

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI DINAMIKA KEPENDUDUKAN  
INDONESIA UNTUK SISWA SMP KELAS VII MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL**

**JURNAL**



Oleh:  
Nuraini Juliati  
14416241050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI DINAMIKA KEPENDUDUKAN  
INDONESIA UNTUK SISWA SMP KELAS VII MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL**

**DEVELOPING LEARNING MEDIA FOR THE TOPIC OF THE POPULATION DYNAMICS  
IN INDONESIA FOR GRADE VII STUDENTS OF JHS IN THE SOCIAL STUDIES  
SUBJECT**

Nuraini Juliati dan Drs. Saliman, M.Pd  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[nurainijuliati41@gmail.com](mailto:nurainijuliati41@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kualitas media pembelajaran materi dinamika kependudukan Indonesia menggunakan program *Macromedia flash professional 8*. Media pembelajaran ini dibuat untuk siswa SMP kelas VII.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Proses pengembangan dalam penelitian ini melalui 9 tahapan yaitu 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Ujicoba produk; 7) Revisi produk; 8) Ujicoba pemakaian; 9) Revisi produk/penyempurnaan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada guru IPS dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Piyungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kualitas media pembelajaran materi dinamika kependudukan Indonesia menggunakan program *Macromedia flash professional 8* berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh total skor 92 rerata skor 4,00 dalam kategori baik; 2) Ahli media diperoleh total skor 100 rerata skor 4,00 dalam kategori baik; 3) Guru IPS diperoleh total skor 108 rerata skor 4,32 dalam kategori sangat baik; 4) tanggapan siswa diperoleh total skor 87,03 rerata skor 4,35 dalam kategori sangat baik, dari validasi dan penilaian tersebut mendapat rerata skor akhir 4,17 dalam kategori baik, sehingga media pembelajaran tersebut dinyatakan layak untuk mendukung proses pembelajaran IPS SMP kelas VII materi dinamika kependudukan Indonesia.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, dinamika kependudukan Indonesia*

**ABSTRACT**

This study aimed to develop learning media using the Macromedia Flash Professional 8 program for the topic of the population dynamics in Indonesia and find out the quality of the developed media. The learning media were developed for Grade VII students of the junior high school (JHS).

This was a research and development (R&D) study. The development process used Borg and Gall's development model, but this study used only 9 stages, i.e.: 1) potentials and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product tryout, 7) product revision, 8) application tryout, and 9) product revision/product finalization. The validation was carried out by a materials expert and a media expert. The developed media were tried out by involving a Social Studies teacher and Grade VII students of SMP Negeri 1 Piyungan.

The results of the study showed that the quality of the learning media using the Macromedia flash professional 8 program for the topic of the population dynamics in Indonesia was: 1) good with a total score of 92 and a mean of 4.00 according to the materials expert; 2) good with a total score of 100 and a mean of 4.00 according to the media expert; 3) very good with a total score of 108 and a mean of 4.32 according to the Social Studies teacher; and 4) very good with a total score of 87.03 and a mean of 4.35 according to the students' responses. Based on the validation and evaluation, the final mean was 4.17, which was good, so that the learning media had good quality and were appropriate to support the Social Studies learning process in Grade VII of JHS for the topic of the population dynamics in Indonesia.

**Keywords:** *learning media, population dynamics in Indonesia*

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan menjadi tugas dan tanggungjawab yang sulit bagi setiap instansi pendidikan. Sebab diperlukan tenaga pendidik atau guru yang profesional dan berkualitas. Kualitas guru di Yogyakarta saat ini, berdasarkan kualifikasi akademik didominasi pada lulusan S1 dan S2, pada tingkat SMP di Kabupaten Bantul sejumlah 2.039 dari 2.229 guru; Kabupaten Sleman sejumlah 2.194 dari 2.517 guru; Kabupaten Gunung Kidul sejumlah 1.685 dari 1.925 guru; Kabupaten Kulon Progo sejumlah 1.118 dari 1.311 guru; dan Kota Yogyakarta sejumlah 1.334 dari 1.459 guru (LPMP DIY, 2014). Berdasarkan data tersebut, guru di Yogyakarta sudah memenuhi salah satu standart kualitas guru yang telah ditentukan.

Guru yang berkualitas dan profesional selalu dituntut untuk mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi membantu manusia dalam berbagai kepentingan, seperti mengembangkan media pembelajaran. Bagi seorang guru media pembelajaran merupakan kebutuhan primer. Media pembelajaran dapat dibuat sangat menarik dengan menggunakan bantuan komputer. Media tersebut dikembangkan sesuai dengan kondisi nyata masyarakat. Apabila media berbantuan komputer diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa. (Firmantika & Mukminan, 2014: 156). Selain itu manfaat teknologi pada bidang pendidikan yakni semakin mudahnya manusia untuk belajar dan mendapatkan informasi. Manfaat tersebut juga dirasakan di Sekolah Menengah Pertama di Provinsi Yogyakarta. Sebanyak 96 % sekolah di Yogyakarta sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, 4% sekolah yang belum dikarenakan terkendala pengadaan maupun kemampuan guru dalam memanfaatkan kemudahan teknologi (Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan DIY, 2017).

Kurang optimalnya pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran juga dialami di SMP Negeri 1 Piyungan Bantul. Permasalahan yang ditemukan di sekolah pada waktu observasi di bulan januari 2018 yaitu masih ada guru yang belum mampu memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang sudah disediakan sekolah, berupa satu unit komputer dan satu LCD proyektor yang terdapat pada setiap ruang kelas. Permasalahan lain yaitu terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS. Oleh sebab itu, guru perlu merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa serta dapat memotivasi minat belajar dan meningkatkan prestasi siswa. Prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Piyungan khususnya pada mata pelajaran IPS belum memuaskan. Berdasarkan daftar nilai dari guru mata pelajaran IPS kelas VII, rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran IPS yaitu 73,57 sedangkan nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. (SMP Negeri 1 Piyungan).

IPS menyajikan materi terkait dengan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat sekitar. Namun, masyarakat pada umumnya beranggapan bahwa pembelajaran IPS cenderung bersifat kognitif dan hafalan saja. Hal ini menjadikan pembelajaran IPS menjadi menjenuhkan, tidak menarik dan dipandang sebagai beban bagi peserta didik, apalagi kalau dikaitkan dengan statusnya sebagai mata pelajaran yang tidak dijadikan sebagai mata pelajaran yang ikut dalam Ujian Nasional. (Rosardi & Zuchdi, 2014: 192). Oleh sebab itu IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas mengenai isu/permasalahan sosial memerlukan dukungan media yang dapat membantu pendidik/guru untuk menyampaikan aspek-aspek tersebut. Sebab pembelajaran yang didukung oleh media yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar. (Supardi, Widiastuti, & Saliman, 2015: 4).

Materi ajar dan media pembelajaran yang disajikan secara bersamaan dalam pembelajaran dapat meningkatkan sikap, motivasi, dan aktivitas siswa. Penyajian materi ajar oleh guru akan lebih mudah dan bermakna bagi siswa jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang sesuai. Siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran lebih merasakan kenyataan sesungguhnya. Sehingga siswa dengan sendirinya terdorong pada pencapaian tujuan pembelajaran. (Suharto & Zamroni, 2016: 87)

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti mencoba memberikan solusi mengembangkan media pembelajaran dengan cara memadukan tampilan melalui gambar, teks, audio, video, dengan tampilan yang dapat memotivasi minat belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Adapun dalam pengembangan media pembelajaran peneliti menggunakan program *Macromedia Flash Professional 8*. Sebab media-media seperti flash, lectora, video, multimedia, atau pun slide powerpoint jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal, materi yang bersifat abstrak, proses, maupun konkret harus diajarkan melalui media agar dapat meningkatkan pemahaman siswa. (Suarno & Sukirno, 2015: 117). Selain itu, Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi menjadi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Dengan demikian pembelajaran menjadi bermakna yang pada akhirnya akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar. (Murniati & Sugiharsono, 2014: 90).

Peranan media dalam pembelajaran selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat memberikan nuansa baru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih lebih interaktif, efisien, efektif, dan menyenangkan. Media juga dapat

digunakan untuk melakukan pembelajaran mandiri maupun kelompok tergantung permasalahan yang harus diselesaikan. (Kusumaningtyas & Mukminan, 2014: 7)

Media pembelajaran yang dikembangkan akan disesuaikan dengan perkembangan kurikulum 2013. Berdasarkan kurikulum 2013, media pembelajaran pada penelitian ini akan menyajikan materi kelas VII, semester 1 yaitu dinamika kependudukan Indonesia. Melalui visualisasi yang disajikan media, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran tentang dinamika kependudukan Indonesia. Media pembelajaran juga dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang perubahan yang terjadi di lingkungan mereka. Serta Media pembelajaran ini dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, sebab dalam materi tersebut juga membahas tentang keragaman etnik dan budaya Indonesia, dimana peserta didik tidak dapat melihat/ mengamati secara langsung. Alasan lain peneliti mengembangkan media pembelajaran materi dinamika kependudukan Indonesia yaitu karena materi tersebut menjadi salah satu materi dengan nilai rata-rata rendah pada semester 1. Rata-rata nilai pada semester 1 materi letak dan luas Indonesia serta potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia yaitu 74,76, materi dinamika kependudukan Indonesia yaitu 70,98, materi kondisi alam Indonesia dan perubahan akibat interaksi antar ruang yaitu 77,94, dan materi interaksi sosial dan lembaga sosial yaitu 70,59. Oleh sebab itu, peneliti berniat untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran materi dinamika kependudukan Indonesia untuk siswa SMP kelas VII mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan program *macromedia flash professional 8*.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan/*Research and Development (R&D)*. Model pengembangan dalam

penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall 1989 (Sugiyono, 2015: 409), yaitu sepuluh tahapan prosedur pengembangan yang meliputi: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) ujicoba produk; 7) revisi produk; 8) ujicoba penggunaan; 9) revisi produk/ penyempurnaan produk; 10) produksi masal, akan tetapi prosedur pengembangan media yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap kesembilan. Tahap terakhir tidak dilakukan karena adanya keterbatasan waktu dan biaya dari peneliti.

### B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran materi dinamika kependudukan Indonesia, yaitu:



Gambar. Bagan Prosedur Pengembangan

Berdasarkan Prosedur penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall, 1989 (Sugiyono, 2015: 409) ini meliputi beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Potensi dan masalah.

Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ditunjukkan dengan data empirik, yakni media pembelajaran yang digunakan guru didominasi oleh buku pegangan dan papan tulis. Sehingga adanya fasilitas berupa 1 unit komputer dan 1 LCD proyektor di setiap kelas belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran.

#### 2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up to date. Maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. tahap pengumpulan data antara lain dengan mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang dapat menunjang produk, yaitu: a) Melakukan tinjauan terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013; b) Menentukan fungsi dan tujuan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan program Macromedia Flash Profesional 8. Hal tersebut digunakan sebagai acuan memilih isi atau materi media; c) Menyusun materi yang akan digunakan dalam media. Materi yang akan digunakan yaitu Dinamika Kependudukan Indonesia.

#### 3. Desain Produk

Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuat produk. Pada tahap ini yang akan dilakukan peneliti yaitu: a) Menentukan Konsep; b) Pembuatan Desain; c) Pengumpulan Material; d) Pembuatan Produk

#### 4. Validasi Desain

Tahap validasi desain merupakan salah satu proses kegiatan untuk menilai tingkat kelayakan media sebelum diuji coba. Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan ahli materi dan ahli media.

#### 5. Revisi Desain

Setelah desain produk di validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka akan dapat diketahui kelemahannya.

#### 6. Ujicoba Produk

Setelah produk dinilai layak oleh ahli materi dan ahli media, serta telah dilakukan direvisi, kemudian dilakukan uji coba produk awal terhadap pengguna terbatas yaitu kepada guru IPS.

#### 7. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan atas dasar masukan dari guru IPS pada uji coba produk awal.

#### 8. Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan ada sedikit yang perlu direvisi kembali, maka selanjutnya produk yang telah diperbaiki tersebut di terapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas, yakni terhadap 32 siswa SMP kelas VII.

#### 9. Revisi Produk/ Penyempurnaan Produk

Revisi produk kembali dilakukan apabila dalam pelaksanaan saat uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan dan kelemahan.

Prosedur pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap kesembian, karena adanya keterbatasan waktu, dan biaya dari peneliti untuk sampai tahap kesepuluh mengenai produksi masal.

### C. Desain Ujicoba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data, kemudian digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan atau kualitas dari produk yang dihasilkan.

#### 1. Desain Ujicoba

Desain ujicoba dalam penelitian pengembangan media menggunakan program Macromedia Flash Profesional 8, melalui beberapa tahapan penilaian yaitu:

- a. Produk awal berupa CD media pembelajaran IPS
- b. Validasi oleh ahli materi dan ahli media
- c. Revisi desain
- d. Ujicoba (guru IPS)
- e. Revisi produk
- f. Ujicoba pemakaian (siswa)
- g. Revisi produk/ Penyempurnaan produk

#### 2. Subjek Ujicoba/ Jenis Data

Subjek ujicoba dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen sebagai ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli materi menilai produk dari kualitas dan aspek isi materi yang ada di media pembelajaran dan Ahli media menilai produk dari segi tampilan dan kelayakan dari media pembelajaran. Sedangkan

subjek ujicoba pemakaian adalah guru pengampu pelajaran IPS dan siswa SMP kelas VII. Adapun perinciannya sebagai berikut:

- a. Ahli materi yang merupakan validator produk pengembangan merupakan dosen Pendidikan IPS FIS UNY yang ahli di bidang geografi.
- b. Ahli media yang menjadi validator produk pengembangan merupakan dosen Pendidikan IPS FIS UNY yang menguasai bidang media pembelajaran berbantuan komputer yang telah berpengalaman.
- c. Guru pengampu mata pelajaran IPS
- d. Siswa SMP Negeri 1 Piyungan Bantul

Jenis data tentang media pembelajaran yang dikembangkan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa tentang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Data ini mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, sahih (valid), tingkat kepentingan, kebermanfaatan, Learnability, dan menarik minat.

#### 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data  
Data yang ada diperoleh peneliti dengan menggunakan beberapa teknik, antara lain: Observasi; dan Angket.

#### b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini adalah angket penelitian. Angket tersebut berupa angket dengan bentuk jawaban tertutup.

1) Kisi-kisi instrumen media pembelajaran untuk ahli materi.

Angket ini diberikan kepada dosen ahli materi Dinamika Kependudukan Indonesia sebelum dilakukannya uji coba. Tujuannya untuk mengetahui kualitas media, ketepatan dengan materi, dan memperoleh masukan serta apakah media ini layak untuk digunakan di sekolah.

2) Kisi-kisi instrumen media pembelajaran untuk ahli media.

Angket ini akan diberikan kepada dosen ahli media sebelum dilakukannya uji coba, karena sebagai bahan pertimbangan revisi media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8*.

3) Kisi-kisi instrumen media pembelajaran untuk guru IPS

Angket ini akan diberikan kepada guru IPS di SMP Negeri 1 Piyungan khususnya guru yang mengampu kelas VII mata pelajaran IPS. Tujuannya untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8* ini.

4) Kisi-kisi instrumen media pembelajaran respon/ tanggapan siswa.

Angket ini diberikan kepada siswa setelah pengimplementasian media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan setelah mereka menggunakan media pembelajaran ini.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk variabel kelayakan produk pengembangan media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8* menggunakan analisis deskriptif, langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Jenis data yang diambil berupa data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala likert yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skala likert

Keterangan	skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber: Widoyoko (2017: 115)

b. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata – rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rerata skor tiap komponen

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah aspek yang dinilai

c. Mengubah skor rata – rata yang berupa data kuantitatif menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal dengan ketentuan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kategori Penilaian Ideal

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	Baik (B)
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	Cukup (C)
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	Kurang (K)
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Widoyoko (2017: 238)

Keterangan:

$\bar{X}_i$  (Rerata Ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$sb_i$  (Simpangan Baku Ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

$X$  = Skor Empiris

Penilaian kualitas produk yang dikembangkan nilai minimal B dengan kategori “Baik”. Jika berhasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi, serta data kelayakan yang diperoleh dari penilaian guru mata pelajaran IPS dan siswa dengan nilai rerata B. Maka produk pengembangan media menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8* Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP Kelas VII Materi dinamika kependudukan Indonesia, dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

#### 1. Analisis Pengembangan produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran

materi dinamika kependudukan Indonesia untuk siswa SMP Kelas VII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan program Macromedia Flash Professional 8. Proses pengembangan produk media pembelajaran melalui sembilan tahapan diantaranya:

a. Identifikasi Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang didapat dalam observasi di SMP Negeri 1 Piyungan Bantul, yakni:

- 1) SMP Negeri 1 Piyungan Bantul memiliki satu unit komputer dan satu unit LCD proyektor di setiap ruang kelas. Namun, pemanfaatan komputer masih belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Berdasarkan pengamatan di kelas, guru masih menggunakan metode klasikal dalam mengajar, yakni ceramah.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada lembar kerja siswa (LKS), benda diam seperti atlas.

b. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data yang kemudian dijadikan landasan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan program Macromedia Flash Professional 8. Pengembangan media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, kondisi guru, kondisi siswa, dan fasilitas yang ada di sekolah, kemudian dihubungkan dengan potensi dan masalah yang telah teridentifikasi. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap pengumpulan data yaitu:

- 1) Melakukan tinjauan terhadap Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD), pada kurikulum 2013.
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Penyusunan materi yang disesuaikan dengan KI dan KD.

c. Desain Produk

Media pembelajaran berbentuk Software yang dikemas dalam compact disk (CD) dengan ekstensi .exe sehingga menjadi lebih mudah digunakan di komputer yang lain. File .exe dapat

dijalankan tanpa harus memiliki program Macromedia Flash Professional 8. Adapun tahapan dalam proses mengembangkan produk yakni:

- 1) Menentukan Konsep
- 2) Pembuatan Desain
- 3) Pengumpulan Material
- 4) Pembuatan Produk
- d. Validasi Desain

Produk yang telah selesai diproduksi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang berkompeten dibidangnya. Validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan sebanyak 2 kali.

e. Revisi Desain

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebanyak 2 kali, kemudian pengembang memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran dari validator tersebut.

f. Ujicoba Produk

Uji coba produk awal dilakukan guru mata pelajaran IPS sebanyak 1 kali. pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi, apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dan layak.

g. Revisi Produk

Kemudian pengembang memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran dari guru mata pelajaran IPS. Hal tersebut dilakukan guna memperoleh media pembelajaran yang efektif dan layak sebelum dilakukan ujicoba pemakaian.

h. Ujicoba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan kepada siswa SMP kelas VII sebanyak 32 siswa.

i. Revisi Produk/ Penyempurnaan Produk

Revisi produk kembali dilakukan apabila dalam pelaksanaan uji coba pemakaian masih terdapat kelemahan atau kekurangan.

## 2. Deskripsi Data Hasil Validasi

### a. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validasi Tahap I dan II pada Setiap Aspek

No	Aspek	Tahap I			Tahap II		
		Σ Skor	Rerata Skor	Kategori	Σ Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Sahih (valid)	10	3,33	cukup	12	4	baik
2.	Tingkat Kepentingan	13	3,25	cukup	16	4	baik
3.	Kebermanfaatan	12	4	baik	12	4	baik
4.	Learnability	21	3,5	baik	24	4	baik
5.	Menarik minat	26	3,71	baik	28	4	baik
Total Skor		82	3,56	baik	92	4	baik
Rerata Skor Tahap I dan II		$3,56 + 4 = 7,56 : 2 = 3,78$					baik
Rentang Skor Tahap I dan II		$78,19 < X \leq 96,59$					baik

Sumber : Data primer yang diolah sesuai hasil penelitian

Berdasarkan hasil validasi tahap I dan tahap II. Pada tahap I dari kelima aspek ada 2 aspek yang berada pada kategori cukup yaitu aspek sah (valid) dan aspek tingkat kepentingan, dan 3 aspek lainnya sudah berada pada kategori baik yaitu aspek kebermanfaatan, aspek Learnability, dan aspek menarik minat. Akan tetapi pada tahap I diperoleh total skor 82 dengan rerata skor 3,56 dan berada pada kategori baik. Pada tahap II dari kelima aspek semuanya sudah berada pada kategori baik dengan perolehan total skor 92 dengan rerata skor 4,00 dan berada pada kategori baik. Sehingga dari kedua tahap tersebut yaitu tahap I dan tahap II diperoleh rerata skor 3,78 yang berada pada rentang skor  $78,19 < X \leq 96,59$  dengan kategori baik.

### b. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil Validasi Tahap I dan II pada Setiap Aspek

No	Aspek	Tahap I			Tahap II		
		Σ Skor	Rerata Skor	Kategori	Σ Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	20	3,33	cukup	24	4	baik
2.	Desain Media	63	3,31	cukup	76	4	baik
Total Skor		83	3,32	cukup	100	4	baik
Rerata Skor Tahap I dan II		$3,32 + 4,00 = 7,32 : 2 = 3,66$					baik
Rentang Skor Tahap I dan II		$84,99 < X \leq 104,98$					baik

Sumber : Data primer yang diolah sesuai hasil penelitian

Berdasarkan hasil validasi tahap I dan tahap II. Pada tahap I dari kedua aspek yang dinilai berada pada kategori cukup dengan perolehan total skor 83 dan rerata skor 3,32. Pada tahap II dari kedua aspek semuanya sudah berada pada kategori baik dengan perolehan total skor 100 dan rerata skor 4,00. Dengan demikian dari kedua tahap tersebut yaitu tahap I dan tahap II diperoleh rerata skor 3,66 yang berada pada rentang  $84,99 < X \leq 104,98$  dengan kategori baik.

### B. Hasil Ujicoba Produk

#### 1. Ujicoba Produk

Uji coba produk dilakukan oleh guru yaitu salah satu guru IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Piyungan. Uji coba produk dilakukan sekali sebelum dilakukan ujicoba pemakaian.

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru

No	Aspek	Σ Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Desain Pembelajaran	65	4,33	Sangat baik
2.	Desain Media	43	4,3	Sangat baik
Total skor		108	4,32	Sangat baik
Rentang skor				Sangat baik

Sumber : Data primer yang diolah sesuai hasil penelitian

Berdasarkan hasil penilaian guru, dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek

desain pembelajaran dan aspek desain media keduanya berada pada kategori sangat baik dengan perolehan total skor 108 dan rerata skor 4,32 dan berada pada rentang  $X > 104,98$  dengan kategori sangat baik.

## 2. Ujicoba Produk

Tahap uji coba Pemakaian dilakukan di SMP Negeri 1 Piyungan. Uji coba dilaksanakan pada Tanggal 08, 10, dan 15 Oktober 2018 dengan subjek uji coba kelas VII dengan jumlah 32 siswa. Berikut adalah hasil uji coba Pemakaian terhadap 32 responden.

Uji coba pemakaian produk media pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan 32 siswa ini mendapatkan rerata skor 4,35 dan berada pada rentang skor  $X > 83,99$  sehingga berada pada kategori sangat baik. Tanggapan siswa tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan program macromedia flash professional 8 berkualitas dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa SMP kelas VII dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hasil rerata skor berada dalam kategori "Sangat Baik". Adapun secara terperinci dapat dilihat pada konversi skor tabel berikut:

Tabel. 6 Konversi Skor Tanggapan Siswa dengan Skala *Likert*

Interval Skor	Rerata Skor	Kategori
$X > 83,99$	$> 4,2$	Sangat baik
$67,99 < X \leq 83,99$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$52,00 < X \leq 67,99$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$36,00 < X \leq 52,00$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq 36,00$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Sumber : Data primer yang diolah sesuai hasil penelitian

Pada uji coba pemakaian, kategori sangat baik berada pada interval skor  $X > 83,99$  dengan rerata skor  $> 4,2$ . Kategori baik berada pada interval skor  $67,99 < X \leq 83,99$  dengan rerata skor  $> 3,4 - 4,2$ . Kategori cukup berada pada interval skor  $52,00 < X \leq 67,99$  dengan rerata skor  $> 2,6 - 3,4$ . Kategori kurang berada pada interval skor  $36,00 < X \leq 52,00$  dengan rerata skor  $> 1,8 - 2,6$ . Kategori sangat kurang berada

pada interval skor  $X \leq 36,00$  dengan rerata skor  $\leq 1,8$ .

## C. Revisi Produk

### 1. Revisi Desain

#### a. Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Materi kurang lengkap, masalah tentang kependudukan di Indonesia lebih diperbanyak lagi. Berdasarkan evaluasi media dan saran ahli materi permasalahan tentang kependudukan di Indonesia masih kurang.

#### b. Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Evaluasi di setiap akhir materi belum ada, yang ada baru evaluasi secara menyeluruh. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu perlu ditambahkan evaluasi pada setiap akhir materi agar siswa bisa tahu tingkat pemahaman pada materi tersebut. Contoh, setelah mempelajari materi ke-1 kemudian ada evaluasi untuk materi ke-1, dan seterusnya.

### 2. Revisi Produk

Revisi produk oleh Guru IPS, berdasarkan penilaian dan saran dari guru IPS bagian animasi materi lebih diperbanyak lagi. Supaya lebih menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi dinamika kependudukan Indonesia.

### 3. Revisi Produk/Penyempurnaan Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pelaksanaan uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan atau kelemahan. Pada penelitian ini, pada saat uji coba pemakaian ada komentar bahwa pemilihan musik kurang tepat, saran yang diberikan oleh sebagian siswa, pemilihan musik pengiring belajar kalau bisa di buat yang lebih tenang agar pengguna bisa lebih konsentrasi dalam belajar.

## D. Kajian Produk Akhir

### 1. Analisis Pengembangan Produk

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang di bab pertama. Permasalahan tersebut yang menjadi ide peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D). Proses

pengembangan media pembelajaran dilakukan secara bertahap. Adapun tahapan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- a. Identifikasi potensi dan masalah
- b. Pengumpulan data
- c. Desain produk
- d. Validasi desain
- e. Revisi desain
- f. Uji coba produk
- g. Revisi produk
- h. Uji coba pemakaian
- i. Revisi produk/ penyempurnaan produk

Pengembangan media pembelajaran dilakukan setelah peneliti/pengembang melakukan identifikasi potensi dan masalah di lapangan yaitu SMP Negeri 1 Piyungan. Setelah produk media pembelajaran jadi, tahap selanjutnya yaitu validasi. Tahap validasi media pembelajaran dilakukan dalam empat tahap yakni, dua tahap validasi oleh ahli materi dan dua tahap validasi oleh ahli media.

Media pembelajaran yang berkualitas tentunya melalui serangkaian validasi yang terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Rangkaian tahapan tersebut dilakukan guna memperoleh data yang selanjutnya dapat dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan. Adanya revisi atau perbaikan, yaitu guna memperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta bermanfaat bagi penggunaannya.

Revisi atau perbaikan yang dilakukan pada revisi desain oleh ahli materi yaitu mengenai materi kurang lengkap, menurut saran ahli materi sebaiknya ditambah lagi materi tentang masalah kependudukan di Indonesia. Sedangkan revisi atau perbaikan oleh ahli media yaitu evaluasi pada setiap materi belum ada. Ahli media menyarankan setiap akhir materi ada evaluasinya sendiri supaya pengguna dapat mengetahui tingkat pemahamannya serta untuk menentukan apakah pengguna dapat melanjutkan mempelajari materi selanjutnya. Revisi juga disampaikan oleh

guru mata pelajaran IPS, yaitu animasi pada materi lebih diperbanyak lagi. Setelah tahap revisi selesai, kemudian dilakukan uji coba pemakaian yaitu kepada 32 siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Piyungan.

## 2. Analisis Kualitas Produk

Media pembelajaran dikatakan berkualitas dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS di SMP dengan ketentuan minimal memperoleh rata-rata skor  $>3,4$  sampai  $\leq 4,2$  atau dengan kategori "Baik".

### a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria mengenai kualitas produk media pembelajaran materi dinamika kependudukan Indonesia menggunakan program *macromedia flash professional 8*, telah dipaparkan oleh Susilana & Riyana (2008: 33), materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu, yaitu: a) Sahih (valid); b) Tingkat kepentingan (significant); c) Utility; d) Learnability; dan e) Interest.

Penilaian pada tahap I memperoleh total skor dari kelima yaitu 82 dengan rerata skor 3,56 dan berada pada katogori baik. Namun dalam penilaian tahap I terdapat kesalahan berupa materi kurang lengkap dan kurang mendalam. Sehingga peneliti/ pengembang harus melakukan perbaikan terhadap aspek tingkat kepentingan.

Pada tahap ke-II ini penilaian terhadap media pembelajaran mengalami peningkatan, total skor dari kelima aspek mendapat nilai 92 dengan rerata skor 4,00 dan berada dalam kategori baik. Media pembelajaran menggunakan program Macromedia Flash Professional 8 dinilai baik dan layak di uji coba tanpa revisi oleh ahli materi setelah peneliti/pengembang melakukan revisi pada aspek tingkat kepentingan yaitu dengan mencari dan menggumpulkan sumber buku/ referensi lain guna melengkapi kekurangan materi tentang permasalahan kependudukan di Indonesia. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan program Macromedia Flash Professional 8 menurut

ahli materi dinyatakan layak digunakan jika ditinjau dari segi materi.

#### b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria mengenai kualitas produk media pembelajaran materi dinamika kependudukan Indonesia menggunakan program *macromedia flash professional 8*, dalam pengembangan ini berdasarkan kriteria yang dipaparkan oleh Wahono (2006:1), yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan juga aspek komunikasi visual (desain media). Penilaian pada tahap I dari dua aspek memperoleh total skor yaitu 83 dengan rerata skor 3,32 dan berada pada kategori cukup. Dalam penilaian tahap I terdapat kesalahan berupa evaluasi pada tiap akhir materi belum ada. Sehingga peneliti/pengembang harus melakukan perbaikan terhadap aspek desain media.

Pada tahap ke-II ini penilaian terhadap media pembelajaran mengalami peningkatan, total skor dari kelima aspek mendapat nilai 100 dengan rerata skor 4,00 dan berada dalam kategori baik. Media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash Professional 8* dinilai baik oleh ahli media setelah peneliti/pengembang melakukan revisi pada aspek desain media berupa tambahan evaluasi pada setiap akhir materi pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash Professional 8* menurut ahli media dinyatakan layak digunakan jika ditinjau dari segi media.

#### c. Analisis Data Hasil Ujicoba Produk

Uji coba produk dilakukan oleh salah satu guru mata pelajaran IPS SMP kelas VII. Hasil Uji coba produk yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS penilaian yang diberikan untuk media pembelajaran yang dikembangkan tersebut mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan guru dalam menilai produk media pembelajaran dengan skor 5 dan 4 pada masing-masing indikator. Guru juga memberikan saran untuk media pembelajaran yaitu berupa, animasi pada

materi lebih diperbanyak lagi supaya daat lebih menarik minat siswa untuk terus belajar materi tersebut. Berdasarkan penilaian dari guru mata pelajaran IPS terhadap media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

#### d. Analisis Data Hasil Ujicoba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan dengan melibatkan 32 siswa SMP kelas VII. Hasil Uji coba pemakaian yang dilakukan oleh 32 siswa kelas VII (VII C) penilaian yang diberikan untuk media pembelajaran yang dikembangkan tersebut menilai produk media pembelajaran dengan skor 5 dan 4 pada masing-masing indikator. Sehingga dalam penilaian dari siswa media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* dari dua aspek memperoleh total skor 87,03 dengan rerata 4,35 dan berada dalam kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

#### e. Komentar dan Saran Siswa

Pada proses uji coba pemakaian terdapat beberapa komentar dan saran dari siswa, yaitu:

- 1) Media belajar IPS yang dibuat ini sangat bagus dan mudah untuk dipahami sehingga belajar menjadi lebih seru dan menyenangkan.
- 2) Media pembelajarannya sangat menarik dan mudah di mengerti.
- 3) Pemilihan musik sebaiknya musik yang membuat kita tenang, rileks, agar kita mudah belajarnya dan bisa konsentrasi.
- 4) Materinya sangat bagus, tetapi pemilihan musiknya jika diganti akan lebih bagus lagi.

## E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan program macromedia flash professional 8, yakni:

- a. Pengembangan media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* hanya terbatas pada materi dinamika kependudukan Indonesia.
- b. Produk media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash Professional 8* yang dikembangkan hanya dilakukan uji coba pemakaian kepada siswa satu kelas yang jumlahnya terbatas yaitu 32 siswa.
- c. Keterbatasan waktu dalam proses pengembangan.
- d. Pengisian kuisioner, beberapa siswa kurang objektif saat menilai.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* memberikan output berupa CD Pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan yang dilakukan melalui sembilan tahapan yaitu a. Potensi dan masalah; b. Pengumpulan data; c. Desain produk; d. Validasi desain; e. Revisi desain; f. Ujicoba produk; g. Revisi produk; h. Ujicoba pemakaian; i. Revisi produk/penyempurnaan produk.
2. Kualitas dari media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* materi dinamika kependudukan Indonesia yaitu sebagai berikut:
  - a. Hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh hasil baik dengan total skor penilaian dari lima aspek adalah 92, dan rerata skor 4,00. Sedangkan hasil

validasi oleh ahli media, diperoleh hasil baik dengan total skor penilaian dari dua aspek adalah 100, dan rerata skor 4,00.

- b. Media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* dinyatakan berkualitas dan layak oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan ujicoba meliputi ujicoba produk diperoleh hasil sangat baik dengan total skor dari aspek desain pembelajaran dan desain media adalah 108, dan rerata skor 4,32 serta berada pada kategori sangat baik. dan ujicoba pemakaian diperoleh hasil sangat baik dengan perolehan total skor dari aspek desain pembelajaran dan desain media adalah 87,03, dan rerata skor 4,35 serta berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan penilaian tersebut maka media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash professional 8* materi dinamika kependudukan Indonesia yang dikembangkan dari validasi ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa mendapatkan rerata skor akhir 4,17 yang berada pada kategori baik. sehingga media pembelajaran tersebut dinyatakan berkualitas dan layak untuk mendukung proses pembelajaran pada siswa kelas VII semester I mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 1 Piyungan.

### Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPS menggunakan program *macromedia flash professional 8* perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu pokok bahasan saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
2. Media pembelajaran IPS ini perlu dikembangkan dari segi soal. Variasi

- soal kurang beragam karena soal hanya terbatas pada soal pilihan ganda saja.
3. Media yang dihasilkan jauh dari sempurna oleh karena itu perlu adanya tindak lanjut dari peneliti selanjutnya mengembangkan media pembelajaran menggunakan program macromedia flash professional 8 didesain secara terpadu dengan tema lain. Hal ini ditujukan agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih berkualitas.
  4. Diharapkan pengembangan media pembelajaran selanjutnya tidak hanya sampai pada tahap penilaian kualitas produk saja, hendaknya menilai media pembelajaran sampai pada keefektifan media pembelajaran pada proses pembelajaran dan pada pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran tersebut.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Firmantika, L. & Mukminan. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1, 155-164.
- Kusumaningtyas, A. D. & Mukminan. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi dengan Materi Litosfer dan Pedosfer untuk SMA Kelas X. *SOCIA: JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, 11, 1-15.
- Murniati, W. & Sugiharsono. (2014). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS. *SOCIA: JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, 11, 87-103.
- Rosardi, R. G & Zuchdi, D. (2014). Keefektifan Pembelajaran Ips Dengan Strategi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Dan Kepedulian Siswa. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1, 190-203.
- Suarno, D. T. & Sukirno. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2, 115-125.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto & Zamroni. (2016). Peningkatan Hasil Dan Aktivitas Belajar Ips Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Smpn 2 Kawunganten. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3, 82-94.
- Supardi, Widiastuti, A. & Saliman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual. *JIPSINDO*, 2, 1-21.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diambil pada tanggal 14 maret 2018, dari <http://romisatriawahono.net>
- Widoyoko, E. P. (2017). *evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.

Yogyakarta, 08 Januari 2019

Menyetujui,

Reviewer



Dra. Suparmini, M.Si  
19541110 198003 2 001

Dosen Pembimbing



Drs. Saliman, M.Pd  
19660803 199303 1 001



## HALAMAN PENGESAHAN JURNAL

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Dinamika Kependudukan Indonesia untuk Siswa SMP Kelas VII Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Nama : Nuraini Juliati

NIM : 14416241050

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Yogyakarta, 08 Januari 2019

Reviewer

Dosen Pembimbing



Dra. Suparmini, M.Si  
19541110 198003 2 001



Drs. Saliman, M.Pd  
19660803 199303 1 001

Rekomendasi Pembimbing (mohon lingkari salah satu)

1. Dikirim ke Journal Student
2. Dikirim ke Journal Civics
3. Dikirim ke Journal lain