kekurangan, antara lain; 1) Media ini membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya. 2) Soal pada menu evaluasi tidak bisa diganti-ganti sesuai keinginan guru. 3) Media tidak dapat dipublikasikan secara masal karena keterbatasan waktu.