

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTs DARUSSALAM
TULUNG SINGKIP**

Oleh :
M. NAFIS MAHYA
NPM. 1701080018



Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1443 H/2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM
TULUNG SINGKIP**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S,Pd)

Oleh:

**M. NAFIS MAHYA
NPM. 1701080018**

Pembimbing : Dr. Mukhtar Hadi, M,Si.

**TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1443 H/2022 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Skripsi Untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi yang telah disusun oleh :

Nama : M. Nafis Mahya
NPM : 1701080028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Yang berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAMTULUNG SINGKIP**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui
Ketua Jurusan Tadris IPS

Tubagus Ali RUK, M.Pd.
Nip. 19880823 201503 1 007

Metro, 25 April 2022
Dosen Pembimbing

Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag, M.Si.
NIP. 19730710 199803 1 003

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS
DARUSSALAMTULUNG SINGKIP

Nama : M. Nafis Mahya

NPM : 1701080018

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Metro.

Metro, April 2022
Dosen Pembimbing



Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag, M.Si.
NIP. 19730710 199803 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nob 2560 / m-28.1 / D / PP.00-9 / 06 / 2022

Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAMTULUNG SINGKIP**, disusun oleh: **M. Nafis Mahya NPM: 1701080018** telah diujikan dalam siding munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: **Kamis/02 Juni 2022**

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dr. Mukhtar Hadi, S,Ag, M.Si.

Penguji I : Tubagus Ali R.P.K, M.Pd.

Penguji II : Wardani, M.Pd.

Sekretaris : Vifty Octanaralia Narsan, M.Pd.



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM TULUNG SINGKIP

Oleh

M. Nafis Mahya

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Abdobe Flash* ini dilatar belakangi oleh pemanfaatan teknologi yang di gunakan oleh guru ips di MTs Darussalam masih terbilang belum optimal dan media pembelajaran yang digunakan masih berupa media-media pembelajaran lama dan terkadang menggunakan *power point*. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama dalam salah satu pembahasan mengenai ASEAN. Berdasarkan hal tersebut diperlukannya inovasi untuk membuat media pembelajaran baru yang lebih efektif dan tidak terkesan monoton.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan *Software Abdobe Flash* pada materi ASEAN. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reasearch and Development*) menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 7 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan. Pengembangan produk, validasi produk, revisi hasil validasi, uji coba produk, revisi produk.

Hasil akhir dari validasi produk dinyatakan sangat layak dengan rata-rata presentase penilaian sebesar 84,61%. Hasil tersebut terdiri dari validataor ahli materi dengan presentase 91,66%, validator ahli media dengan presentase 80,53%, dan validator ahli bahasa dengan presentase 81,66%. Dan hasil uji coba produk media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak dengan presentase 81% oleh siswa kelas VIII MTs Darussalam

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Abdobe Flash*, ASEAN

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Nafis Mahya
NPM : 1701080018
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, April 2022

Penulis,



M. Nafis Mahya
NPM. 1701080018

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ۗ

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Apabila engkau telah selesai (dengan suatu kebajikan), teruslah bekerja keras (untuk kebajikan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmu berharaplah!”

(Q.S Al-Insyirah [94] : 6-8)

وَفِي اخْتِيَارٍ لَا يَجِيءُ الْمُنْفَصِلُ # إِذَا تَأْتَىٰ أَنْ يَجِيءَ الْمُتَّصِلُ

“Dalam Keadaan Ikhtiyar (bisa memilih) tidak boleh mendatangkan dhomir munfasil, Jika masih memungkinkan untuk mendatangkan dhomir muttasil”

(Alfiyah Ibnu Malik Bait 63)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai tanda bakti penulis kepada:

1. Kepada bapak (Muzamil) dan ibu (Yunti Tursilowati) tercinta yang selalu membimbing dan mendo`akan demi keberhasilan studi.
2. Kedua kakak ku (Hani Ammaria dan Muhammad Atiq) yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan studi.
3. Kepada seluruh keluarga besar mbah samsul hadi dan mbah tirta mulyono terimakasih atas semangat dan support yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih kepada keluarga besar pondok pesantren Riyadlatul ‘Ulum terkhusus kepada Abah K.H. Muhammad Mu’alim Ridwan dan Gus Kholid Misbahul Munir yang telah memberikah ridho dan do’anya kepada seluruh santrinya untuk menggapai cita-citanya.
5. Teman-teman kontrakan joss serta grup angkringan pojok kampus yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan studi.
6. Rekan-rekan seperjuangan jurusan Tadris IPS, terkhusus angkatan 17, Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan (FTIK), beserta seluruh almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah yang senantiasa memberikan taufik serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) ini tanpa ada halangan suatu apapun. Rahmat dan salam semoga tetap tercurahkan keharibaan baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan umatnya kealam barokah ini.

Penyelesaian skripsi tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN Metro)
2. Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN Metro)
3. Bapak Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberi arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini
4. Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag, M.Si. selaku dosen pembimbing yang membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, terimakasih telah memberikan bimbingan dan ilmu kepada saya selama proses pembelajaran

Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Penulis hanya dapat memohon dan berdo`a atas segala

bantuan, bimbingan, dukungan, semangat, masukan. Do`a yang diberikan menjadi pintu datangnya Ridho dan kasih sayang Allah SWT di dunia dan akhirat. Amiin Ya Rabbal Alamiin.

Penulis berharap semoga skripsi ini akan membawa manfaat yang sebesar-besarnya khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Selain itu penulis menyadari, masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu saran dan kritik yang konstruktif sangat penulis harapkan guna menyempurnakan karya ilmiah ini. Demikian semoga skripsi ini dapat diterima, dan bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Metro, 25 April 2022

Penulis,



M. Nafis Mahya
NPM. 1701080018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Produk Yang Di Kembangkan	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
a. Untuk Guru	6
b. Untuk Murid.....	6
c. Untuk Peneliti	7
G. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
a. Belajar	8
b. Prinsip-prinsip Belajar	8
c. Pembelajaran.....	10
d. Teori-teori Pembelajaran	10
1. Konstruktivisme	11
2. Behavioristik.....	11
3. Kognitivisme.....	12
e. Tujuan Belajar dan Pembelajaran	12
2. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	15
4. Mata Pelajaran IPS.....	16

5. Materi Pembelajaran Asean	18
6. <i>Adobe Flash</i>	18
B. Kajian Studi Yang Relevan.....	20
C. Kerangka Pikir.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Prosedur Pengembangan	22
1. Penelitian dan pengumpulan data.....	23
2. Perencanaan.....	23
3. Pengembangan Produk.....	23
4. Uji Coba Sampel Kecil.....	23
5. Revisi Hasil Uji Coba.....	23
6. Uji Coba Sampel Besar	23
7. Penyempurnaan Produk.....	24
8. Uji Pelaksanaan di Lapangan	24
9. Penyempurnaan Akhir Produk	24
10. Diseminasi Serta Impleminasi.....	24
C. Desain Uji Coba Produk.....	25
1. Desain Uji Coba	25
2. Subjek Uji Coba	26
D. Teknik Dan Instrumen Pengumplan Data	26
1. Teknik Pengumpulan Data	26
a. Wawancara	26
b. Kuisisioner	27
2. Instrumen Penelitian.....	27
a. Instrumen Untuk Guru.....	28
b. Instrumen Untuk Siswa	29
c. Intrumen Untuk Ahli Media	29
d. Instrumen Untuk Ahli Bahasa.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	33
1. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	34
2. <i>Story Board</i> Media Pembelajaran	34
B. Hasil Validasi	39
1. Hasil Validasi Ahli Materi	40
2. Hasil Validasi Ahli Media.....	41
3. Hasil Validasi Ahli Bahasa	43
C. Hasil Uji Coba Produk	45
1. Hasil Wawancara Dengan Guru	47
2. Hasil Wawancara Dengan Operator Sekolah.....	48
3. Hasil Wawancara Dengan Siswa.....	48
D. Kajian Produk Akhir	49
1. Penelitian Dan Pengumpulan Data.....	50

2. Perencanaan.....	50
3. Pengembangan Produk.....	51
4. Validasi Produk.....	51
5. Revisi Hasil Validasi.....	52
6. Uji Coba Produk.....	52
7. Revisi Produk.....	53
E. Keterbatasan Penelitian.....	53

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk.....	55
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	56

Daftar pustaka

Lampiran-lampiran

Daftar Riwayat hidup

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Daftar Nilai Siswa Kelas VIII Semester Ganjil	3
Tabel 2.1 Kajian Studi Yang Relevan.....	20
Tabel 3.1 Skor Dengan Skala Angka	28
Tabel 3.2 Instrumen Yang Diberikan Kepada Guru	28
Tabel 3.3 Instrumen Yang Diberikan Kepada Siswa	29
Tabel 3.4 Instrumen Yang Diberikan Kepada Ahli Media	30
Tabel 3.5 Instrumen Yang Diberikan Kepada Ahli Bahasa.....	30
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli Dan Subjek Uji Coba	32
Tabel 4.1 <i>Story Board</i> Yang Dirancang.....	35
Tabel 4.2 Tampilan Media Pembelajaran	37
Tabel 4.3 Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli Dan Subjek Uji Coba	39
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	40
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 4.7 Presentase Jumlah Skor Tiap Validator	43
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 IPS Dan Sumber Ilmu Sosial Yang Menjadi Kajiannya	17
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	23
Gambar 3.1 10 Langkah Model Pengembangan Menurut Borg & Gall	22
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Pengembangan	25
Gambar 2.3 Langkah Desain Uji Coba	25
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	34
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	40
Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	42
Gambar 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	43
Gambar 4.5 Presentase Jumlah Skor Tiap Validator	44
Gambar 4.6 Hasil Uji Coba.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	60
Hasil Wawancara	61
Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
Lembar Hasil Validasi Ahli Media	66
Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	69
Lembar Hasil Uji Coba	71
Data Hasil Ujicoba	73
Dokumentasi Kegiatan	74
<i>Outline</i>	76
Surat Bimbingan Skripsi	80
Surat Izin Pra Survey	81
Surat Balasan Pra Survey	82
Surat Izin Reaseach	83
Surat Balasan Reaseach.....	84
Surat Tugas	85
Surat Bebas Pustaka	86
Keterangan Lulus Plagiasi	87
Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman saat ini tidak terlepas karena adanya dampak globalisasi. Berbagai inovasi banyak diterapkan pada berbagai aspek kehidupan begitu juga dalam hal pendidikan. Berbagai inovasi harus dilakukan oleh guru untuk mengimbangi semakin berkembangnya teknologi saat ini. Guru selaku pelaku utama dalam hal pendidikan terutama saat di dalam kelas, harus memiliki kesiapan untuk menghadapi perkembangan zaman saat ini. Sudah seharusnya guru harus selalu mengembangkan potensi dirinya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai hal dan cara bisa dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya ialah dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai sarana atau alat bantu untuk menyampaikan materi ajar. Perkembangan media pembelajaran untuk saat ini sangatlah pesat, hal ini sesuai dengan semakin majunya zaman beserta ilmu pengetahuan dan teknologi yang diterapkan oleh masyarakat. Ragam beserta jenis media yang digunakan pun saat ini sangatlah banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai kondisi yang dibutuhkan saat mengajar.

Media pembelajaran memiliki kontribusi penting dalam proses peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi memberikan beragam nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Tidak hanya sebatas inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, pemerintah pun turut mengatur dalam penggunaannya. Hal ini tercantum dalam Peraturan Pemerintah RI No.74 tahun 2008 pasal 3 ayat 4 yang menerangkan bahwa :

“kemampuan pedagogic merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi: (1) Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan; (2) Pemahaman terhadap peserta didik ; (3) Pengembangan kurikulum atau silabus; (4) Perancangan pembelajaran; (5) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis; (6) Pemanfaatan teknologi pembelajaran; (7) Evaluasi hasil belajar; (8) Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki”¹

Dalam point 6, menggambarkan seberapa pentingnya guru untuk bisa mengembangkan dan memanfaatkan setiap teknologi yang ada. Untuk bisa digunakan dalam pembelajaran. Dalam perkembangannya banyak jenis dan manfaat dari berbagai media-media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini harusnya guru bisa mengembangkan media-media pembelajaran menjadi lebih menarik.

Di MTs Darussalam yang terletak di desa Tulung Singkip, kabupaten Lampung Utara, dalam pembelajarannya guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya dan belum bisa memaksimalkan media

¹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru..

pembelajaran dan teknologi yang ada. Sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi menurun.

Tabel 1.1 Daftar nilai siswa kelas VIII semester ganjil

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Mid	Uas
1.	Abdi Santoso	40	70
2.	Ahmad Nabid Al Khoir	48	75
3.	Bagas Noviyani	65	75
4.	Chika Anindia Rahma P.	44	75
5.	David Reza Irawan	72	80
6.	Dhava Maulana	57	75
7.	Dimas Andriansah	74	85
8.	Dwi Aprian	62	75
9.	Fahri Kurniawan	60	70
10.	Fiki Saputra	74	80
11.	Galang Al-Fath Panehan	45	70
12.	Ihwanuddin Rido Saputra	65	70
13.	Linna Ramadani	65	75
14.	Maya Kartika	47	70
15.	Nur Hidayah	72	80
16.	Putri Novita Sari	70	80
17.	Siti Fatimah Azzahro	68	70
18.	Siti Zainahb Al-Mukarromah	50	70
19.	Yeti	55	70
20.	Yogi Firyan Nuroza	60	75

Dalam tabel 1.1 dapat dilihat perbedaan nilai antara *Mid* semester dan Uas. Dalam semester ganjil terdapat dua materi utama yaitu materi tentang negara-negara ASEAN (materi yang di ujikan saat *mid* semester) dan materi tentang interaksi keruangan dalam kehidupan (materi yang di ujikan saat uts). dalam hal ini memunculkan dugaan sementara bahwa dalam pembelajaran pada sub bab negara-negara ASEAN memiliki sebuah kendala.

Saat melakukan kegiatan pra-survey, peneliti mewawancarai siswa dan guru di MTs tersebut dan membuahkan sebuah titik terang bahwa dalam penyampaian materi guru tidak bisa menemukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi tersebut, hal ini dikarenakan pada sub bab ini materi yang di sajikan memiliki berbagai unsur yang harus di pahami sekaligus. Selain permasalahan tersebut, siswa di kelas VIII pun mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut, hal itu dikarenakan penjelasan guru yang tidak menggunakan alat bantu apapun selain buku teks saja.

Karena hal itu, pengembangan media pembelajaran interaktif di harapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan bisa menjadi salah satu langkah untuk bisa mengubah kesan pembelajaran IPS yang membosankan menjadi lebih baik. Karena hal itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dalam penelitiannya yang di beri judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sub Materi Asean Di Mts Darussalam Tulung Singkip”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, masalah yang di teliti dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Kurang menarik media pembelajaran yang digunakan.
2. Siswa kurang mampu menguasai materi pembelajaran.
3. Kurang inovasi dari guru untuk memanfaatkan teknologi yang ada.

C. Batasan Masalah

Untuk membuat pembahasan lebih efektif maka penelitian akan di fokuskan pada Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan di MTs Darussalam Tulung Singkip.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan di bahas ialah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS ?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan produk ialah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS
2. Untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran interaktif di gunakan dalam mata pelajaran IPS

F. Manfaat Produk Yang Di Kembangkan

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah di paparkan, maka produk ini di harapkan mempunyai manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menunjang teori Konstruktivisme. Dimana kegiatan belajar terjadi jika ada pemrosesan informasi secara aktif.

Dalam hal ini keaktifan pemrosesan informasi di dapatkan dari pengembangan sebuah media pembelajaran. Guru perlu mengatur lingkungan, menyediakan sarana infrastruktur untuk kemudahan siswa menggali informasi, agar siswa termotivasi untuk belajar²

2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, pengembangan media ini bermanfaat untuk berbagai pihak diantaranya :

a. Untuk Guru

Sebagai acuan dan dan inspirasi untuk pengembangan bahanajar yang lebih baik untuk menunjang kegiatan belajar.

b. Untuk Siswa

Siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan lebih efisien dibandingkan dengan media yang seadanya.

² C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Pt. RIneka Cipta, 2005), 59.

c. Untuk Peneliti

Manfaat yang di dapat oleh peneliti sendiri ialah menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengembangkan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan kembangkan di dalam penelitian ini ialah berupa multimedia interaktif yang mana memiliki beberapa spesifikasi antara lain :

1. Merupakan media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif yang berbasis adobe flash.
2. Disertai gambar, vidio, animasi, penjelasan, dan latihan.
3. Materi pokok dari media ini ialah tentang Atmosfer pada mata pelajaran IPS kelas VIII

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman³, Definisi belajar adalah proses memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku seorang individu yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Hasil belajar ada yang dapat diamati contohnya jika siswa tadinya tidak dapat menulis, setelah belajar ia dapat menulis, maka ini dikatakan bahwa siswa tersebut telah belajar, dan hasilnya pun dapat dilihat yaitu mampu dan bisa menulis.

b. Prinsip-prinsip belajar

1. Motivasi, kematangan dan kesiapan. sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar, belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung.

³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 13.

2. Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan sensoris merupakan dasar dari proses belajar mengajar yang tepat. Bila interpretasi dan persepsi individu terhadap objek, benda, situasi, rangsangan disekitarnya keliru atau salah, terutama pada tahap-tahap awal belajar, maka belajar selanjutnya merupakan akumulasi kesalahan di atas kesalahan.
3. Kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan dan jenis, sifat dan intensitas dari bahan yang dipelajari.
4. Proses belajar mengajar dapat dangkal, luar dan mendalam, tergantung pada materi yang menjadi pembahasan dalam pembelajaran tersebut.⁴

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa

⁴ Syaiful sagala, 55.

saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

c. Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁵

Berdasarkan penjelasan yang telah terpapar, dalam kegiatan pembelajaran guru harus dapat memilih dan mengembangkan segala materi yang di anggap dapat meningkatkan minat siswa serta hasil belajar yang maksimal.

d. Teori-teori Pembelajaran

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, tetapi terdapat hubungan yang erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Banyak ahli yang telah merumuskan pengertian mengajar berdasarkan pandangannya masing-masing. Perumusan dan tinjauan itu masing-masing memiliki kebaikan dan kelemahan. Teori-teori tersebut diantaranya:

⁵ Ibid, 62.

1. Konstruktivisme

Belajar menurut teori konstruktivisme adalah sebuah proses pembentukan pengetahuan, pembentukan pengetahuan ini harus dilakukan oleh siswa sendiri. Maka siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya. Maka peran guru di sini sebagai perancang pembelajaran dan pengembang program-program pembelajaran haruslah bisa menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar.⁶

2. Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.⁷

⁶ I Ketut Sudarsana, "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi di Sekolah (Prespektif Teori Konstruktivisme)," *Cetta: Jurnal Pendidikan*, 1, no. 01 (2018): 13.

⁷ Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, 21.

3. Kognitivisme

Dalam teori ini di jalaskan bahwa pembelajaran adalah dengan sebuah proses untuk mengaktifkan indera siswa agar memperoleh pemahaman, pengaktifan indera dapat dilaksanakan dengan jalan menggunakan media atau berbagai alat bantu lain yang di nilai dpat berhasill.

e. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa seorang murid telah melakukan kegiatan belajar, yang umumnya meliputi perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan tercapai oleh siswa. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah sebuah hal yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan batasan-batasan untuk penyediaan pengalaman belajar. Tujuan pembelajaran sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut

1. Menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran.
2. Mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk yang dapat diukur dan dapat diamati.
3. Menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta, siswa dapat menunjukkan sekurang-kurangnya tiga gunung Pulau Jawa.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat kita simpulkan bahwa Tujuan utama dari belajar dan pembelajaran ialah ketercapaian sebuah hasil belajar dengan cara menyiapkan segala sesuatu sebelum proses pembelajaran itu.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁸

Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁹ Jadi bisa di katakan jika media ialah segala sesuatu yang bisa menyalurkan atau menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi antara murid dan guru, sehingga media yang di gunakan dalam pembelajarn di sebut media pembelajaran¹⁰

Selain sebagai alat komunikasi antara guru dan murid, media pembelajaran juga menjadi sarana untuk mempermudah menyampaikan dan memahami materi.

⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), 204.

⁹ Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

¹⁰ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran" 104–117 (2014): 108.

Berdasarkan definisi di atas, bisa kita tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat atau benda yang dapat di gunakan untuk perantara menyalurkan materi pelajaran kepada siswa, selain itu media pembelajaran juga bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang di ajarkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mengajar yang ikut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang di tata serta diciptakan oleh guru.¹¹ Media pembelajaran haruslah memenuhi tiga fungsi utama yaitu :

1. Memotivasi minat atau tindakan
2. Menyajikan informasi dan
3. Memberi instruksi¹²

Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa di harapkan mampu belajar dengan lebih efektif, dan meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, fungsi media pembelajaran yang lain ialah :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret guna berfikir dan mengurangi *verbalisme*
2. Menarik perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.

¹¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Putria Aditin, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2018), 9.

¹² Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputar Pres, 2009), 19.

4. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kekuatan mandiri pada siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari
6. Membantu perkembangan bahasa siswa
7. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.¹³

Dengsn demikian, selain media berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar, media juga berfungsi sebagai bahan ajar yang mana harus bisa di maksimalkan sebaik mungkin. Hal ini bertujuan agar proses pembelajarann semakin efektif dan semakin membaik.

Dalam hal ini, dapat kita tarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran sangatlah penting. Terutama bagi guru, di mana seorang guru merupakan sosok terpenting dalam keberlangsungan proses pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Pengertian interaktif di sini ialah terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih. Media pembelajaran interaktif di sini dapat di kaitkan dengan atau sama halnya dengan multimedia interaktif.

Multimedia adalah sebuah media yang menggunakan berbagai unsur (lebih dari dua unsur) yang terdiri dari teks, grafik. Gambar,foto, audio,dan animasi di mana semua unsur tadi terintegrasi.¹⁴ Multimedia

¹³ Umar, "MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran," Jurnal Tarbawiyah, 11 (2014): 138.

¹⁴ Suryani, Setiawan, dan Aditin, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 195.

sebagai kumpulan media yang berbasis komputer dan sistem komunikasi yang berfungsi untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan lain sebagainya.¹⁵

Multimedia di bagi menjadi dua jenis yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear ialah media yang terstruktur membentuk sebuah rangkaian cerita berurutan dan tidak memiliki alat pengoperasian yang memadai, contohnya adalah televisi dan film. Multimedia interaktif ialah suatu media yang dilengkapi dengan alat bantu pengoperasian seperti komputer, *mouse*, *keyboard*, dan lain-lain yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan leluasa sehingga pengguna dapat memilih apa yang di inginkan untuk proses selanjutnya.¹⁶

Bisa di katakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang di desain khusus guna membantu proses pembelajaran yang di lengkapi oleh alat bantu pengoperasian dan bisa berinteraksi secara dua arah dengan siswa.

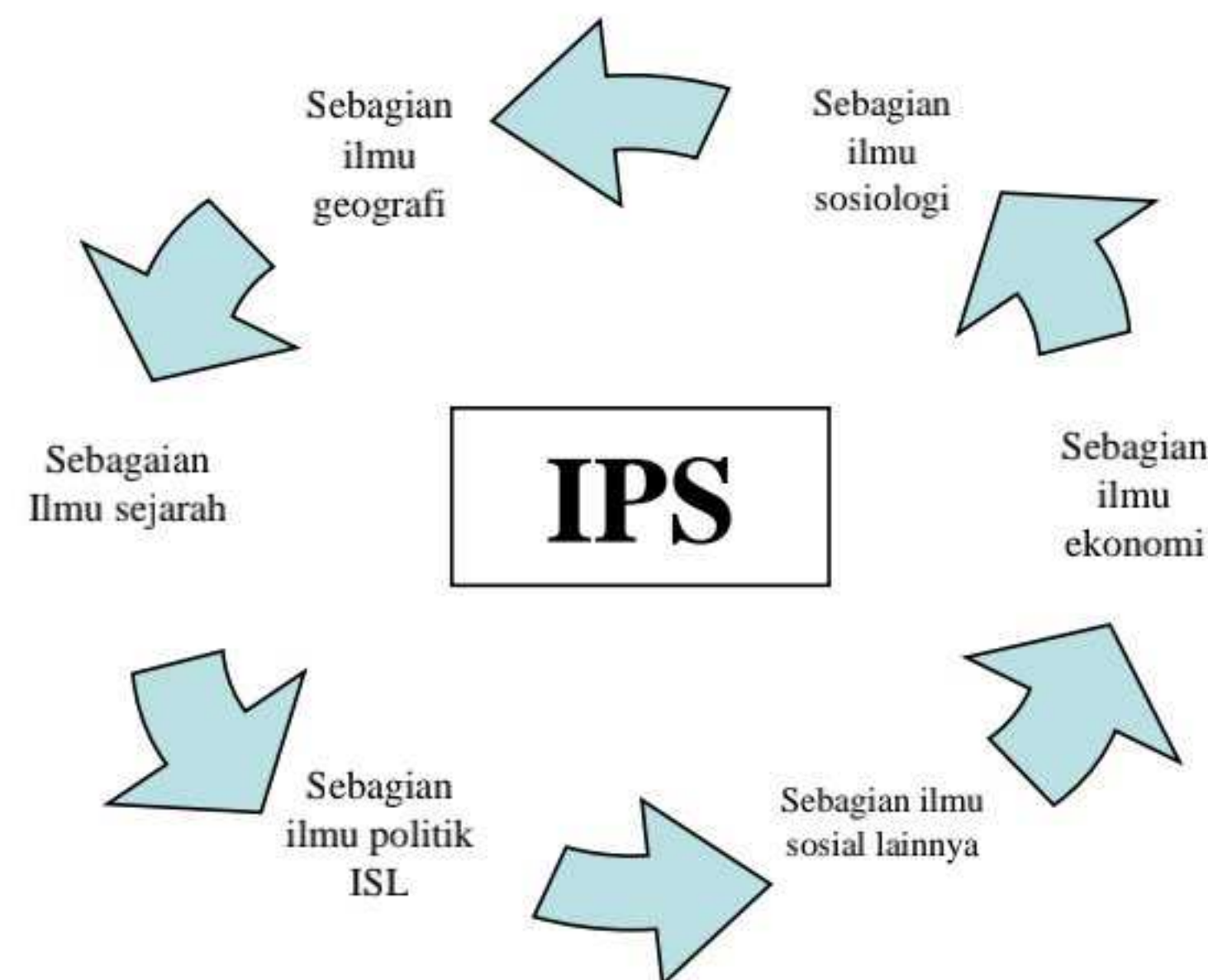
4. Mata Pelajaran IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial (*social science*) terpilih dan di

¹⁵ Siti Muyaroah dan Mega Fajartia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi" 6 (2017): 81.

¹⁶ Ida Bagus KT dkk., "Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran" 19 (2016): 37.

padukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah.¹⁷



Gambar 2.1 IPS dan Sumber Ilmu Sosial yang Menjadi Kajiannya

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB.¹⁸ Melihat hal tersebut, bisa dikatakan bahwa ips merupakan sebuah jalan pengantar bagi siswa untuk memulai mempelajari ilmu-ilmu sosial.

Jadi, bisa di artikan bahwa ips ialah sebuah mata pelajaran untuk jenjang sekolah dasar yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial dan di padukan guna untuk memenuhi kebutuhan serta bertujuan sebagai dasar siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial

¹⁷ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2017), 15.

¹⁸ Wahidmurni, 17.

5. Materi pembelajaran ASEAN

ASEAN (Association of South East Asian Nations) merupakan sebuah materi pembelajaran yang terdapat di kelas VIII SMP/MTs. Secara pengertian, Asean merupakan organisasi yang beranggotakan negara-negara di Asia Tenggara. *ASEAN* berdiri pada 8 Agustus 1967 di Bangkok, Thailand. *ASEAN* diprakarsai oleh lima negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Saat ini *ASEAN* memiliki 10 anggota yaitu : Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapur, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar, Kamboja

6. *Adobe Flash*

Adobe flash adalah salah satu produk/*software* dari *adobe* yang dahulu bernama *macromedia* sebelum dibeli oleh perusahaan *adobe*. *Adobe flash* digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil.¹⁹ *Adobe flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan situs *web* yang interaktif maupun dinamis. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan

¹⁹ Suryani, Setiawan, dan Aditin, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 93.

keseluruhan isi web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lain.²⁰ Untuk lisensi, *adobe flash* merupakan satu aplikasi berbayar. Pembelian diperlukan untuk menggunakan aplikasi ini. Akan tetapi, pembayaran di sini diperuntukan bagi pengembang dan pihak *adobe* sendiri tidak membatasi penggunaan hasil-hasil produk dari *software* ini. Seluruh kebijakan tersebut dikembalikan lagi kepada pengembang sendiri.

File yang dihasilkan dari *software* ini menggunakan ekstension *.swf* serta dapat di-*play* atau diputar melalui browser/web dengan syarat sudah terinstal plugin *adobe flash* ataupun melalui *software* pemutar lain yang dapat memutar file dengan format *.swf*. Bahasa pemrograman yang digunakan di *adobe flash* menggunakan bahasa *action script*. *Action script 2.0* ditujukan untuk penggunaan *platform desktop* dan *action script 3.0* ditujukan untuk penggunaan *platform mobile*.

Dalam pembelajaran, *adobe flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio-visual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang di lengkapi program multimedia

²⁰ Supriyadi, "Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran," Jurnal Komunikasi, VII (2016): 41.

B. Kajian Studi Yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian studi yang relevan

No,	Keterangan	Isi
1.	Judul	Pengembangan multimedia interaktif model 4d pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja
	Keterangan	Karya Dedek Arywiantari, A,A, Gede Agung, I Dewa Kade Tastra Jurnal Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
	Persamaan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan komputer
	Perbedaan	Model pengembangannya yang mana penelitian ini menggunakan model 4D dan penelitian saya menggunakan model yang di kembangkan oleh borg and gall
2.	Judul	Pengembangan Bahan Ajar Mabadi' Fiqih Berbasis <i>Mind Mapping</i> di Pondok Pesantren Roudhotul Janah
	Keterangan	Oleh Imroatin Nuryana, Tesis Pascasarjana IAIN Metro
	Persamaan	Persmaan dalam penelitian ini dan penelitian yang di kembangkan oleh peneliti ialah sama-sama meneliti dan mengembangkan media pembelajaran, sama-sama menggunakan model Borg and Gall
	Perbedaan	Perbedaan yang jelas terlihat dari media yang di kembangkan. Jika penelitian ini menggunakan media visual berbasis kerangka berpikir, penelitian yang saya teliti saat ini, berbasis multimedia interaktif menggunakan komputer.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

Gambar di atas merupakan kerangka pikir dari penelitian yang akan di lakukan di sini. Di mulai dari permasalahan di mana media pembelajaran yang harusnya memberi semangat siswa untuk belajar dan di sini malah terlihat kurang menarik, dan guru yang sulit mengembangkan media tersebut karena kurangnya inovasi yang di miliki oleh guru.

Setelah di temukan masalah, peneliti mulai melakukan pengembangan dengan mengumpulkan data. Setelah di rasa data cukup terkumpul barulah pembuatan media pembelajaran interaktif mulai di buat, di mana dalam pembuatannya media ini mengalami berbagai tahap dari pengembangan hingga uji kelayakan.

BAB III

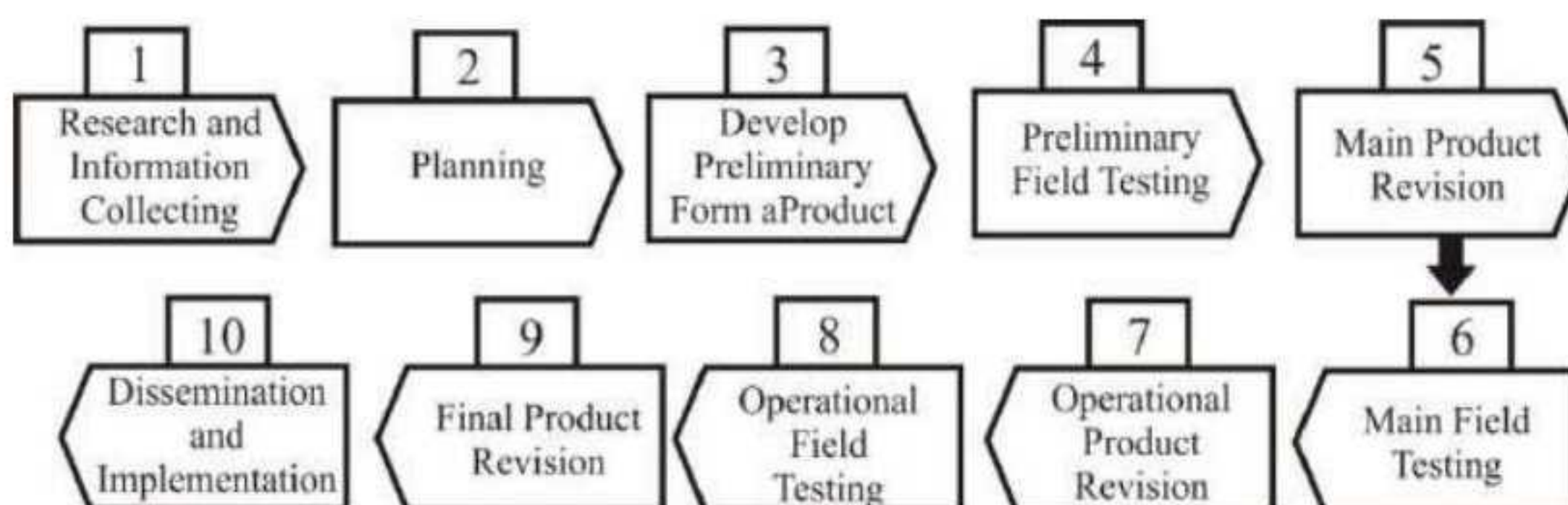
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan yang di gunakan ialah model yang dikembangkan oleh Borg & Gall

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan media dalam penelitian ini mengacu ke pada model penelitian yang di kembangkan oleh Borg & Gall. Dan penelitian tersebut terdiri dari 10 langkah yaitu :



Gambar 3.1

10 Langkah model pengembangan menurut Borg & Gall²¹

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 407.

1. Penelitian dan pengumpulan data

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis media interaktif. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa di sekolah.

2. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai referensi dari berbagai sumber yang akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

3. Pengembangan produk

Pengembangan produk dilakukan dengan mulai menyiapkan media pembelajaran dengan mulai mendesain segala keperluan awal dan disesuaikan dengan indikator yang ingin dikembangkan

4. Uji coba sampel kecil

Uji coba ini ditujukan untuk menguji validitas instrumen yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dengan cara memberikan produk awal yang telah dikembangkan kepada guru mata pelajaran,

5. Revisi hasil uji coba

Setelah dilakukan uji coba, pengembang melakukan revisi atas produk hasil uji coba tadi.

6. Uji coba sampel besar

Dalam hal ini, produk yang telah di revisi kembali di uji cobakan kepada sampel yang lebih besar.

7. Penyempurnaan produk

Penyempurnaan produk dilakukan sesuai dengan hasil uji coba yang pada sampel besar tadi.

8. Uji pelaksanaan di lapangan

Produk yang telah disempurnakan berupa produk jadi, dan disiapkan untuk uji coba di kelas sesuai dengan layaknya media pembelajaran

9. Penyempurnaan akhir produk

Setelah produk melakukan uji dilapangan, terlihatlah jika produk memiliki kekurangan dalam hal ini produk kembali disempurnakan untuk akhirnya siap digunakan.

10. Diseminasi serta implementasi

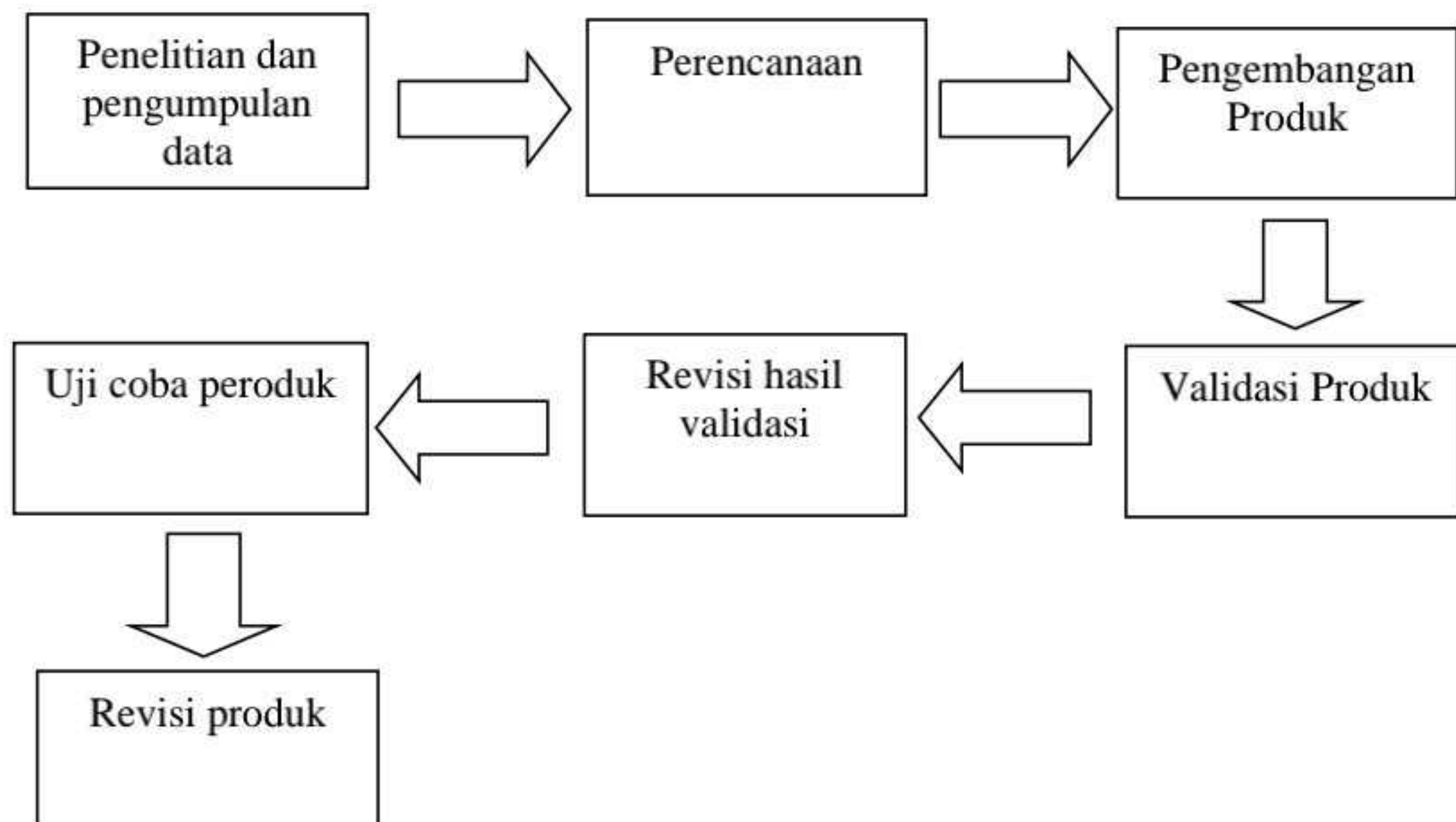
Tahapan ini merupakan tahap terakhir yaitu melaporkan hasil dari pengembangan yang telah dilakukan dan memperbanyak produk yang telah ada untuk akhirnya digunakan dalam proses pembelajaran.

10 langkah tersebut merupakan keseluruhan langkah yang di butuhkan untuk melakukakan pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif. Akan tetapi, di sini peneliti membatasi ke sepuluh langkah tersebut menjadi tujuh langkah.

Penelitian di batasi menjadi 7 langkah saja karena pada langkah ke 8 hingga 10 peneliti harus menguji coba produk secara luas dengan menggunakan 10-30 sekolah dengan maksimal 200 subjek menggunakan

teknik pengumpulan data campuran.²² Yang mana hal tersebut belum memungkinkan untuk di lakukan.

Oleh karena itu, karena keterbatasan peneliti, peneliti memodifikasi menjadi 7 langkah saja yaitu :

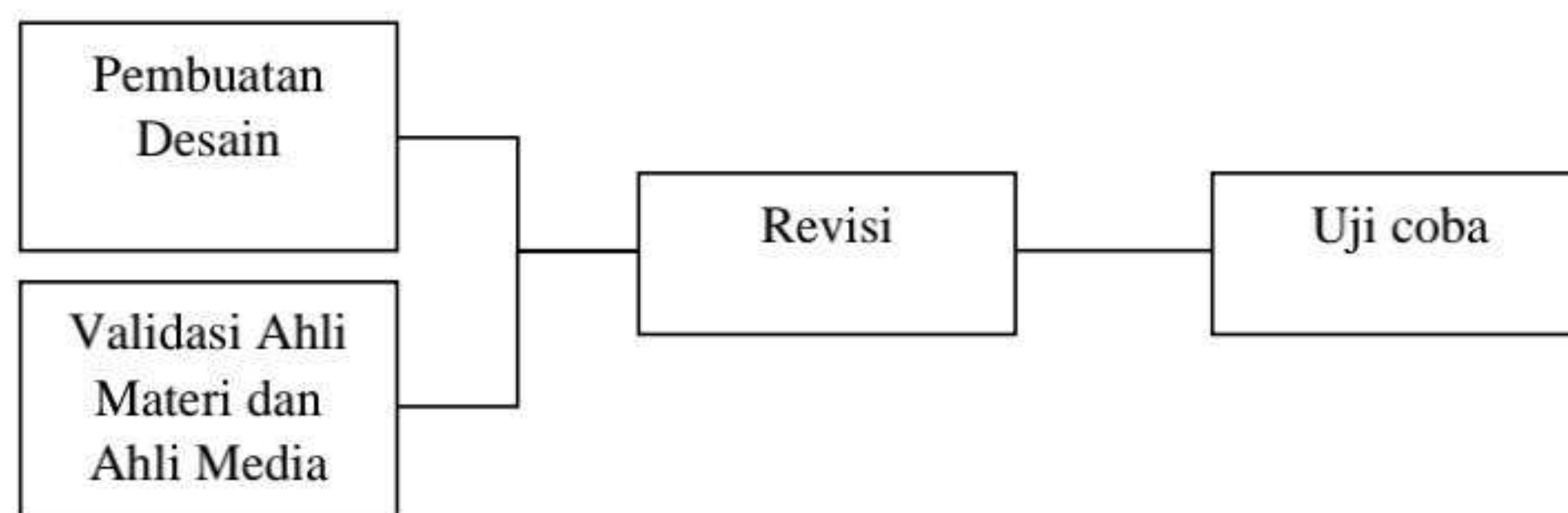


Gambar 3.2 Langkah-langkah pengembangan

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Tahapan uji coba di lakukan guna mengetahui kelayakan sebuag media. Hal ini dilakukan sebelum di gunakan dalam pembelajaran.



Gambar 3.3 Langkah desain uji coba

²² Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), 89.

Setelah pembuatan desain dan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, selanjutnya melakukan pengumpulan data, setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data untuk merevisi produk. Uji coba dilakukan kepada siswa MTs Darussalam tepatnya siswa kelas VIII. Dalam hal ini siswa dapat memberikan tanggapan terhadap media yang telah disajikan dengan sebelumnya di beri penjelasan terlebih dahulu bagaimana cara untuk mengoperasikan media yang telah ada, setelah itu siswa bisa mencoba media tersebut. Setelah mengoperasikan secara mandiri, siswa di arahkan untuk mengisi angket yang telah di berikan guna untuk mengetahui seberapa bermanfaat dan menariknya media yang telah di kembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah seorang ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan siswa kelas VII MTs Darussalam. Ahli materi di sini ialah guru mata pelajaran ips di MTs Darussalam itu sendiri, ahli media di sini merupakan kepala sekolah dari MTs Darussalam itu sendiri, di mana beliau memiliki kemampuan dalam ilmu komputer dan di tunjang dengan pendidikan beliau. Sedangkan ahli bahasa di sini ialah guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs Darussalam itu sendiri.

D. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dan berlangsung secara satu arah. Artinya

pertanyaan hanya datang dari pihak yang mewawancarai saja. Dan tidak ada pertanyaan balik untuk pewawancara oleh narasumber. Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran dan siswa. Guru di wawancarai terkait dengan media pembelajaran yang di gunakan selama proses pembelajaran, dan siswa di wawancarai berkaitan dengan respon terhadap media pembelajaran yang di gunakan oleh guru dan yang di kembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti mewawancarai 3 orang guru dan 7 orang siswa

b. Kuisisioner

Merupakan salah satu teknik pengumpulan data menggunakan suatu daftar pertanyaan ataupun pernyataan mengenai suatu topik yang di tujukan untuk subjek penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan di gunakan dalam penelitian ini ialah angket. Adapun angket tersebut menggunakan skala pengukuran *Likert* angket di berikan kepada guru dan siswa. Angket kembangkan dengan bentuk jawaban *checklist* (\surd), skor jawaban di berikan menggunakan skala angka. Dan pada setiap jawaban telah di beri penjelasan atau keterangan untuk jawaban,

Tabel 3.1 skor dengan sekala angka

Jawaban	Skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Belum sesuai	2
Sangat belum sesuai	1

a. Instrumen Untuk Guru

Dalam hal ini berisi poin mengenai materi pembelajaran yang di gunakan. Angket yang di berikan kepada guru di harapkan menjadi acuan peneliti untuk menyesuaikan materi yang ada di dalam media dengan apa yang telah di ajarkan oleh guru di sekolah. Adapun kisi-kisi instrumen yang di berikan kepada guru ialah :

Tabel 3.2 Instrumen yang di berikan kepada guru

Aspek	Indikator	No.butir
Isi	Kesesuaian materi dengan KD	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
	Cakupan materi	3
	Kemudahan materi untuk di pahami	4
	Kesesuaian contoh yang ada	5
	Kesesuaian soal dengan materi yang ada	6

b. Instrumen Untuk Siswa

Dalam hal ini berisi mengenai aspek dari media yang di gunakan yaitu kemudahan, menarik dan manfaat. Dengan adanya instrumen yang di berikan kepada siswa ini di harapkan media pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti dapat sesuai dengan apa yang di inginkan oleh siswa, dan mempermudah siswa untuk memahami materi belajar yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen yang di berikan kepada siswa ialah :

Tabel 3.3 Instrumen yang di berikan kepada siswa

Aspek	Indikator	No butir
Kemudahan	Kemudahan menggunakan media	1-3
	Kemudahan memahami materi	4,5
	Kemudahan memahami penjelasan guru	6
Menarik	Tampilan	7
	Ilustrasi	8
Manfaat	Seberapa siswa suka	9
	Seberapa membantu	10
	Dampak yang di hasilkan (positif atau negatif)	11,12

c. Instrumen Untuk Ahli Media

Dalam hal ini berisi mengenai aspek dari media yang di gunakan yaitu navigasi, tampilan media dan teks. Dengan adanya instrumen yang di berikan kepada ahli media ini di harapkan media pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti bisa memenuhi standar dari sebuah media pembelajaran itu sendiri, Adapun kisi-kisi instrumen yang di berikan kepada siswa ialah :

Tabel 3.4 Instrumen yang diberikan kepada ahli media

Aspek	Indikator	No butir
Navigasi	Kemudahan penggunaan navigasi	1
	Tata letak	2
	Fungsi	3
Tampilan	Kesesuaian warna	4
	Kesesuaian suara dengan materi	5
	Ketepatan penggunaan gambar	6
	Pemilihan <i>background</i>	7
	Ketepatan peletakan gambar	8
Penyajian media	Urutan desain media	9
	Kemudahan penggunaan	10-13
	Keefektifan media saat di gunakan	14-16
Teks	Ketepatan huruf (jenis, ukuran, dan warna)	17-19
	Keterbacaan teks	20

d. Instrumen Untuk Ahli Bahasa

Tabel 3.5 Instrumen yang di berikan untuk ahli bahasa

Aspek	Indikator	No. Butir
Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah di pahami	1-3
	Ketepatan bahasa	4
	Ejaan	5

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang dilakukan setelah data penelitian didapatkan. Dalam hal ini data yang didapatkan dari guru dan siswa dari angket yang telah disebar sebelumnya. Data yang didapatkan dari guru dan siswa tadi berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari wawancara terhadap guru dan siswa, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada subjek penelitian.

Data yang telah didapatkan diolah menggunakan teknik analisis deskriptif presentase, yaitu cara yang digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk presentase kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kalimat deskriptif yang bersifat kualitatif.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui data angket per item adalah sebagai berikut

$$p = \frac{x}{x_1} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase yang dicari

x = Skor jawaban responden dalam satu item

x_1 = Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

100% = Konstanta

Adapun rumus yang di gunakan untuk menganalisis data dari angket keseluruhan item adalah sebagai berikut

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase yang di cari

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_1$ = Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% = Konstanta²³

Tabel 3.6 Kriteria hasil penilaian validator ahli dan subjek uji coba²⁴

Presentase	Jeterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Belum Layak
0%-20%	Sangat Belum Layak

²³ Nia Ayu Sriwahyuni dan Mardono, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang" 9 (2016): 137.

²⁴ Ardian Asyhari dan Helda Sillvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 05, no. 01 (2016): 7.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

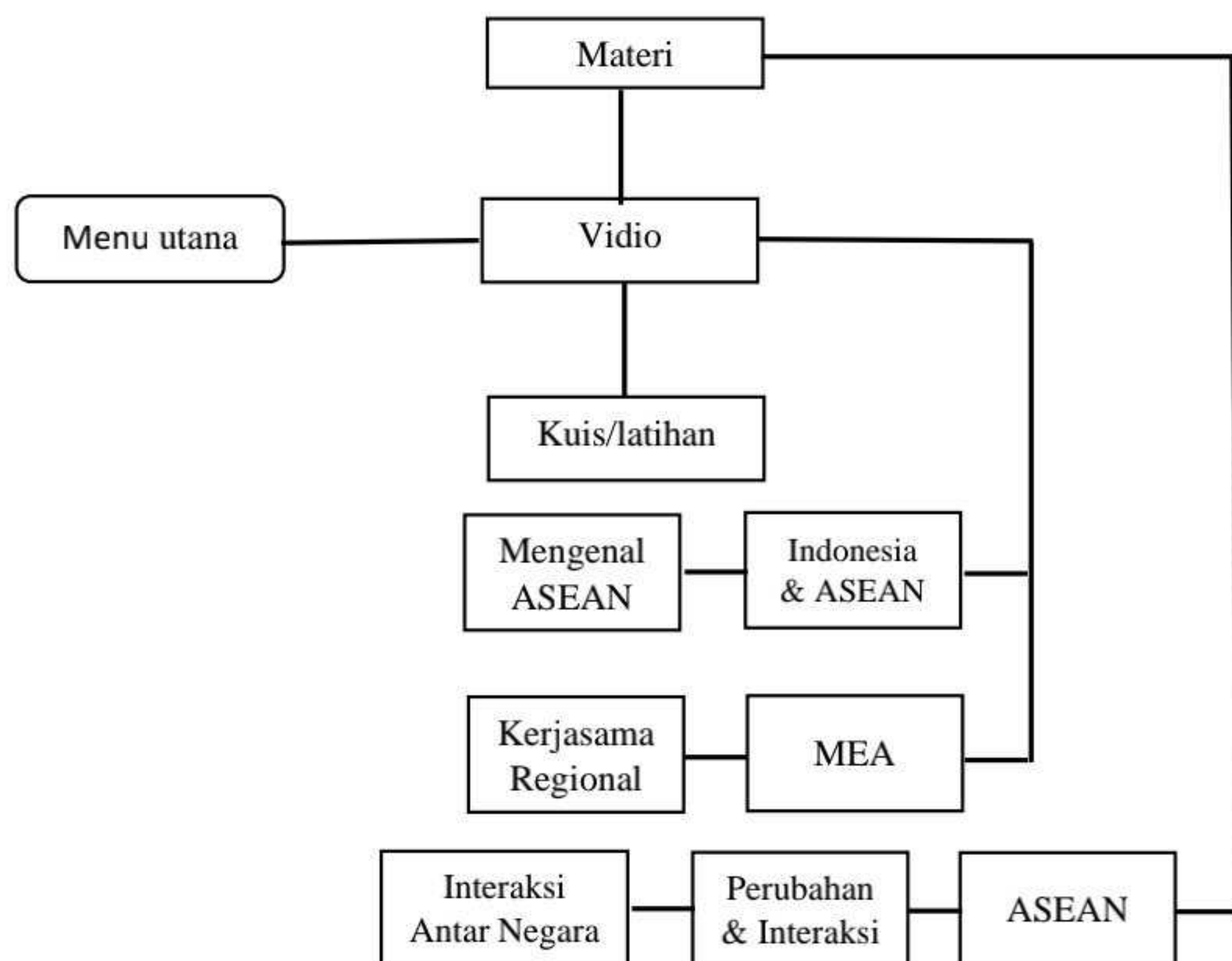
Pengembangan media pembelajaran ini pertama kali di mulai dengan tahap pendahuluan meliputi proses pengumpulan informasi mengenai masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran. Data yang terkumpul dari tahap ini menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajara tersebut dan menyusun konsep untuk media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Dalam hal ini, informasi yang dikumpulkan ialah tentang proses pembelajaran di kelas yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dikarenakan kendala dari guru yang belum bisa memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik. Etelah itu, dilakukan studi lapangan dengan meninjau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sehingga di peroleh materi pelajaran yang akan di gunakan.

Dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu perencanaan meliputi menentukan tujuan dari pembuatan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan agar proses pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah dan menyenangkan, menarik minat belajar siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran. Selanjutya, mengumpulkan refrensi tentang materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran nantinya.

Tahap ketiga ialah penyusunan desain dengan mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Hasil dari tahap ini ialah sebagai berikut.

1. *Flowchart Media Pembelajaran*

Flowchart ialah diagram alur yang di dalamnya berisi seperti apa alur dari sebuah media pembelajaran akan menuju. Alur ini di sesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran guna menyelaraskan antara media dan tujuan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran bisa berjalan secara runtut. Berikut *flowchart* dari media pembelajaran pada penelitian ini.



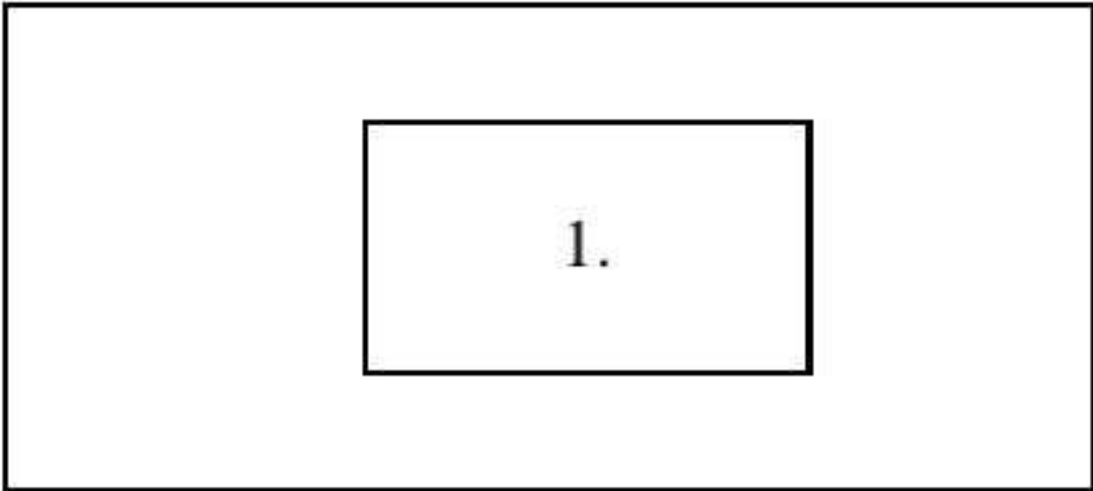
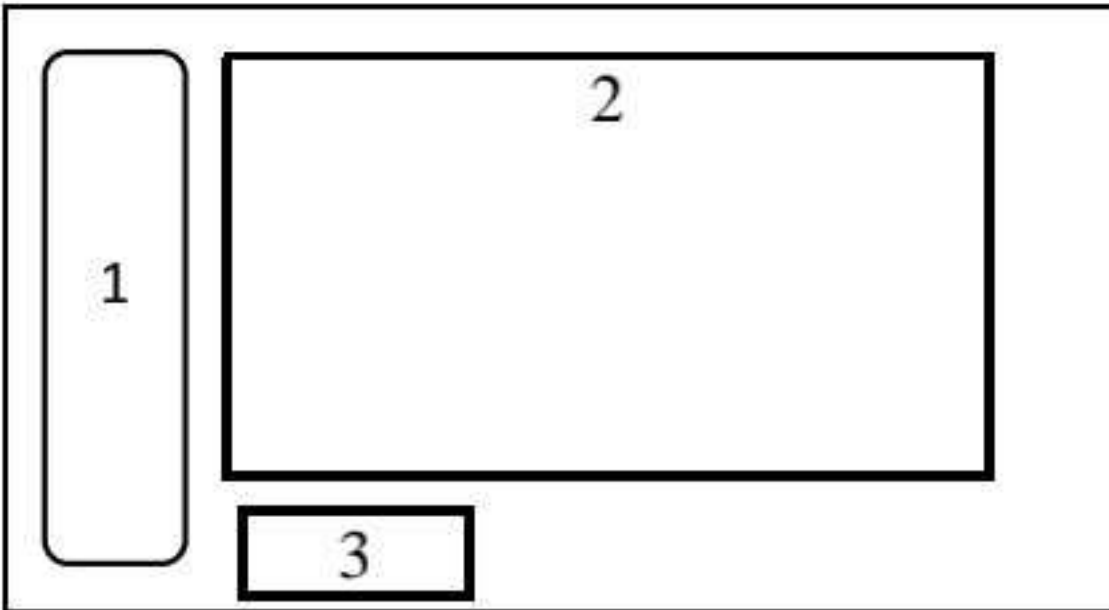
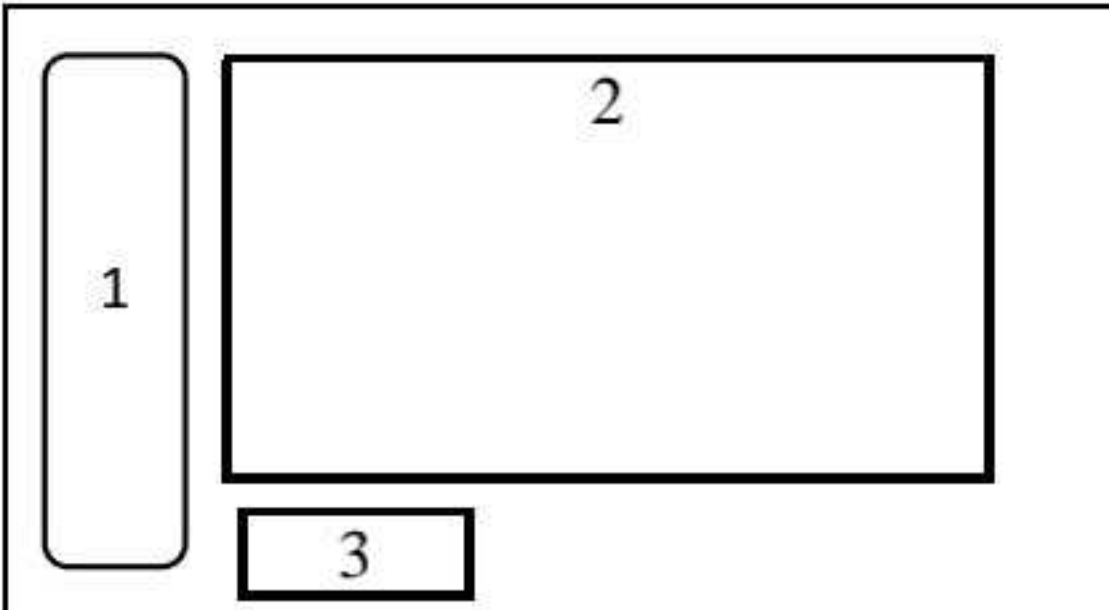
Gambar 4.1 *Flowchart* Media Pembelajaran

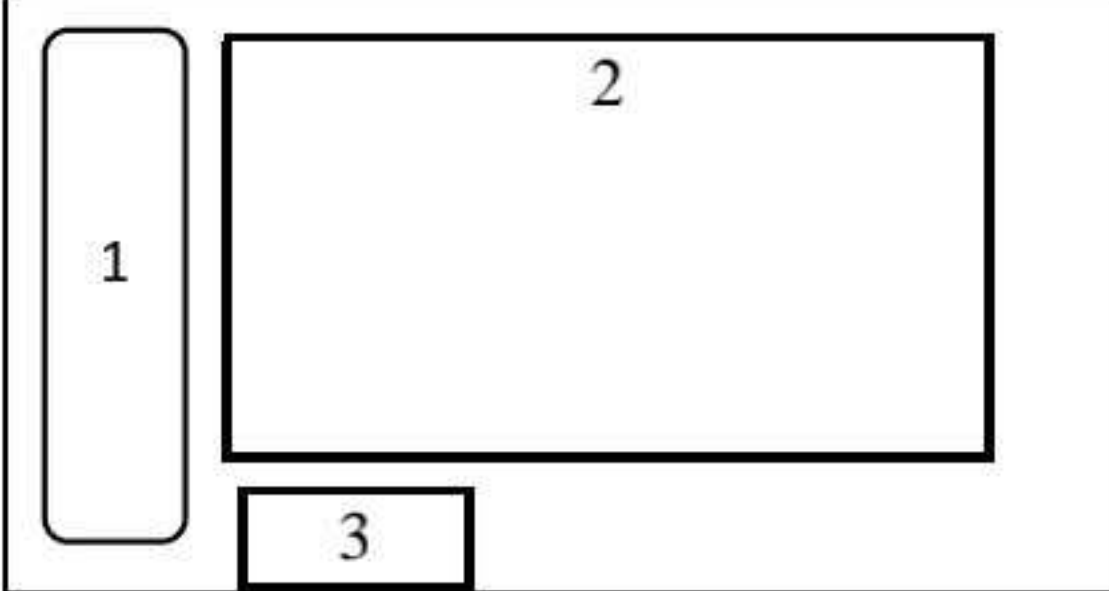
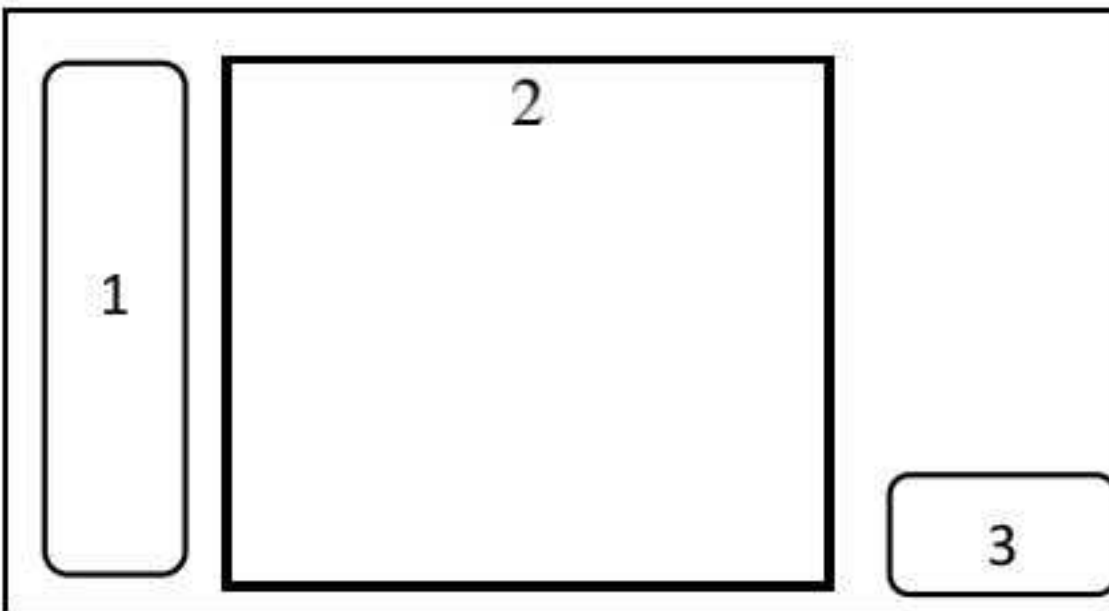
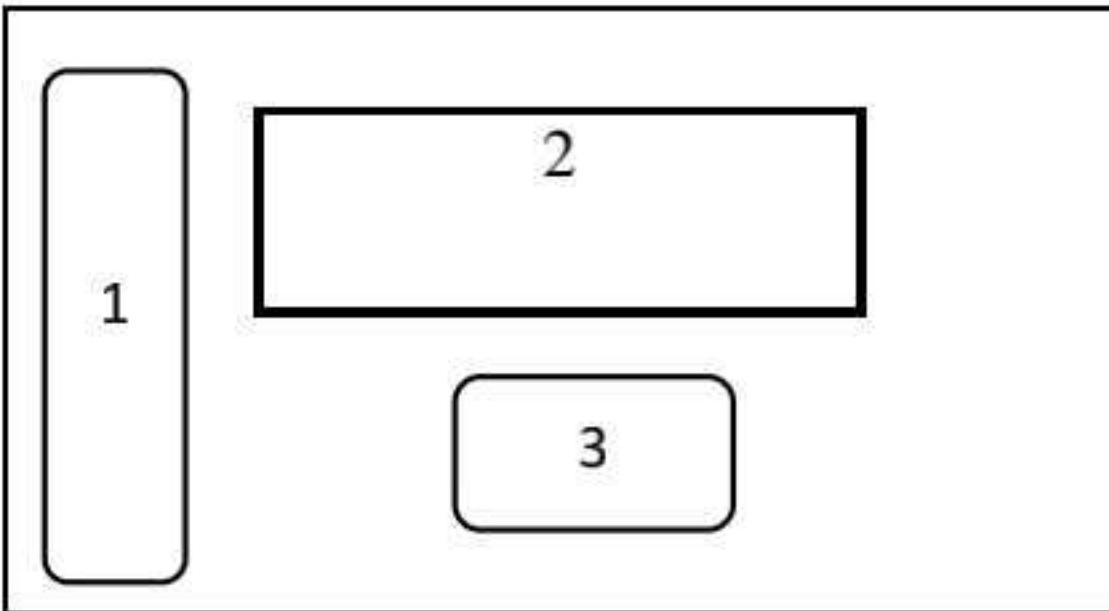
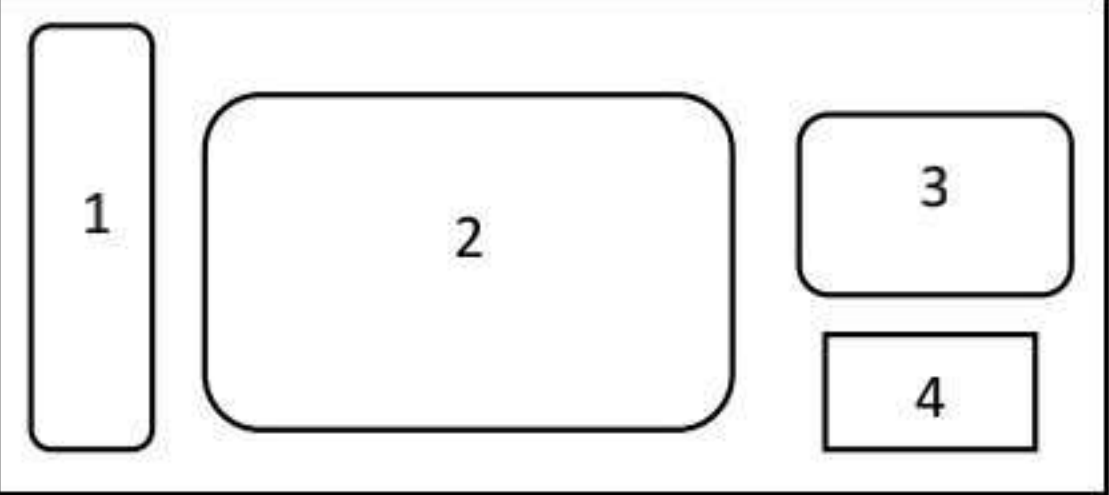
2. *Story Board* Media Pembelajaran

Story board atau papan cerita adalah sebuah gambaran sketsa yang di susun berdasarkan urutan naskah cerita jika dalam hal ini, *story board*

adalah suatu gambaran dalam sebuah halaman di suatu media pembelajaran. *Story board* dijadikan suatu rancangan awal untuk apa saja yang akan di sajikan dalam media pembelajaran berdasarkan *flowchart* yang telah di buat sebelumnya agar bisa dijadikan sebagai acuan dalam perancangan. Berikut ini tabel *story board* media pembelajaran yang akan dikembangkan,


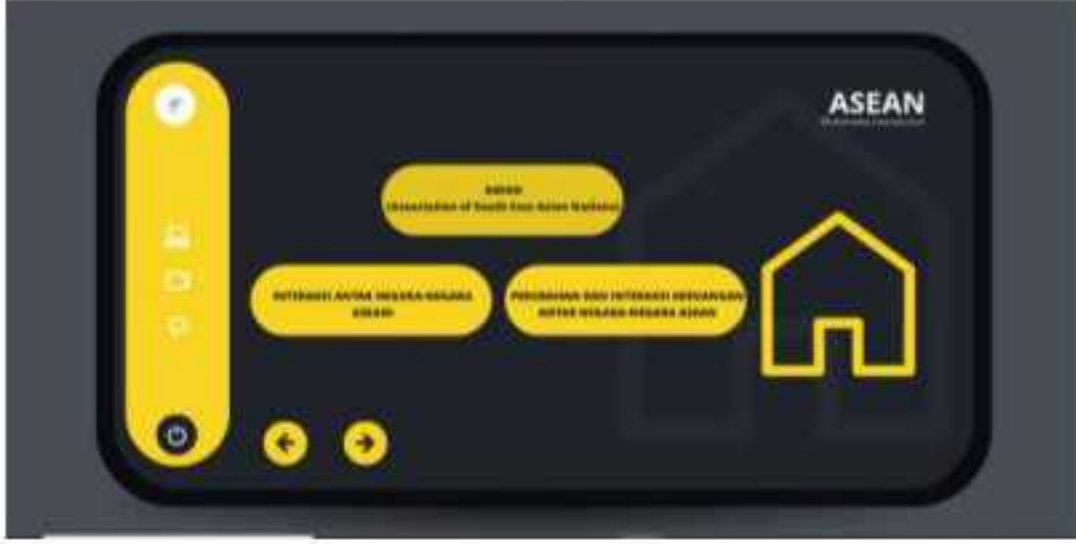
Tabel 4.1 *Story board* yang dirancang

No.	Rancangan	Keterangan
1.	Halaman <i>opening</i> 	1. Logo
2.	Halaman utama 	1. Tombol navigasi 2. Kopetensi Dasar 3. Tombol navigasi untul kembali dan selanjutnya
3	Halaman materi 	1. Tombol navigasi 2. Materi 3. Tombol kembali dan selanjutnya
4.	Menu vido	1. Tombol navigasi

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Opsi vidio yang akan dipilih 3. Tombol kembali dan selanjutnya
5.	<p>Pemutar vidio</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol navigasi 2. Vidio yang diputar 3. Tombol kembali dan selanjutnya
6.	<p>Latihan/kuis</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol navigasi 2. Biodata siswa 3. Tombol mulai kuis
7.	<p>Tampilan latihan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol navigasi 2. Soal dan jawaban 3. Nilai 4. Tombol mengulang latihan kembali

Setelah *story board* dibuat, maka dapat di hasilkan sebuah produk jadi sebagai berikut.

Tabel 4.2 Tampilan media pembelajaran

No.	Tampilan	Ketereangan
1.	<p>Halaman <i>opening</i></p> 	<p>Pada halaman ini, di tampilkan sebuah logo pembukaan dari materi yang akan ditampilkan.</p>
2.	<p>Halaman utama</p> 	<p>Dalam halaman utama ditampilkan kopetensi dasar dari materi yang akan disajikan</p>
3.	<p>Halaman materi</p> 	<p>Dalam halaman ini di tampilkan tiga materi utama dari media pembelajaran ini</p>
4.	<p>Menu vidio</p> 	<p>Sama halnya dengan halaman materi, pada halaman vidio menampilkan pilihan vidio yang akan di putar.</p>

5.	<p>Pemutar vidio</p> 	<p>Pada halaman ini, ditampilkan vidio yang dipilih dari halaman sebelumnya</p>
6.	<p>Latihan/kuis</p> 	<p>Pada halaman latihan di berikan kolom untuk mengisi data diri dari siswa atau kelompok belajar sebelum memulai mengerjakan latihan.</p>
7.	<p>Tampilan latihan</p> 	<p>Pada halaman ini terdapat soal yang akan di acak pada setiap siswa atau kelompok dan disertakan pula nilai atau hasil dari latihan yang telah selesai dikerjakan</p>

Tahap selanjutnya adalah validasi yang berupa validasi media oleh ahli media, validasi materi oleh ahli materi, dan validasi bahasa oleh ahli bahasa dengan tujuan untuk memastikan dan mengetahui apakah media pembelajaran yang di rancang sudah sesuai. Setelah tahap validas, maka di lanjutkan dengan ujicoba produk kepada siswa kelas VIII MTs Darussalam. Dan pada saat uji coba dilaksanakan, media pembelajaran ini

sudah melalui validasi dan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, media dan bahasa.

B. Hasil Validasi

Hasil kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan perhitungan menggunakan rumus persamaan berikut:

Adapun rumus yang di gunakan untuk menganalisis data dari angket keseluruhan item adalah sebagai berikut

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase yang di cari

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_1$ = Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% = Konstanta²⁵

Tabel 4.3 Kriteria hasil penilaian validator ahli dan subjek uji coba

Presentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Belum Layak
0%-20%	Sangat Belum Layak

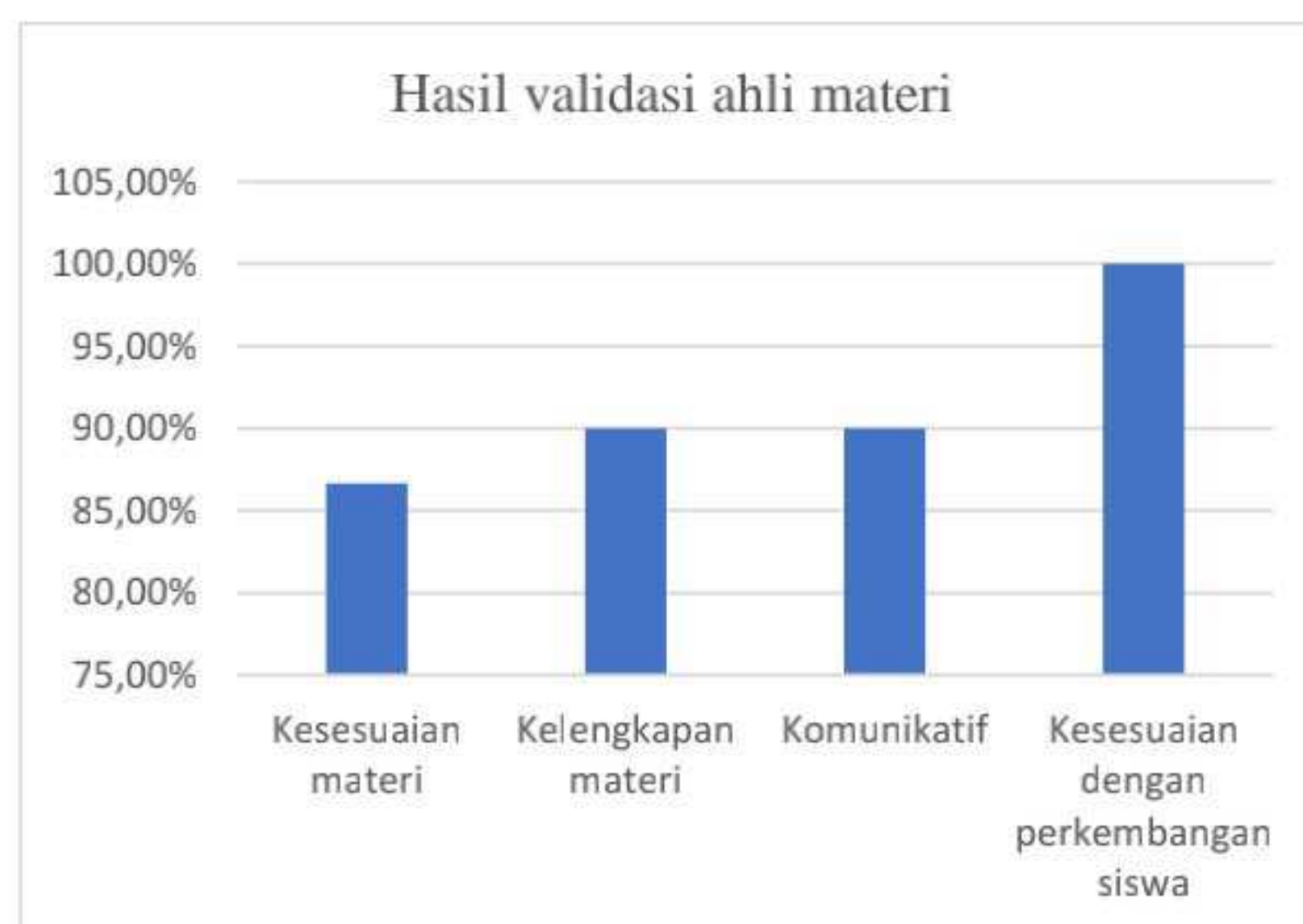
²⁵ Nia Ayu Sri Wahyuni dan Mardono, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malan" 9, no. 2 (2016): 137.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ali Mashuri, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPS di MTs Darussalam. Berikut ini hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi

Indikator	Skor	Presentase	Keterangan
Kesesuaian materi	26	86,66 %	Sangat layak
Kelengkapan materi	9	90 %	Sangat layak
Komunikatif	9	90 %	Sangat layak
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	5	100 %	Sangat layak
Jumlah	46	91,66 %	



Gambar 4.2 Hasil validasi ahli materi

Pada gambar tersebut disajikan mengenai hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap indikator. Indikator kesesuaian materi memperoleh skor 26 dengan presentase 86,66% dan termasuk kedalam

kriteria “Sangat Layak”, Indikator kelengkapan materi mendapat skor 9 dengan presentase 90% dan termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak”, kemudian indikator komunikatif memperoleh skor 9 dengan presentase 90% dan termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak”, dan indikator kesesuaian dengan perkembangan siswa memperoleh skor 5 dengan presentase 100% dan mendapat kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi tersebut maka diperoleh hasil bahwa produk layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

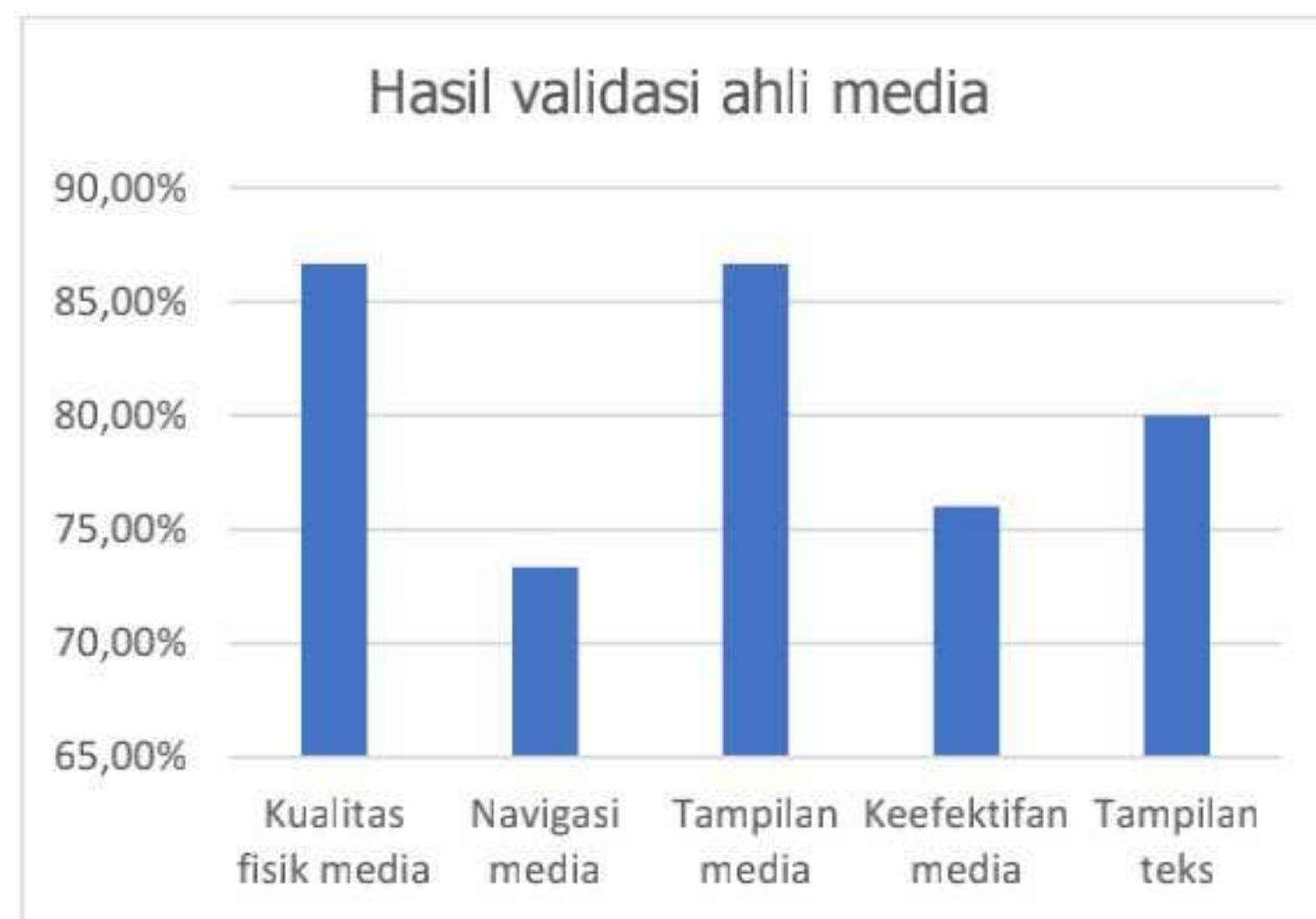
2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Marwan, S.Kom. Selaku guru yang memahami teknologi dan sesuai pada bidangnya.

Berikut ini hasil validasi oleh ahli media

Tabel. 4.5 Hasil validasi ahli media

Indikator	Skor	Presentase	Keterangan
Kualitas fisik media	13	86,66 %	Sangat layak
Navigasi media	11	73,33 %	Layak
Tampilan media	26	86,66 %	Sangat layak
Keefektifan media	19	76 %	Layak
Tampilan teks	16	80 %	Layak
Jumlah	85	80,53 %	



Gambar 4.3 Hasil validasi ahli media

Pada gambar tersebut, disajikan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap indikator. Indikator kualitas fisik media memperoleh skor 13 dengan presentase 86,66% dan termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak”, selanjutnya dalam indikator navigasi media memperoleh skor 11 dengan presentase 73,33% termasuk kedalam kriteria “Layak”, pada indikator tampilan media memperoleh skor 86,66% dan masuk kedalam kriteria “Sangat Layak”, dalam indikator keefektifan media mendapat skor 19 dengan presentase 76% sehingga mendapat kriteria “Layak”, dan dalam indikator tampilan teks memperoleh skor 16 dengan presentase 80% sehingga mendapat kriteria "Sangat Layak”

Selain data yang telah disajikan, ditemukan beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi suara. Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut diperoleh hasil bahwa produk layak untuk di ujicoba dengan revisi sesuai saran. Adapun saran yang disampaikan oleh ahli media berupa penghapusan sebagian besar efek suara dalam media.

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Yuliati, S.Pd. selaku guru bahasa di sekolah tersebut.

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli bahasa

Indikator	Skor	Presentase	Keterangan
Ketepatan bahasa	17	85%	Sangat layak
Kesesuaian bahasa	4	80 %	Layak
Ketepatan ejaan	4	80 %	layak
Jumlah	25	81,66 %	



Gambar 4.4 Hasil validasi ahli bahasa

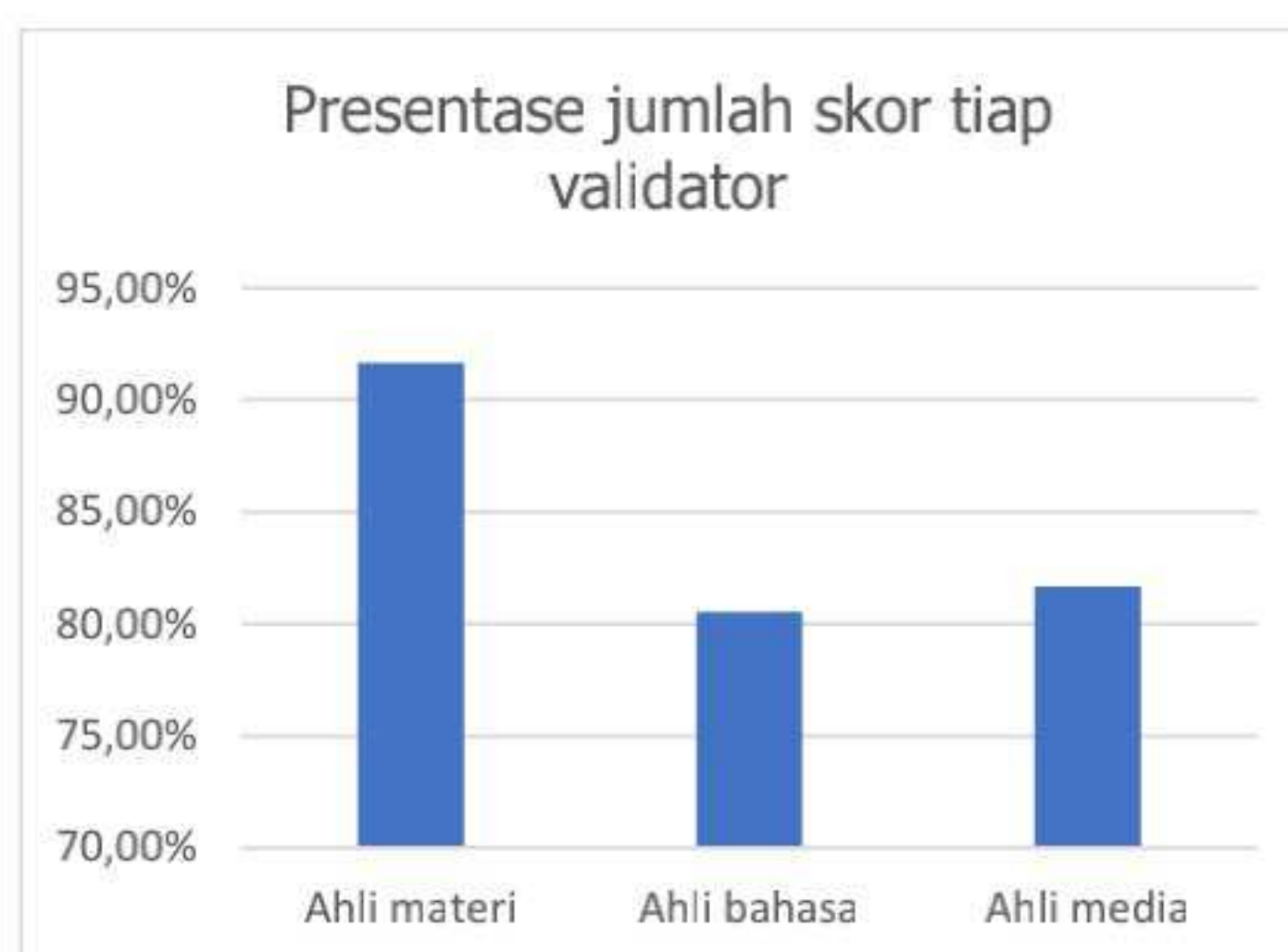
Pada gambar tersebut, disajikan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap indikator. Dalam indikator ketepatan bahasa mendapat skor 17 dengan presentase 85% dengan kriteria “Sangat Layak”. Indikator kesesuaian bahasa memperoleh skor 4 dengan presentase 80% dan kriteria “Layak”, dan dalam indikator ketepatan ejaan mendapatkan skor 4 dengan presentase 80% dan termasuk dalam kriteria “Layak”.

Penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan menggunakan angket memperoleh penilaian yang baik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini materi dan tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan efektif. Berikut ini merupakan hasil validasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh keseluruhan ahli.

Tabel 4.7 presentase jumlah skor prolehan tiap validator

Respondden	Presentase	Keterangan
Ahli materi	91,66%	Sangat layak
Ahli media	80,53%	Layak
Ahli bahasa	81,66%	Sangat layak
Jumlah	84,61%	

Tabel 4.7 merupakan presentase jumlah prolehan tiap validator terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dan presentase tersebut bisa di gambarkan melalui diagram batang berikut.



Gambar 4.5 Presentase jumlah skor tiap validator

Dijelaskan dalam gambar tersebut hasil presentase skor perolehan terhadap kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari tiap validator. Presentase jumlah skor ahli materi sebesar 91,66% tergolong kedalam kriteria “Sangat Layak”, presentase jumlah skor dari ahli media sebesar 80,53% termasuk kedalam kriteria “Layak”, dan presentase hasil perolehan skor ahli bahasa sebesar 81,66% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”

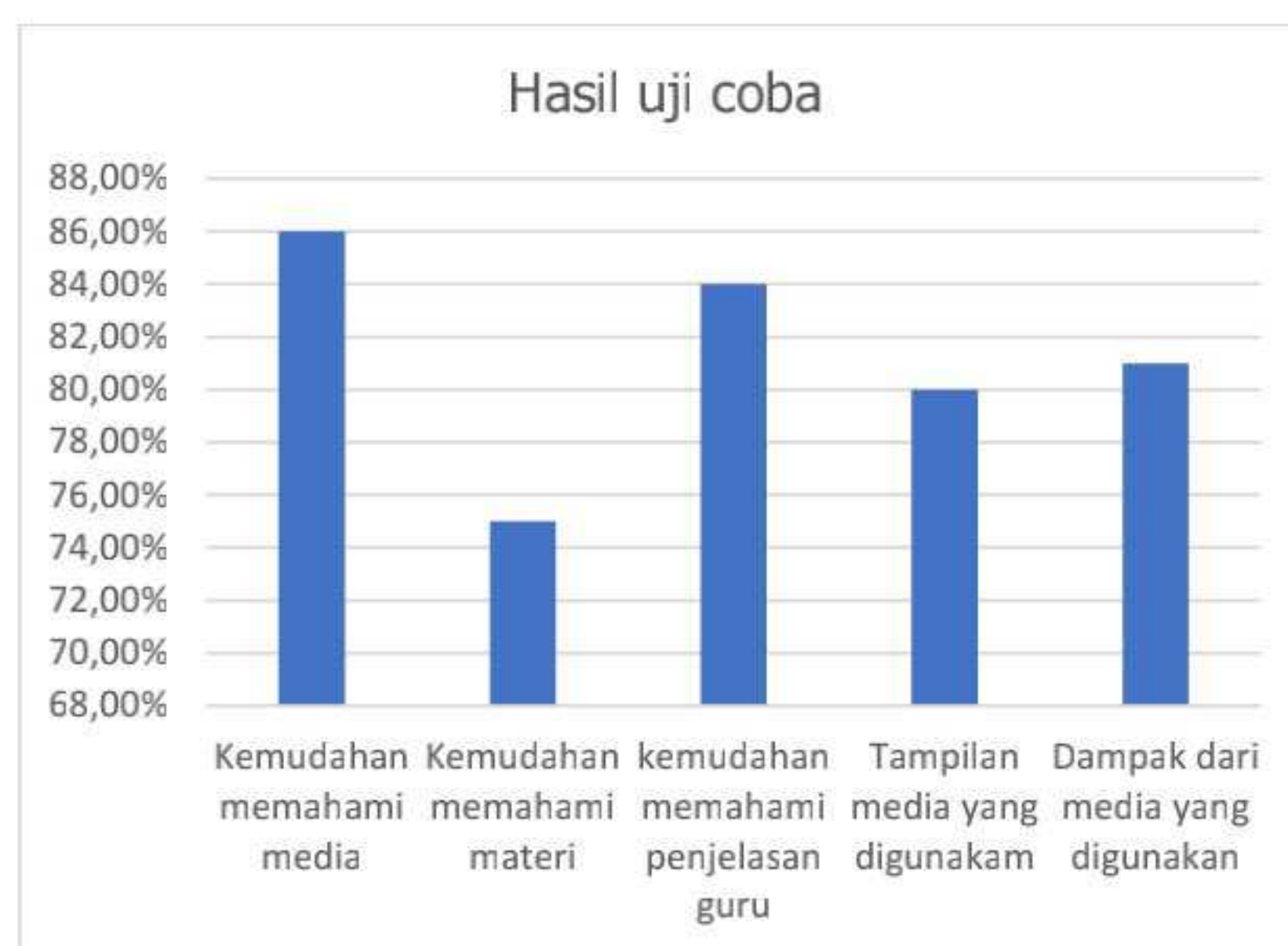
C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah melakukan validasi dengan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka selanjutnya dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil yang berjumlah 20 siswa kelas VIII MTs Darussalam pada tanggal 10 Januari 2022. Uji coba ini dilakukan oleh peneliti sendiri dengan diawasi oleh guru mata pelajaran secara langsung, dikarenakan dalam hal ini guru meminta peneliti untuk mempraktikan cara penggunaan media yang benar. Selain itu, uji coba ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil uji coba

Indikator	Skor	Presentase	Keterangan
Kemudahan menggunakan media	170	85%	Sangat layak
Kemudahan memahami materi	150	75%	Layak
Kemudahan memahami penjelasan guru	84	84%	Sangat layak

Tampilan media yang digunakan	160	80%	Layak
Dampak dari media pembelajaran yang digunakan	324	81%	Sangat layak
Jumlah	888	81%	



Gambar 4.6 Hasil uji coba

Gambar tersebut ialah hasil dari tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dijelaskan bahwa dalam indikator kemudahan menggunakan media memperoleh skor 449 dengan presentase 85% dan termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak, untuk indikator kemudahan memahami materi memperoleh skor 150 dengan presentase 75% dengan kriteria “Layak”, untuk indikator kemudahan memahami penjelasan guru memperoleh skor 84 dengan presentase 84% termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak”, indikator tampilan media memperoleh skor 160 dengan presentase 80% termasuk kedalam kriteria “Layak”, dan indikator dampak

media pembelajaran yang digunakan memperoleh skor 324 dengan presentase 81% dan mendapatkan kriteria “Sangat Layak”

Selain dengan menggunakan angket, pengambilan data hasil uji coba juga diperoleh dari hasil wawancara kepada siswa dan guru. Melalui wawancara tersebut peneliti mendapatkan berbagai informasi mengenai tanggapan siswa dan guru mengenai media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Hasil wawancara dengan guru dan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Hasil wawancara dengan guru

Melalui wawancara dengan guru, didapatkan berbagai informasi dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Adanya beberapa kesulitan yang membuat siswa sulit untuk fokus dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatsai beberapa kesulitan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Siswa lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang tepat.
- d. Guru biasa menggunakan media pembelajaran sederhana dan belum bisa memanfaatkan fasilitas yang ada dengan baik.
- e. Diperlukannya pengembangan media pembelajaran untul menark minat belajar siswa agar lebih baik.

2. Hasil wawancara dengan operator sekolah

Setelah melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan operator sekolah. Dengan dilakukannya wawancara ini, didapatkan berbagai informasi dan tanggapan terhadap fasilitas dan sarana sekolah yang bisa di manfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.. Hasil wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Terdapat fasilitas pendukung yang memadai unruk keberlangsungan kegiatan belajar fasilitas.
- b. Fasilitas pendukung tersebut berupa laboratorium komputer dan praktik, alat-alat peraga yang terdapat dalam laboratotium dan kelas, proyektor, ruang kesehatan dan lain sebagainya.
- c. Guru belum terlalu sering menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah.
- d. Siswa sangat suka jika pembelajaran dilakukan menggunakan fasilitas pendukung.

3. Hasil wawancara dengan siswa

Dalam penelitian ini selain selain memwawancarai guru, peneliti juga mewawancarai siswa. Dengan dilakukannya wawancara dengan siswa, didapatkan informasi berupa tanggapan siswa mengenai proses kegiatan pembelajaran dan nedia pembelajaran. Hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan debagai berikut.

- a. Siswa mampu lebih fokus saat pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang baru.
- b. Siswa tertarik jika pembelajaran dilakukan di laboratorium apalagi jika menggunakan komputer.
- c. Siswa merasa lebih bisa memahami materi yang disajikan dengan mudah jika menggunakan media pembelajaran yang tepat.

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan hasil akhir dari sebuah pengembangan. Dalam hal ini, hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *abdobe flash* nantinya akan didistribusikan ke sekolah tempat penelitian yaitu MTs Darussalam. Kajian dari produk media pembelajaran ini menggunakan *software abdobe flash* pada materi ASEAN, penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta respon dari peserta didik.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ips sub materi ASEAN ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah dan di sederhanakan menjadi 7 langkah, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan. Pengembangan produk, validasi produk, revisi hasil validasi, uji coba produk, revisi produk. Penelitian di batasi menjadi 7 langkah saja karena pada langkah ke 8 hingga 10 peneliti harus menguji coba produk secara luas dengan menggunakan 10-30

sekolah dengan maksimal 200 subjek menggunakan teknik pengumpulan data campuran.²⁶ Berikut merupakan penjelasan dari ke-7 langkah tersebut.

1. Penelitian dan pengumpulan data

Tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap awal dalam pengembangan, yang mana dalam tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah berdasarkan hasil dari *pra-survey* yang dilakukan MTs Darussalam. Dimana dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa.

2. Perencanaan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini dilakukan perencanaan untuk menyusun produk yang akan di kembangkan. Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan referensi dari berbagai sumber yang akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan. Dalam mengidentifikasi kebutuhan, peneliti melakukan tiga hal yaitu pengkajian materi, dan pengkajian alat.

Dalam pengkajian materi, peneliti menentukan tujuan pengembangan, identifikasi perangkat pembelajaran(silabus), memilih materi, menentukan cakupan materi, menentukan kuis atau latihan, serta hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan produk yang akan dilakukan.

²⁶ Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), 89.

Pengkajian alat, pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap alat yang akan di gunakan baik untuk mengembangkan media dataupun untuk menampilkan media.

3. Pengembangan produk

Untuk mengembangkan produk yang sesuai, peneliti melakukan desain aplikasi untuk menentukan tata letak(*layout*) dan fungsi-fungsi yang akan dibuat dalam aplikasi. Langkah awal dari pengembangan produk ialah membuat desain *flowchart* yang tertera dalam gambar 4.1, dan membuat desain *storyboard* sebagaimana tercantum dalam tabel 4.1. Setelah kedua hal tersebut selesai dibuat peneliti mulai mengembangkan produk sesuai dengan desain *flowchart* dan *story board* sebelumnya.

4. Validasi produk

Validasi produk adalah tahap dimana produk yang telah dikembangkan di nilai kelayakannya oleh validator-validator yang ditentukan. Dalam hal ini validasi dilakukan sebanyak tiga kali yaitu validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dalam hal ini, melibatkan beberapa validator yaitu bapak Ali Mahsuri,S.Pd. selaku validator ahli materi, bapak Marwan, S.Kom selaku validator ahli media, dan ibu Yuliaty sebagai validator ahli bahasa

Hasil validasi dari ketiga ahli diperoleh presentase skor terhadap kelayakan media pembelajaran dari tiap validator. Presentase jumlah skor ahli materi sebesar 91,66% tergolong kedalam kriteria “Sangat Layak”, presentase jumlah skor dari ahli media sebesar 80,53% termasuk kedalam

kriteria “Layak”, dan presentase hasil perolehan skor ahli bahasa sebesar 81,66% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa produk media pembelajaran interaktif berbasis *abdobe flash* ini mendapatkan rata-rata presentase skor 84,61% dan mendapatkan kriteria “sangat layak” dan dapat diuji cobakan setelah di revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator.

5. Revisi hasil validasi

Produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan dapat diuji cobakan setelah dilakukannya revisi sesuai dengan saran validator, maka dilakukanlah revisi atau pembenahan produk.

Revisi yang dilakukan ialah pembenahan beberapa efek suara dikarenakan saran yang diberikan oleh ahli media yang mana hal ini disebabkan oleh efek suara yang sedikit berlebihan untuk pembelajaran. Penghapusan efek suara ini bertujuan untuk membuat media semakin efektif dan sesuai.

6. Uji coba produk

Produk yang telah selesai dikembangkan dan direvisi, produk diujicobakan kepada subjek uji coba yaitu siswa kelas VIII MTs Darussalam. Uji coba ini dilakukan scara *offline*, dan dilakukan dilakukan untuk melihat kualitas produk tersebut layak diujicobakan dan digunakan disekolah.

Hasil dari ujicoba tersebut memperoleh jumlah skor 888 dengan presentase 81% dan termasuk dalam kategori “sangat layak” dan juga tidak terdapat komentar dan saran untuk perbaikan produk. Sehingga berdasarkan uji coba tersebut produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran

7. Revisi produk

Dalam tahap revisi dilakukan revisi kembali terhadap produk berdasarkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan baik dari saran ataupun komentar yang diberikan. Tahap ini penting untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Akan tetapi berdasarkan hasil dari uji coba yang dilakukan, produk tidak direvisi kembali dan boleh di gunakan.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, di harapkan memperoleh hasil maksimal yang diinginkan. Akan tetapi, dalam penelitian yang dilakukan tidak pernah terlepas dari adanya keterbatasan dan kekurangan. Berikut adalah keterbatasan yang ditemui dalam pelaksanaan penelitian.

1. Proses pembuatan produk yang memakan waktu cukup lama. Hal ini dikarenakan pemilihan materi, video, pembuatan *layout* dan pembuatan desain yang membutuhkan waktu.
2. Masih perlunya penyempurnaan media, mengingat keterbatasan alat baik berupa *software*, *hardware*, dan kemampuan peneliti.
3. Pengembangan media masih terbatas kepada beberapa kompetensi dasar pada mata pelajaran ips kelas VIII.

4. Aplikasi hanya bisa berjalan pada laptop atau komputer, dan ada beberapa komputer jenis lama yang belum bisa membuka media ini, sehingga masih dibutuhkan pengembangan agar dapat digunakan pada ponsel yang menggunakan *os android*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model borg & gall yang disederhanakan menjadi 7 langkah, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan. Pengembangan produk, validasi produk, revisi hasil validasi, uji coba produk, revisi produk.
2. Pengembangan prroduk dibuat dengan *software Microsoft Office Word 2016, Adobe Flash Profesional Cs6, Adobe Photishop Cs6 dan Abdobe Illustrator Cs6.*
3. Penyusunan kerangka produk terdiri dari pembuatan *flow chart dan story board*, dan produk berisi mengenai materi pembelajaran ASEAN yang mencakup materi, vidio dan latihan.
4. Setelah dilakukan pengembangan produk, dilanjutkan dengan memvalidasi produk kepada validator dan di peroleh hasil dari tiap validator. Presentase jumlah skor ahli materi sebesar 91,66% tergolong kedalam kriteria “Sangat Layak”, presentase jumlah skor dari ahli media sebesar 80,53% termasuk kedalam kriteria “Layak”, dan presentase hasil perolehan skor ahli bahasa sebesar 81,66% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Setelah itu, produk di revisi dengan saran yang elah diberikan oleh validator.

5. Setelah dilakukan revisi, produk diuji cobakan kepada siswa untuk melihat apakah produk yang di kembangkan layak digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Dan hasil dari ujicoba tersebut memperoleh jumlah skor 888 dengan presentase 81% dan termasuk dalam kategori “sangat layak” dan juga tidak terdapat komentar dan saran untuk perbaikan produk. Sehingga berdasarkan uji coba tersebut produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, saran yang dapat diberikan kepada pengguna untuk produk media pembelajaran berbasis *Abdobe Flash* ini ialah:

1. Perlunya pengembangan dalam media ini dengan menggunakan materi yang lebih luas, agar mempermudah peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis *Abdobe Flash* ini diharapkan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, serta sebagai variasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
3. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat memberi motivasi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Salah satunya bisa dikembangkannya media-media pembelajaran lain yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat lebih antusias dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir, dan Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputar Pres, 2009.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Sillvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 05, no. 01 (2016).
- Ayu Sri Wahyuni, Nia, dan Mardono. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malan" 9, no. 2 (2016).
- Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Budiningsih, C. Asri. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt. RIneka Cipta, 2005.
- Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akdemi, 2016.
- Ida Bagus KT, Trinawindu, Alit Kumala Dewi, dan Eldiana Tri Nalurita. "Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran" 19 (2016).
- Iwan Falahudin. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 104–117 (2014).
- Muyaroah, Siti, dan Mega Fajartia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi" 6 (2017): 79–83.
- Nia Ayu Sriwahyuni dan Mardono. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang" 9 (2016).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru*, t.t.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sudarsana, I ketut. "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi di Sekolah (Prespektif Teori Konstruktivisme)," *Cetta: Jurnal Pendidikan*, 1, no. 01 (2018).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Supriyadi. "Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran," *Jurnal Komunikasi*, VII (2016).

Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Putria Aditin. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2018.

Umar. "MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Tarbawiyah*, 11 (2014).

Wahidmurni. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2017.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No,	Kegiatam	Waktu																														
		November					Desember					Januari					Februari					Maret					April					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Research		√																													
2.	Penyusunan Instrumen																															
3.	Perencanaan											√	√																			
4.	Pengembangan													√	√	√	√															
5.	Validasi produk																		√	√												
6.	Revisi hasil																					√										
7.	Uji coba produk																							√								
8.	Revisi produk																												√			

LAMPIRAN 2 :HASIL WAWANCARA

1. Hasil wawancara dengan guru

Nama : Ali Maashuri, S.Pd.

No,	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat materi pembelajaran yang biasanya sulit di pahami siswa?	Untuk materi pembelajaran IPS terdiri dari berbagai pembahasan biasanya siswa cenderung sulit memahami materi IPS yang berkaitan dengan geografi karena ada berbagai hal yang harus di hafalkan oleh siswa untuk contohnya saja materi berkaitan ASEAN, ATMOSFER dsb
2.	Kenapa materi tersebut bisa menjadi sulit?	Materi itu dinilai siswa sulit karena untuk memahami materi tersebut siswa harus menghafal apalagi dengan kondisi saat ini pembelajaran dilakukan dengan dua sesi lebih tidak efektif
3.	Bagaimana cara untuk meminimalisir masalah tersebut?	Biasanya saya menggunakan beberapa cara contohnya mengajak siswa belajar di lab, memutarakan vidio yang berkaitan dengan materi dan mengadakan diskusi.
4.	Bagaimana antusias peserta didik dalam pembelajaran?	Untuk antusias siswa sendiri memang tidak semua siswa memiliki niat belajar yang bagus dikarenakan kegiatan mereka setelah sekolah yang mana siswa sangat suka untuk membantu orang tua di ladang tapi hal itu hanya sebagian kecil. Untuk sebagian yang lain alhamdulillah antusias mereka sngat tinggi
5.	Bagaimana peran aktif peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal-soal dari guru?	Untuk keaktifan siswa dalam hal ini masih cenderung sangat kurang
6.	Apakah peserta didik termotivasi setelah adanya stimulus dari guru?	Hal ini tentu sangat wajar, siswa sangat antusias jika guru memberikan sebuah pembelajaran yang baru apalagi jika berkaitan tentang pembelajaran di luar

		ruangan ataupun belajar menggunakan media baru semisal vidio
7.	Apakah di masa pandemi seperti ini pembelajaran berlangsung secara baik?	Di masa pandemi saat ini pembelajaran tetap dilaksanakan dengan cara <i>online</i> atau daring dan tatap muka disaat keadaan lebih baik saat tatap muka pun pembelajaran di batasi menjadi beberapa sesi
8.	Seperti apa pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi saat ini?	Ya seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya terlaksana dengan berbagai sesi atau waktu
9.	Apa harapan bapak untuk proses kegiatan pembelajaran kedepannya?	Harapan untuk kedepannya tentunya berharap jika pembelajaran bisa semakin efektif dan siswa semakin tertarik dalam belajar
10.	Jika pembelajaran menggunakan media atau alat bantu apakah siswa biasanya bisa lebih memahami materi?	Memang jika pembelajaran menggunakan media tambahan siswa akan lebih senang seperti yang saya jelaskan sebelumnya
11.	Media apa yang biasanya di gunakan?	Penggunaan media biasanya saya sebatas penggunaan lkpd atau terkadang menggunakan proyektor atau lcd untuk menampilkan vidio
12.	Bagaimana respon peserta didik jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran ?	Mereka sangat antusias dan lebih ke arah penasaran akan seperti apa media yang ingin digunakan
13.	Apakah pengembangan media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran?	Sangat diperlukan hal ini untuk menambah semangat siswa dalam belajar
14	Bagaimana jika media yang berbasis komputer tadi diterapkan dalam proses pembelajaran?	Media yang berbasis komputer jika digunakan dalam pelajaran mungkin akan sangat bagus dan menarik apalagi disekolah juga sudah memiliki fasilitas komputer di lab dan beberapa laptop yang bisa digunakan di luar lab

2. Hasil wawancara dengan operator sekolah

Nama : Marwan, S.Kom.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sekolah memiliki fasilitas pendukung IT yang memadai untuk kegiatan belajar?	Iya, fasilitas di sekolah cukup memadai untuk mendukung kegiatan belajar siswa
2.	Apa saja fasilitas pendukung tersebut?	Laboratorium komputer, alat peraga seperti proyektor, ruang perpustakaan, uks dan ruangan-ruangan pendukung lain
3.	Seberapa sering guru menggunakan fasilitas yang di sediakan untuk kegiatan belajar?	Dalam penggunaan fasilitas sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran, guru masih belum terlalu memanfaatkan fasilitas yang ada.
4.	Seberapa suka siswa saat belajar menggunakan fasilitas pendukung?	Siswa akan sangat suka jika pembelajaran menggunakan fasilitas-fasilitas pendukung yang ada di sekolah hal ini bisa dilihat dalam beberapa pelajaran yang cenderung sering menggunakan fasilitas, maka pelajaran tersebut sangat di sukai oleh siswa semisal prakarya, TIK, penjas.

3. Hasil wawancara dengan siswa

Nama : Chika Anindia Rahma P.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa kesan yang paling terlihat saat belajar menggunakan media pembelajaran ini?	Lebih suka, bisa fokus kalau belajar. Karena melihat vidio yang ditampilkan terkesan bagus dan seru.
2.	Lebih suka belajar di kelas dan mencatat seperti biasa atau bagaimana?	Lebih suka belajar di lab karena asik. Apalagi bisa belajar sekalian memakai komputer karena di rumah tidak ada jadi lebih penasaran saat menggunakan laptop/komputer
3.	Lebih suka belajar seperti ini apa seperti yang biasa dilakukan?	Lebih suka yang seperti ini, karena kalo yang seperti ini belajar jadi gampang di inget misalnya seperti tadi lihat vidio tentang MEA ya sampai sekarang masih kebayang-bayang sama animasinya itu.

LAMPIRAN 3 : LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI
PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM
TULUNG SINGKIP

VALIDASI AHLI MATERI

Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada angka yang ada dalam kotak.

Angka 5 : Sangat Sesuai (SS)

Angka 4 : Sesuai (S)

Angka 3 : Cukup Sesuai (CS)

Angka 2 : Belum Sesuai (BS)

Angka 1 : Sangat Belum Sesuai (SBS)

Contoh

Skor				
5	4	3	2	1
SS	S	CS	BS	SBS
	✓			

No.	Indikator	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
			SS	S	CS	BS	SBS
1.	Kesesuaian materi	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
		Materi yang di sajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
		Cakupan materi yang di sajikan sudah cukup luas	✓				
		Gambar yang di sajikan sudah sesuai dengan isi materi			✓		
		Contoh yang ada sudah sesuai dengan materi			✓		
		Soal/latihan yang diberikan sudah sesuai dengan materi	✓				
2.	Kelengkapan materi	Materi yang di sajikan dalam media pembelajaran sudah		✓			

		lengkap dan menyeluruh					
		Materi sudah tersusun secara runtut	✓				
3.	Komunikatif	Siswa bisa memahami materi dengan mudah		✓			
		Materi yang disajikan bisa mempermudah penjelasan guru	✓				
4.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Soal/latihan tersusun secara runtut dan sesuai dengan tingkat kesukarannya	✓				

Catatan :

1. Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan SK dan KD, namun untuk soal dan latihan penulisananya sedikit diperbaiki
2. bisa digunakan untuk pembahasan materi yang lain
3. materi sudah sesuai sesuai dengan buku pegangan
4. Gambar dan contoh bisa ditambahkan atau ditambah jika ingin

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini layak ~~belum layak~~ * untuk digunakan dalam pembelajaran
*Coret yang tidak perlu

Validator



Ali Mashuri, S.Pd.

LAMPIRAN 4 ; LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI
PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM TULUNG
SINGKIP

VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada angka yang ada dalam kotak.

Angka 5 : Sangat Sesuai (SS)

Angka 4 : Sesuai (S)

Angka 3 : Cukup Sesuai (CS)

Angka 2 : Belum Sesuai (BS)

Angka 1 : Sangat Belum Sesuai (SBS)

Contoh

Skor				
5	4	3	2	1
SS	S	CS	BS	SBS
	√			

No.	Indikator	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
			SS	S	CS	BS	SBS
1.	Kualitas fisik media	Media pembelajaran ini bisa digunakan di manapun dan kapanpun			√		
		Media pembelajaran ini lebih baik dari media pembelajaran yang biasa di gunakan oleh guru	√				
		Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa	√				
2.	Navigasi media	Media pembelajaran ini sudah dilengkapi dengan tombol navigasi yang memadai	√				

		Navigasi dalam media mudah untuk digunakan			✓		
		Letak navigasi sudah sesuai dengan tampilan media			✓		
3.	Tampilan media	Komposisi warna sudah sesuai dengan tampilan media	✓				
		Penggunaan suara/musik sudah sesuai dengan materi		✓			
		Gambar yang di tampilkan sudah sesuai dengan tampilan media		✓			
		Pemilihan background sudah sesuai dengan tampilan media			✓		
		Letak gambar sudah sesuai dengan tampilan media	✓				
		Desain dari media sudah tersusun secara runtut	✓				
4.	Kefektifan media	Media pembelajaran ini mudah untuk di gunakan		✓			
		Media pembelajaran ini bisa di gunakan guru yang kurang memahami teknologi			✓		
		Media pembelajaran ini efektif digunakan untuk belajar	✓				
		Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah krgiatan belajar dan mngajar		✓			
		Penggunaan media pembelajaran bisa mendukung siswa untuk belajar secara mandiri			✓		
5.	Tampilan teks	Ukuran huruf dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓				
		Jenis huruf yang di gunakan sudah sesuai	✓				
		Warna huruf yang di gunakan kontras dengan media			✓		
		Teks dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca			✓		

Catatan :

1. Desain media yang digunakan sudah bagus dan bernilai modern
2. Untuk efek suara diulangi kembali
3. Penghapusan beberapa efek suara diperlukan karena akan tidak efektif dalam pembelajaran.

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini layak/belum layak* untuk digunakan dalam pembelajaran

*Coret yang tidak perlu

Validator



Marwan, S.Kom.

LAMPIRAN 5 : LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

LEMBAR VALIDASI
PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM
TULUNG SINGKIP

VALIDASI AHLI BAHASA

Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada angka yang ada dalam kotak.

- Angka 5 : Sangat Sesuai (SS)
- Angka 4 : Sesuai (S)
- Angka 3 : Cukup Sesuai (CS)
- Angka 2 : Belum Sesuai (BS)
- Angka 1 : Sangat Belum Sesuai (SBS)

Contoh

Skor				
5	4	3	2	1
SS	S	CS	BS	SBS
	✓			

No.	Indikator	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
			SS	S	CS	BS	SBS
1.	Ketepatan bahasa	Bahasa yang di gunakan mudah di pahami oleh siswa	✓				
		Penggunaan bahasa sesuai dengan materi yang ada		✓			
		Istilah-istilah yang di gunakan sudah sesuai dengan materi		✓			
		Istilah-istilah asing yang di gunakan bisa di pahami oleh siswa		✓			
2.	Kesesuaian Bahasa	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan tingkat berfikir siswa		✓			
3.	Ketepatan ejaan	Ejaan sudah sesuai dengan EYD		✓			

Catatan

: Bahasa yang digunakan dalam media.....
: sudah bisa di pahami oleh siswa dengan mudah.....
: EYD sudah sesuai.....
: Tingkat kesukaran sesuai dengan kelas VIII.....
: di kembalikan.....

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *abdobe flash*
ini layak ~~belum layak~~* untuk digunakan dalam pembelajaran
*Coret yang tidak perlu

Validator


Yulianti, S.Pd.

LAMPIRAN 6 : LEMBAR HASIL UJI COBA (SALAH SATU CONTOH)

LEMBAR VALIDASI
PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM
TULUNG SINGKIP

SISWA

Petunjuk Pengisian Angket
 Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada angka yang ada dalam kotak.

Angka 5 : Sangat Sesuai (SS)
 Angka 4 : Sesuai (S)
 Angka 3 : Cukup Sesuai (CS)
 Angka 2 : Belum Sesuai (BS)
 Angka 1 : Sangat Belum Sesuai (SBS)

Contoh

Skor				
5	4	3	2	1
SS	S	CS	BS	SBS
	✓			

No.	Indikator	Pernyataan	Skor				
			5 SS	4 S	3 CS	2 BS	1 SBS
1.	Kemudahan menggunakan media	Media mudah di gunakan dan dipahami	✓				
		Tombol-tombol dalam media mudah di gunakan		✓			
2.	Kemudahan memahami materi	Materi dalam media ini mudah untuk di pahami		✓			
		Soal dan contoh yang di berikan mudah untuk di pahami			✓		
3.	Kemudahan memahami penjelasan guru	Guru menjelaskan materi menjadi lebih mudah di pahami		✓			
4.	Tampilan media yang di gunakan	Saya suka warna dan gambar dalam media ini			✓		
		Gambar dan vidio yang di		✓			

		tampilkan sangat mudah di pahami					
5.	Dampak dari media pembelajaran yang di gunakan	Saya sangat suka belajar seperti ini	✓				
		Saya mudah belajar dengan media yang di tampilkan oleh guru	✓				
		Saya bisa lebih mudah memahami materi dengan pembelajaran yang seperti ini		✓			
		Saya lebih mengingat materi yang di berikan oleh guru jika menggunakan media ini	✓				

Catatan :

SAYA SANGAT SUKA BELAJAR SEPERTI INI
 LEBIH... MENARIK

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nama Siswa

Ardi
 ARDI.SANTOSO

LAMPIRAN 7 : DATA HASIL UJI COBA

No.	Nama	Indikator (Skor)					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Abdi Santoso	9	7	4	7	19	46
2	Ahmad Nabid Al Khoir	8	7	4	10	19	48
3	Bagas Noviyani	10	8	5	10	17	50
4	Chika Anindia Rahma P.	9	7	5	7	10	38
5	David Reza Irawan	9	6	5	8	17	45
6	Dhava Maulana	8	8	3	10	16	45
7	Dimas Andriansah	7	7	5	8	19	46
8	Dwi Aprian	8	8	3	6	14	39
9	Fahri Kurniawan	10	9	5	8	17	49
10	Fiki Saputra	8	7	4	6	13	38
11	Galang Al-Fath Panehan	9	7	4	9	20	49
12	Ihwanuddin Rido Saputra	8	8	5	8	15	44
13	Linna Ramadani	9	8	4	7	19	47
14	Maya Kartika	8	9	5	10	18	50
15	Nur Hidayah	9	6	3	6	13	37
16	Putri Novita Sari	7	8	5	9	15	44
17	Siti Fatimah Azzahro	9	7	4	7	14	41
18	Siti Zainahb Al-Mukarromah	8	8	3	9	19	47
19	Yeti	9	7	4	8	16	44
20	Yogi Firyan Nuroza	8	8	4	7	14	41
Jumlah		170	150	84	160	324	888
Skor Maksimal		200	200	100	200	400	1100

LAMPIRAN 8 : DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 1 Penjelasan pengoprasian media pembelajaran



Gambar 2 Siswa berkelompok mengoprasikan media pembelajaran



Gambar 3 Siswa menjawab kuis yang diberikan



Gambar 4 Foto bersama siswa (sesi pertama)

LAMPIRAN 9 : *OUTLINE***OUTLINE**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM
TULUNG SINGKIP**

HALAMAN SAMBUT

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PSETUJUAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Produk Yang Di Kembangkan
 1. Manfaat Teoritis
 2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk Guru
 - b. Untuk Murid
 - c. Untuk Peneliti
- G. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

- a. Belajar
- b. Prinsip-prinsip Belajar
- c. Pembelajaran
- d. Teori-teori Pembelajaran
 1. Konstruktivisme
 2. Behavioristik
 3. Kognitivisme

e. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

2. Media Pembelajaran

- a. Pengertian Media Pembelajaran
- b. Fungsi Media Pembelajaran

3. Media Pembelajaran Interaktif

4. Mata Pelajaran IPS

5. Materi Pembelajaran Asean

6. *Adobe Flash*

B. Kajian Studi Yang Relevan

C. Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

B. Prosedur Pengembangan

1. Penelitian dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Pengembangan Produk
4. Uji Coba Sampel Kecil
5. Revisi Hasil Uji Coba
6. Uji Coba Sampel Besar

7. Penyempurnaan Produk
8. Uji Pelaksanaan di Lapangan
9. Penyempurnaan Akhir Produk
10. Diseminasi Serta Implementasi
- C. Desain Uji Coba Produk
 1. Desain Uji Coba
 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data
 1. Teknik Pengumpulan Data
 - a. Wawancara
 - b. Kuisisioner
 2. Instrumen Penelitian
 - a. Instrumen Untuk Guru
 - b. Instrumen Untuk Siswa
 - c. Instrumen Untuk Ahli Media
 - d. Instrumen Untuk Ahli Bahasa
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

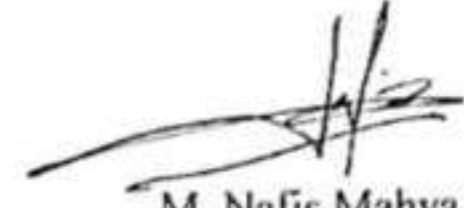
- A. Simpulan Tentang Produk
- B. Saran Pemanfaatan Produk

Daftar pustaka

Lampiran-lampiran

Daftar Riwayat hidup

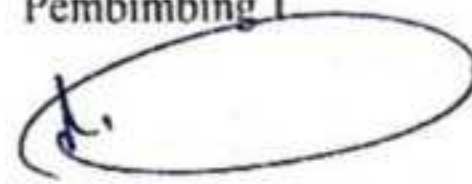
Metro, 01 Agustus 2021
Mahasiswa Ybs



M. Nafis Mahya
NPM. 1701080018

Mengetahui

Pembimbing 1



Dr. Mukhtar Hadi, M.Si.
NIP. 19730710 199803 1 003

Pembimbing 2



Sri Wahyuni, M.Pd.
NIDN. 2024099002

LAMPIRAN 10 : SURAT BIMBINGAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2446/In.28.1/J/TL.00/06/2021
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Mukhtar Hadi (Pembimbing 1)
Sri Wahyuni (Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **M. NAFIS MAHYA**
NPM : 1701080018
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM TULUNG SINGKIP**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Juni 2021
Ketua Jurusan
Tadris IPS

Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma, M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

LAMPIRAN 11 : SURAT IZIN PRA-SURVEY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1876/In.28.1/J/TL.00/07/2020
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
 KEPALA MTS DARUSSALAM
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **M. NAFIS MAHYA**
 NPM : 1701080018
 Semester : 6 (Enam)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris IPS
 Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
 MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ATMOSFER DI MTS
 DARUSSALAM TULUNG SINGKIP**

untuk melakukan *pra-survey* di MTS DARUSSALAM.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Juli 2020

Ketua Jurusan
 Tadris IPS


 Tubagus Ali Rachman Puja
 Kesuma, M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

LAMPIRAN 12 : SURAT BALASAN PRA-SURVEY



YAYASAN PRNDIDIKAN ISLAM DARUSSALAM
MTs DARUSSALAM TULUNG SINGKIP
 TERAKREDITASI : B (Nomor 161/BAP-SM/12-LPG/RKO/2014)
 NSM : 121218030050 NPSN : 69728635
 Alamat : Jl. Utama Tulung Singkip Kec. Blambangan Pagar Kab. Lampung Utara

Nomor : 421.3/038/YASPI/MTs-DS/TS/XII/2020
 Lampiran : -
 Prihal : Balasan

Kepada Yth.
 Ketua Jurusan Tadris IPS, Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di
 Tempat

Asslamu'alaikum Wr. Wb

Menindak lanjuti Surat dari Ketua Jurusan Tadris IPS, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Nomor B-1876/ln.28.1/J/TL.00/07/2020 Tanggal 03 Juli 2020 perihal Ijin Pra Survey atas nama:

Nama : M. NAFIS MAHYA
 NPM : 1701080018
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris IPS
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ATMOSFER DI MTs DARUSSALAM TULUNG SINGKIP

Sehubungan dengan perihal tersebut, pada prinsipnya kami tidak keberatan mahasiswa tersebut diatas melaksanakan kegiatan dimaksud dengan ketentuan selama kegiatan tersebut mengikuti peraturan yang berlaku di MTs Darussalam Tulung Singkip.

Demikian balasan disampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Tulung Singkip, 11 Desember 2020
 Kepala MTs Darussalam

 M. NAFIS MAHYA, S.Kom.

LAMPIRAN 13 : SURAT IZIM RESEARCH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0362/In.28/D.1/TL.00/02/2022
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA MTS DARUSSALAM
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0363/In.28/D.1/TL.01/02/2022, tanggal 07 Februari 2022 atas nama saudara:

Nama : M. NAFIS MAHYA
NPM : 1701080018
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MTS DARUSSALAM, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM TULUNG SINGKIP".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 Februari 2022
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003

LAMPIRAN 14 : SURAT BALASAN RESEARCH



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUSSALAM
MTs DARUSSALAM TULUNG SINGKIP

TERAKREDITASI : B (Nomor 161/BAP-SM/12-1-PA/BBK/02014)

NSM : 121218030050 NPSN : 69728835

Alamat : Jl. Utama Tulung Singkip Kec. Blambangan Pagar Kab. Lamjung Utara

Nomor : 421.3/038/YASPI/MTs-DS/IS/II/2022
 Lampiran : -
 Prihal : Balasan

Kepada Yth.
 Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan, Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di
 Tempat

Asslamu'alaikum Wr. Wb

Menindak lanjuti Surat dari Ketua Jurusan Tadris IPS, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Nomor B-0462/In.28.1/D.1/TL.00/02/2022 Tanggal 03 Juli 2020 perihal Izin Reasearch atas nama:

Nama : M. NAFIS MAHYA
 NPM : 1701080018
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris IPS
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ATMOSFER DI MTs DARUSSALAM TULUNG SINGKIP

Sehubungan dengan perihal tersebut, pada prinsipnya kami tidak keberatan mahasiswa tersebut diatas melaksanakan kegiatan dimaksud dengan ketentuan selama kegiatan tersebut mengikuti peraturan yang berlaku di MTs Darussalam Tulung Singkip.

Demikian balasan disampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



LAMPIRAN 15 SURAT TUGAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaini@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0363/In.28/D.1/TL.01/02/2022

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **M. NAFIS MAHYA**
NPM : 1701080018
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MTS DARUSSALAM, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM TULUNG SINGKIP".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 07 Februari 2022

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003



LAMPIRAN 16 : SURAT BEBAS PUSTAKA

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-442/In.28/S/U.1/OT.01/05/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : M. Nafis Mahya
NPM : 1701080018
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1701080018

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 18 Mei 2022
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
NIP.19750505 200112 1 002

LAMPIRAN 17 : KETERANGAN LULUS PLAGIASI

PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPS SUB
MATERI ASEAN DI MTS
DARUSSALAM TULUNG SINGKIP

by M. Nafis Mahya Npm. 1701080018

Submission date: 13-May-2022 11:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 1835173585

File name: M._Nafis_Mahya_Tadris_IPS.docx (2.23M)

Word count: 9685

Character count: 59188

Metro, 19-05-2022
Mengetahui,

TRI ANDRI SETIAWAN, M.Pd.
NIP. 19910729 201903 1 010

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS SUB MATERI ASEAN DI MTS DARUSSALAM TULUNG SINGKIP

ORIGINALITY REPORT

17%	17%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	13%
2	repository.unpas.ac.id Internet Source	4%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

Metro, 19-05-2022

 ANDRI SETIAWAN, M.Pd.
 NIP. 19910729 201903 1 010

LAMPIRAN 18 : FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : M. Nafis Mahya
NPM : 1701080018

Jurusan : Tadris IPS
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
		I	II		
	Rabu 27/22 4	✓		Bab ke-11-13- 14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Muhammad Nafis Mahya dilahirkan di Desa Tulung Singkip Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, pada tanggal 30 Maret 2000 anak ketiga dari Bapak Muzamil dan Ibu Yuni Tursilowati. Menempuh pendidikan dasar di MI

Darussalam dan lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama di MTs Darussalam lulus pada tahun 2014, sedangkan pendidikan menengah atas di MAN 1 Metro lulus di tahun 2017. Pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan di IAIN Metro tepatnya pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial