

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN IPS

Oleh:

**Agustina Tri Wijayanti**

Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta  
[agustina\\_tw@uny.ac.id](mailto:agustina_tw@uny.ac.id)

**Prima Aida**

Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta  
[primaaida.2019@student.uny.ac.id](mailto:primaaida.2019@student.uny.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS bagi peserta didik kelas IX dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) dengan model ADDIE dari Dick and Carry, yakni (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Tahapan pengembangan penelitian ini melewati pengujian ahli media, ahli materi, uji coba keterbacaan, dan uji coba pengguna. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada materi Indonesia pada Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi untuk peserta didik kelas IX yang memiliki fitur petunjuk, panduan belajar, materi, video, permainan, dan latihan. Tingkat kelayakan produk oleh ahli media sebesar 88,75% dinyatakan "Sangat Layak", oleh ahli materi sebesar 88,78% dinyatakan "Sangat Layak", pengujian keterbacaan sebesar 95,87% dinyatakan "Sangat Layak", dan pengujian oleh peserta didik sebesar 85 dengan kategori "Excellent". Produk yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari peserta didik yang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

**Kata kunci:** android, ilmu pengetahuan sosial, kelayakan, media pembelajaran

## Abstract

*This research aims to produce interactive learning media in Social Sciences Subjects for class IX students and determine the feasibility of the Adobe Flash CS6-based interactive learning media developed. This research is development research (RnD) with the ADDIE model from Dick and Carry, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The development stages of this research went through testing by media experts, material experts, readability trials, and user trials. The data collection method uses a questionnaire. The results of the research show that the product produced is learning media based on Adobe Flash CS6 on Indonesian material from the Independence Period to the Reformation Period for class IX students that features instructions, study guides, materials, videos, games, and exercises. The level of product suitability by media experts was 88.75%, declared "Very Feasible" by material experts 88.78%, was declared "Very Feasible," readability testing was 95.87% declared "Very Feasible," and testing by students was 85 in the "Excellent" category. The product developed is very suitable for use as a learning medium, as seen by enthusiastic students about participating in learning.*

**Keywords:** android, feasibility, learning media, social science

## PENDAHULUAN

Media adalah suatu bagian penting yang berperan dalam kegiatan pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara penyampaian ide, konsep, atau pendapat kepada penerima yang dituju agar informasi yang

disampaikan dapat diungkapkan sesuai yang diinginkan (Arsyad, 2002, p. 4). Sejalan dengan hal tersebut, terdapat pernyataan dari Gerlach dan Ely (1980, p. 241) bahwa "Any individual, object, or event that creates circumstances that

*allow a learner to gain information, skills, or attitudes is considered a medium*". Pernyataan tersebut mendefinisikan media sebagai subjek, komponen, atau aktivitas yang berperan untuk memudahkan perolehan pesan pembelajaran, pengetahuan, dan analisis karakter peserta didik. Media pembelajaran dimaksudkan sebagai suatu sarana yang menjadi perantara dalam penggambaran ilustratif dan fotografi untuk merekonstruksi pesan visual atau verbal di lingkungan pendidikan.

Media merupakan instrumen perantara yang menunjang kelangsungan proses belajar mengajar, dimulai dari kurikulum. Aunurrahman (2009, p. 34) berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar ialah suatu program yang dirancang sebagai alat dalam mempengaruhi kegiatan pembelajaran peserta didik secara internal. Belajar itu sendiri ialah suatu kegiatan yang menyebabkan perubahan karakter peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar (Smith, 2010, p. 28). Sejalan dengan hal tersebut, terdapat pernyataan dari Widiastuti *et al.* (2023) bahwa *"Education must strengthen the involvement of students in social problems"*. Pernyataan tersebut mendefinisikan pembelajaran dalam pendidikan harus memperkuat keterlibatan peserta didik dalam permasalahan sosial. Salah satu pembelajaran dalam proses membangun situasi dan kondisi belajar di sekolah yakni Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah cabang mata pelajaran dari pendidikan umum yang memiliki tujuan dalam menumbuhkan pengertian, tingkah laku, dan keahlian sosial melalui pendekatan interdisipliner (Zaini Hasan & Salladin, 1996, p. 10). Widiastuti, dkk., (2022) menegaskan bahwa IPS memiliki kajian yang sangat kompleks mengenai berbagai fenomena sosial dengan ruang lingkup yang luas karena merupakan integrasi berbagai ilmu seperti ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah, politik, hukum, psikologi, antropologi, yang disederhanakan untuk keperluan pembelajaran atau pendidikan. Widiastuti *et al.* (2023) memaparkan bahwa *"by studying Social Studies, students are expected to be able to understand their role as members of society and contribute positively to the development of the nation and state"* sehingga dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diharapkan mampu memahami perannya sebagai anggota masyarakat dan

berkontribusi positif terhadap pembangunan bangsa dan negara. Sejalan hal itu, Widiastuti *et al.* (2022) juga memaparkan bahwa *"If in social studies learning, teachers use creative teaching by profiling learner agency, respect for independent thoughts, open to experience, and propensity for novelty will be able to encourage students to acquire skills creativity and innovation"*. Hal tersebut dapat didefinisikan bahwa melalui pembelajaran IPS dapat meningkatkan pengalaman, dan kecenderungan terhadap hal-hal baru sehingga mampu mendorong siswa untuk memperoleh keterampilan kreativitas dan inovasi.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia (Permendikbudristek) Nomor 7 Tahun 2022, salah satu Standar Kurikulum IPS SMP yakni, perkembangan masyarakat Indonesia dari masa praaksara, kerajaan, kolonial, awal kemerdekaan sampai dengan sekarang serta nilai-nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan di masa sekarang dan masa yang akan datang. Merujuk pada salah satu standar isi diatas, pada jenjang kelas IX terdapat Kompetensi Dasar (KD) yaitu Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi (KD 3.4) dengan materi pokok Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi. Materi ini merupakan materi terakhir dalam pembelajaran kelas IX semester genap yang masuk dalam bab IV. Pemilihan materi ini didasarkan pada keterbatasan waktu pembelajaran karena peserta didik kelas IX diminta untuk fokus dalam menghadapi Ujian Nasional.

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SMP Negeri 2 Bambanglipuro yang masih menggunakan metode Teacher Centered Learning. Berdasarkan wawancara yang dilakukan tanggal 24 Juni 2022 dengan guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX SMP Negeri 2 Bambanglipuro, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada materi ini hanya menggunakan Slide Powerpoint dan Video Pembelajaran sehingga media pembelajaran tambahan sebagai media belajar dinilai masih kurang. Kembalinya metode pembelajaran Teacher Centered Learning ini juga merupakan bentuk adaptasi peserta didik terhadap pembelajaran setelah melaksanakan

pembelajaran daring (pembelajaran jarak jauh) selama pandemi covid-19 melanda. Metode Teacher Centered Learning atau pembelajaran yang berpusat pada guru ditunjukkan dengan indikator pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru menentukan tujuan pendidikan dan memastikan lingkungan pembelajaran di kelas terfokus dan berstruktur penuh. Oleh karena itu, metode ini merupakan metode dimana guru biasanya memberikan materi pembelajaran yang lebih aktif sedangkan peserta didik biasanya lebih pasif dan hanya mendengarkan konten yang diberikan. Akibatnya kreativitas peserta didik kurang berkembang bahkan kecil kemungkinannya untuk berkreasi dengan menggunakan metode ini. Keterbatasan penyampaian materi pembelajaran pada materi ini juga terjadi karena sumber belajar hanya bersumber dari buku teks saja sehingga terdapat kurangnya visualisasi materi pada pembelajaran. Visualisasi materi bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memusatkan perhatiannya untuk memahami materi yang dipelajarinya. Pemusatan perhatian terhadap objek yang dipelajari sangat penting agar peserta didik dapat memahami materi sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi belajar yang diperoleh. Sejalan dengan hal tersebut menurut Dwiyo (2014) visualisasi memberikan kemudahan pada peserta didik untuk meningkatkan ingatan mereka terhadap materi dan menjadi alat pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan konsep visualisasi dalam media pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, dan prestasi belajarnya juga meningkat (Budiman, 2016). Keterbatasan lain pada mata pelajaran IPS kelas IX ini yaitu sering terpojokkan dalam segi waktu pembelajaran yang minim karena peserta didik difokuskan untuk belajar dalam keberhasilan Ujian Nasional sehingga pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial cenderung terburu-buru.

Maka diperlukan media yang dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar di sekolah. Melihat kondisi saat ini, yakni kembalinya metode teacher centered yang meningkatkan kesulitan guru dalam menyampaikan materi dan minimnya waktu

pembelajaran, maka dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif dan efisien. Media interaktif yang dikembangkan dirancang menggunakan Adobe Flash Professional CS6 yang dibuat sesuai kebutuhan user. Keterbatasan visualisasi dalam pembelajaran menyebabkan media pembelajaran yang dikembangkan cocok digunakan bagi tipe gaya belajar visual. Gaya belajar visual merupakan salah satu gaya belajar peserta didik yang pada dasarnya lebih menekankan pada bagaimana seorang peserta didik lebih mudah mempelajari materi pelajarannya melalui melihat, memandang, atau mengamati objek belajarnya. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan menyajikan secara tertulis, bagan, grafik atau gambar, atau dengan kata lain lebih mudah mempelajari bahan pelajaran yang dapat dilihat dengan alat penglihatan.

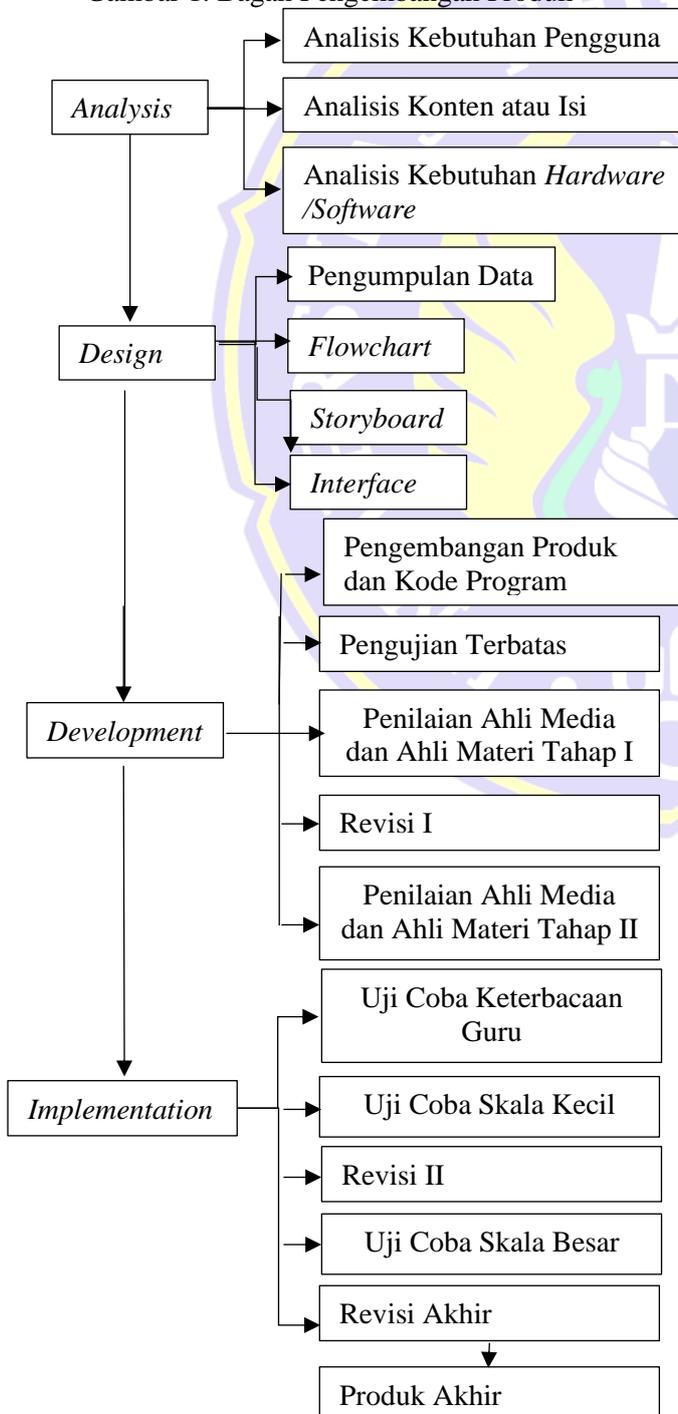
Berdasarkan masalah diatas, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dapat menarik peserta didik, serta tertuju pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Media tersebut berupa media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX tentang materi Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi berbasis android sebagai penunjang proses belajar mengajar, dibanding menggunakan media papan tulis yang masih memiliki banyak keterbatasan dalam penggunaannya. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan karena mengintegrasikan bermacam unsur media antara lain gambar, tulisan, suara, dan video yang dibentuk dan dirancang menjadi satu kesatuan yaitu media pembelajaran interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. "*Development research is a research method that is directed to produce a particular product as well as to test the effectiveness of the product*" (Wulandari et al., 2023). Sugiyono (2015, p. 200) memaparkan model penelitian pengembangan ADDIE meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi

(*evaluation*). Uji coba dilakukan melalui 4 tahap, yakni uji coba oleh ahli media dan ahli materi, uji keterbacaan oleh guru pengampu, uji coba skala kecil serta uji coba skala besar. Penelitian ini menggunakan subjek uji coba yakni peserta didik kelas IX di SMP Negeri 2 Bambanglipuro yang berfokus pada mata pelajaran IPS. Metode pengumpulan dan pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan jenis instrumen berupa angket kuesioner. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis deskriptif kuantitatif. Tahap pengembangan yang dilakukan melalui langkah seperti yang digambarkan pada bagan pengembangan produk berikut ini:

Gambar 1. Bagan Pengembangan Produk



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian dan Pengembangan

#### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Proses pengembangan melalui model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) menghasilkan produk media pembelajaran berupa aplikasi berbasis Adobe Flash CS6 pada materi Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi bagi peserta didik kelas IX. Aplikasi yang dihasilkan yaitu berbentuk file dengan ekstensi .apk dan diinstal di *smartphone* dengan sistem operasi Android. Berikut ini adalah hasil dari tahapan-tahapan tersebut:

##### 1. Analysis

Untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukan: (1) Analisis Kebutuhan Pengguna, (2) Analisis Konten atau Isi, dan (3) Analisis Kebutuhan Hardware dan Software. Analisis kebutuhan pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan untuk produk yang akan dibuat. Kebutuhan ditentukan berdasarkan data dari hasil observasi dan wawancara dimana hasilnya akan dianalisis untuk menetapkan kebutuhan pengguna didukung spesifikasi/karakteristik media pembelajaran. Hal tersebut tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Ketentuan	Hasil Analisis
Sasaran pengguna	Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 2 Bambanglipuro
Jenis media pembelajaran	Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diinstal pada <i>smartphone</i> Android supaya dapat digunakan untuk belajar mandiri.
Fitur yang dibutuhkan	1) Fitur petunjuk penggunaan tombol 2) Halaman panduan belajar penggunaan aplikasi, 3) Memuat kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, 4) Menampilkan materi pembelajaran yang akan dipelajari, 5) Tersedia video pembelajaran, 6) Terdapat permainan edukasi 7) Terdapat latihan soal dan pembahasan,

8) Terdapat halaman pengembang aplikasi.
--

Setelah identifikasi kebutuhan pengguna, selanjutnya dilakukan tahap analisis konten atau isi. Analisis konten berkaitan dengan isi dari aplikasi media pembelajaran ini, yaitu materi yang relevan dengan kompetensi dasar yang ditentukan. Untuk menyusun media pembelajaran materi Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi dibutuhkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berdasarkan kompetensi dasar yang ditetapkan, materi disusun menjadi lima materi utama yaitu Masa Kemerdekaan (1945-1949), Masa Demokrasi Parlementer (1950-1959), Masa Demokrasi Terpimpin (1959-1965), Masa Orde Baru (1966-1998), dan Masa Reformasi (1998sekarang). Dalam tahap ini materi yang disusun berpedoman pada beberapa sumber seperti buku, internet dan sumber lain yang mendukung. Selain menentukan materi, konten lain yang akan dimuat dalam media pembelajaran harus ditentukan terlebih dahulu, yaitu berupa video, permainan, dan latihan soal.

Dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbasis Android diperlukan alat pembuatan media. Oleh karena itu dibutuhkan analisis kebutuhan *hardware* dan *software* guna mendukung keberhasilan pembuatan media pembelajaran. Sebagai alat untuk mengembangkan aplikasi yang sesuai spesifikasi media pembelajaran tersebut dibutuhkan *software* atau perangkat lunak. *Software* yang digunakan adalah Adobe Flash CS6 sebagai *software* utama dalam pembuatan media. Untuk menghasilkan aplikasi dengan file berbentuk .apk yang dapat diinstal pada Android, diperlukan ekstensi tambahan Adobe Flash CS6 yang disebut sebagai Adobe Air for Android, dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *Actionscript* 3.0. *Software* lain yang digunakan adalah CorelDraw X7 untuk mengelola grafis dan gambar yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran dan Balsamiq untuk membuat desain *storyboard*.

## 2. Design

*Design* merupakan tahap kedua dalam pengembangan media pembelajaran setelah pengumpulan data dari hasil tahap analisis. Hasil dari tahap desain adalah *flowchart* yang menggambarkan urutan dan struktur media

pembelajaran, *storyboard* yang meliputi rencana desain *template*, dan juga desain *interface*. *Flowchart* yang telah dibuat kemudian dijadikan pedoman untuk merancang *storyboard* sehingga dihasilkan rancangan perencanaan yang sesuai dengan struktur media. *Storyboard* merupakan kasaran dari tampilan media pembelajaran yang akan dikembangkan, meliputi apa saja isi dari media, tata letak, dan sebagian besar unsur yang dimasukkan di dalamnya. Adapun *storyboard* yang telah dibuat kemudian dijadikan pedoman dalam membuat desain *interface*. Pada desain *interface* dihasilkan penggambaran *storyboard* secara nyata yaitu dengan memperhatikan unsur dan karakteristik media pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya, meliputi keseimbangan, warna, teks, grafis, dan lain-lain.

## 3. Development

*Development* merupakan tahap pengembangan dan pengujian produk, dimana hasil dari analisis dan desain dikembangkan menjadi produk jadi. Berikut ini tahap pengembangan yang dilakukan:

### a. Pengembangan Produk dan Kode Program

Desain yang telah dibuat dengan menggunakan *software* CorelDraw X7, selanjutnya diimplementasikan ke dalam pengembangan produk berbentuk aplikasi menggunakan *software* Adobe Flash CS6, dengan tambahan Air SDK serta menggunakan ekstensi Adobe Air for Android. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Actionscript* 3.0. *Frame rate* yang diatur adalah 30 fps. Selanjutnya penerapan beberapa *scene*, *layer*, dan *frame* untuk alokasi halaman-halaman pada media pembelajaran. Supaya dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lain maka setiap halaman diberikan kode program untuk mengeksekusinya. Pengembangan produk dilakukan dengan membuat halaman *loading screen*, halaman awal, menu utama, petunjuk penggunaan tombol, panduan pembelajaran, kompetensi dasar, materi pembelajaran, video pembelajaran, permainan, latihan, evaluasi, dan profil pengembang.

### b. Pengujian Terbatas

Produk yang dikembangkan kemudian dilakukan uji coba terbatas untuk memastikan aplikasi media pembelajaran berjalan baik sesuai fungsinya. Pengujian terbatas

menggunakan smartphone Xiaomi Redmi Note 9 terhadap fungsi-fungsi yang dijalankan. Pengujian terbatas ini bertujuan untuk mengetahui fungsi navigasi setiap halaman dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Penilaian media dilakukan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis Android yang dilihat dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, aspek *aesthetic*, aspek integrasi media, dan aspek kualitas teknis. Penilaian segi media dilakukan oleh *expert judgement*, yaitu ahli yang kompeten dalam bidang media pembelajaran yang merupakan seorang programmer. Ahli tersebut diberikan angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Angket yang dibagikan berisi 30 butir pertanyaan untuk mengukur kualitas media. Berikut merupakan data perolehan skor hasil penilaian ahli media:

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Total
1.	Kemudahan penggunaan dan navigasi	26	26
2.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	38	38
3.	Integrasi media	25	25
4.	Kualitas teknis	45	45

Selain itu berdasarkan proses pengujian media dalam media pembelajaran berbasis Android diperoleh beberapa saran untuk memperbaiki media. Adapun saran dari ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberian identitas pengembang pada halaman *loading screen*, seperti nama pengembang, program studi, jurusan, dan fakultas dari pengembang.
- 2) Pemberian sumber video yang berasal dari Youtube.
- 3) Pengecekan ulang *action script* pada setiap *scene*.

Penilaian ahli materi diperlukan untuk menilai kelayakan materi yang dilihat dari kelayakan isi, kesesuaian atau kelayakan penyajian, dan kualitas intruksional. *Expert judgement* dalam penilaian materi ini adalah dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Data diperoleh dari angket yang telah dibagikan sejumlah 25 butir pertanyaan yang terkandung dalam angket tersebut. Berikut hasil

perolehan skor dari penilaian ahli materi:

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Total
1.	Kelayakan isi	36	36
2.	Kelayakan penyajian	44	44
3.	Kualitas intruksional	31	31

Pada pengujian materi, ahli materi memberikan saran terkait materi dalam media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- 1) Pemberian musik instrumen pada cover atau halaman awal yang disesuaikan dengan karakteristik materi.
- 2) Penggantian video pembelajaran dengan video animasi tentang Indonesia pada masa itu. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi unsur penting dalam video tersebut.
- 3) Pemberian nama tokoh dalam permainan edukasi tebak gambar agar permainan tidak pasif.
- 4) Pemberian musik instrument pembelajaran pada halaman permainan.
- 5) Semua evaluasi diubah menjadi latihan soal.
- 6) Pemberian jawaban benar pada soal pilihan ganda.
- 7) Perubahan letak halaman petunjuk penggunaan tombol menjadi di awal menu pembelajaran sebelum panduan pembelajaran.
- 8) Menambahkan tombol back pada akhir materi.
- 9) Menambahkan tombol untuk kembali ke submenu bahasan materi.
- 10) Materi disesuaikan dengan kondisi saat ini dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

4. *Implementation*

Setelah media dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya media pembelajaran berbasis Android dilakukan uji coba keterbacaan dan uji coba skala kecil untuk mengetahui kekurangan dari media tersebut.

a. Uji Coba Keterbacaan

Uji coba keterbacaan dilakukan oleh guru pengampu Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Data diperoleh dari angket yang telah dibagikan sejumlah 20 butir pertanyaan yang terkandung dalam angket tersebut. Berikut hasil perolehan skor dari

penilaian ahli materi:

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Keterbacaan

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Total
1.	Kesesuaian	35	35
2.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	15	15
3.	Integrasi media	20	20
4.	Kualitas intruksional	24	24

Berdasarkan hasil angket pada uji coba keterbacaan di atas diketahui bahwa secara keseluruhan guru pengampu memberikan respon positif pada aplikasi media pembelajaran, sehingga media pembelajaran layak digunakan tanpa revisi.

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 5 peserta didik yang merupakan peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Berdasarkan uji coba skala kecil didapatkan tanggapan positif terhadap aplikasi media pembelajaran dan beberapa saran sebagai acuan revisi selanjutnya. Berikut tanggapan peserta didik pada uji coba skala kecil:

Tabel 5. Tanggapan dan Saran Uji Coba Skala Kecil

Subjek Uji Coba Skala Kecil	Tanggapan Peserta Didik
Peserta didik 1	Aplikasi media pembelajaran mudah dipahami. Saran saya agar media ini lebih baik lagi yakni gambar pada media dapat diklik untuk diperbesar sehingga peserta didik dapat lebih memahami gambar tersebut.
Peserta didik 2	Saya senang bisa belajar menggunakan media pembelajaran ini, namun masih terdapat kesalahan pada halaman latihan yakni terdapat jawaban yang sama dalam pilihan ganda.
Peserta didik 3	Aplikasi media pembelajaran sangat membantu saya dalam belajar karena efektif dan efisien.
Peserta didik 4	Aplikasi ini sangat membantu dalam pembelajaran namun saran saya agar suara pada halaman materi cukup dibuat satu klik saja.
Peserta didik 5	Semoga kedepannya aplikasi media pembelajaran dapat lebih

	baik lagi.
--	------------

Berdasarkan respon pada uji coba skala kecil di atas diketahui bahwa secara keseluruhan peserta didik memberikan respon positif pada aplikasi pembelajaran, sehingga hanya perlu sedikit revisi yang harus dilakukan terhadap aplikasi media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis Android yang telah melalui proses validasi ahli, uji coba keterbacaan, dan pengujian skala kecil dilakukan revisi sampai menghasilkan produk akhir, yang selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik. Media pembelajaran berbasis Android pada materi Indonesia pada Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi kelas IX ini berbentuk aplikasi, yang diunggah ke dalam *Google Drive* yang merupakan layanan penyimpanan milik *Google*. Peserta didik dapat mengunduh file .apk dan menginstal pada *smartphone* masing-masing.

5. Evaluation

Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis Android ini. Evaluasi yang sebagian besar dilakukan adalah evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan pada setiap tahap yang disebutkan sebelumnya. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki produk yang dibuat sebelum produk akhir diterapkan. Salah satu tahap evaluasi adalah memperbaiki media pembelajaran yang dihasilkan dari tahap *development*, yaitu setelah dilakukan pengujian oleh ahli media, ahli materi, uji keterbacaan dan uji coba skala kecil. Pada tahap ini dilakukan revisi media pembelajaran berbasis Android sesuai dengan saran-saran yang diperoleh supaya menghasilkan produk akhir yang baik.

B. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk ini ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk awal yang dikembangkan. Produk awal aplikasi media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dimana data hasil validasi digunakan sebagai acuan revisi perbaikan media yang telah dikembangkan. Produk media yang telah lolos validasi dari segi materi dan media selanjutnya diujicobakan di lapangan yang terdiri dari uji coba keterbacaan, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai subjek uji coba, namun juga validator. Peserta didik diberi kesempatan berkomentar dan memberikan saran terhadap aplikasi media pembelajaran

yang selanjutnya akan dijadikan acuan dalam penyempurnaan produk.

### 1. Analisis Data Penilaian Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Arief Sujatmika, S.Kom., yang merupakan pendiri perusahaan Ariefsoft, yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran. Penilaian ahli media menggunakan angket dengan jumlah 30 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala Likert interval 1 sampai dengan 5, maka dari ahli media dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi adalah 30, skor maksimal aspek aesthetic atau keindahan adalah 40, skor maksimal aspek integrasi media adalah 30, dan skor maksimal aspek kualitas teknis adalah 50. Secara lebih jelas analisis data penilaian ahli media terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Analisis Data Penilaian Ahli Media

N o.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maksimum	Presentase Kelayakan
1.	Kemudahan penggunaan dan navigasi	26	30	86,67%
2.	Aesthetic atau keindahan	38	40	95%
3.	Integrasi media	25	30	83,33%
4.	Kualitas teknis	45	50	90%
Rata-rata akhir				88,75%

Hasil skor persentase kelayakan media kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel kriteria kelayakan media menurut Arikunto dan Jabar (2004, p. 18). Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi adalah 86,67% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek aesthetic sebesar 95% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek integrasi media sebesar 83,33% yang dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek kualitas teknis sebesar 90% yang dikategorikan “Sangat Layak”.

### 2. Analisis Data Penilaian Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penilaian ahli materi menggunakan angket dengan jumlah 25 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala Likert interval 1 sampai dengan 5, maka dari ahli materi dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan dari aspek kelayakan isi adalah 45, skor maksimal aspek kelayakan penyajian adalah 45, dan skor maksimal aspek kualitas intruksional adalah 35. Secara lebih jelas analisis data penilaian ahli materi terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Analisis Data Penilaian Ahli Materi

N o.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maksimum	Presentase Kelayakan
1.	Kelayakan isi	36	45	80%
2.	Kelayakan penyajian	44	45	97,78%
3.	Kualitas intruksional	31	35	88,57%
Rata-rata akhir				88,78%

Hasil skor persentase kelayakan media kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel kriteria kelayakan media menurut Arikunto dan Jabar (2004, p. 18). Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dari aspek kelayakan isi adalah 80% yang dikategorikan “Layak”, aspek kelayakan penyajian sebesar 97,78% yang dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek kualitas intruksional sebesar 88,57% yang dikategorikan “Sangat Layak”.

### 3. Analisis Data Uji Coba Keterbacaan

Uji coba keterbacaan dilakukan oleh Ibu Nugrahani Sri Lestari, S.Pd., yang merupakan guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Uji coba keterbacaan ini menggunakan angket dengan jumlah 20 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala Likert interval 1 sampai dengan 5, maka dari uji coba keterbacaan dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan dari aspek kesesuaian adalah 40, skor maksimal aspek aesthetic adalah 15, skor maksimal aspek integrasi media adalah 20, dan skor maksimal

aspek kualitas intruksional adalah 25. Secara lebih jelas analisis data uji coba keterbacaan terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Analisis Data Uji Coba Keterbacaan

N o.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maksimum	Presentase Kelayakan
1.	Kesesuaian	35	40	87,5%
2.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	15	15	100%
3.	Integrasi media	20	20	100%
4.	Kualitas intruksional	24	25	96%
Rata-rata akhir				95,87%

Hasil skor persentase kelayakan media kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel kriteria kelayakan media menurut Arikunto dan Jabar (2004, p. 18). Hasil penilaian media pembelajaran dalam uji coba keterbacaan dari aspek kesesuaian adalah 87,5% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek *aesthetic* sebesar 100% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek integrasi media sebesar 100% yang dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek kualitas intruksional sebesar 96% yang dikategorikan “Sangat Layak”.

#### 4. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis Android. Pengguna produk ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Bambanglipuro yang berjumlah 5 peserta didik. Metode pengumpulan data adalah dengan menggunakan instrumen berupa angket System Usability Scale (SUS) yang efektif untuk digunakan pada berbagai produk dan aplikasi. Dalam pengujian ini, angket terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1 sampai 5. Pertanyaan nomor ganjil bernada positif, sedangkan pertanyaan genap bernada negatif. Hasil skor kelayakan media dari uji coba skala kecil kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel Interpretasi skor SUS menurut Bangor dkk (2009). Hasil penilaian media pembelajaran dalam uji coba skala kecil mendapatkan hasil akhir sebesar 82 yang dikategorikan dalam *Grade* “B” dengan skala

peringkat *Adjective Rating* “Good”.

#### 5. Analisis Data Uji Coba Skala Besar

Pengujian skala besar dilakukan dengan System Usability Scale (SUS) yang mempunyai tujuan untuk menguji standar kelayakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Metode pengumpulan data uji coba skala besar dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang terdiri dari 10 pertanyaan, dimana pertanyaan nomor ganjil bernada positif, sedangkan pertanyaan genap bernada negatif. Pengujian ini dilakukan oleh peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Bambanglipuro yang berjumlah 30 peserta didik. Peserta didik diminta menginstall aplikasi yang telah dibagikan melalui link google drive. Setelah dibuka sesi untuk memberikan penjelasan singkat mengenai aplikasi, selanjutnya peserta didik yang diminta menjalankan aplikasi. Setelah serangkaian kegiatan dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran, peserta didik diminta mengisi angket yang sudah disediakan.

Hasil skor kelayakan media kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel Interpretasi skor SUS menurut Bangor dkk (2009). Hasil penilaian media pembelajaran dalam uji coba skala besar mendapatkan hasil akhir sebesar 85 yang dikategorikan dalam *Grade* “B” dengan skala peringkat *Adjective Rating* “Excellent”.

#### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan yang berupa analisis kebutuhan pengguna, analisis konten, dan analisis *hardware* dan *software*. Tahap kedua adalah Design yang merupakan tahap perancangan. Hasil dari tahap ini berupa *flowchart*, rancangan *storyboard*, dan desain antarmuka dari media pembelajaran. *Development* merupakan tahap pengembangan sesuai rancangan yang telah dibuat dengan memanfaatkan *software* Adobe Flash CS6 (Adobe Air for Android) dan bahasa pemrograman *Actionscript* 3.0. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli baik ahli media maupun ahli materi untuk mengetahui kualitas

produk yang dikembangkan. Pada tahap *implementation*, sebelum produk diujicobakan dalam skala kecil, terlebih dahulu dilakukan uji keterbacaan oleh guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya produk yang sudah jadi diujicobakan terhadap pengguna yang merupakan peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Tahap *evaluation* merupakan evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan yang telah disebutkan sebelumnya dan evaluasi untuk menghitung kelayakan. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa aplikasi berbasis Android dengan format \*.apk.

Kelayakan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil penilaian *expert judgement* yaitu ahli media dan materi. Kemudian pengujian keterbacaan yang dilakukan oleh guru pengampu Ilmu Pengetahuan Sosial dan pengujian produk yang dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala Likert rentang 1 sampai 5 dan instrumen angket SUS untuk peserta didik.

#### 1. Penilaian Ahli Media

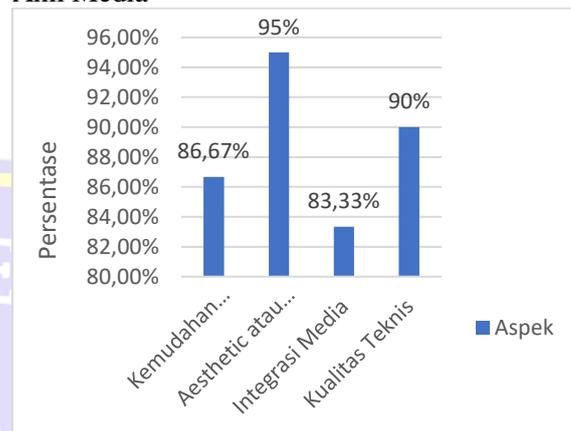
Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran oleh ahli media ditinjau dari 4 aspek yang hasilnya ditampilkan pada Tabel 9. Tabel 9. Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Presentase Kelayakan	Kategori
1.	Kemudahan penggunaan dan navigasi	86,67%	Sangat Layak
2.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	95%	Sangat Layak
3.	Integrasi media	83,33%	Sangat Layak
4.	Kualitas teknis	90%	Sangat Layak
Skor akhir		88,75%	Sangat Layak

Berdasarkan data dari Tabel 9, diperoleh hasil skor persentase kelayakan media dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 86,67%, aspek *aesthetic* dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 95%, aspek integrasi media dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 83,33%, dan aspek kualitas

teknis dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 90%. Skor akhir yang diperoleh adalah sebesar 88,75% sehingga aplikasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 dalam kategori “Sangat Layak” digunakan. Grafik hasil analisis data penilaian ahli media terdapat pada Gambar 2.

Gambar 2. Grafik Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Media



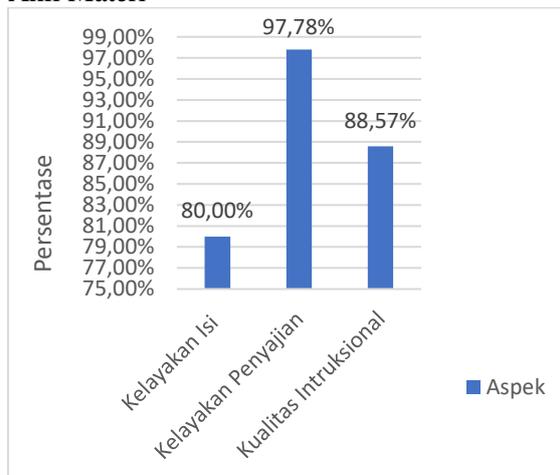
#### 2. Penilaian Ahli Materi

Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran oleh ahli materi ditinjau dari 3 aspek yang hasilnya ditampilkan pada Tabel 10. Tabel 10. Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Presentase Kelayakan	Kategori
1.	Kelayakan isi	80%	Layak
2.	Kelayakan penyajian	97,78%	Sangat Layak
3.	Kualitas intruksional	88,57%	Sangat Layak
Skor akhir		88,78%	Sangat Layak

Berdasarkan data dari Tabel 10, diperoleh hasil skor persentase kelayakan media dari aspek kelayakan isi dinyatakan layak dengan persentase kelayakan sebesar 80%, aspek kelayakan penyajian dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 97,78%, dan aspek kualitas intruksional dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 88,57%. Skor akhir yang diperoleh adalah sebesar 88,78% sehingga aplikasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 dalam kategori “Sangat Layak” digunakan. Grafik hasil analisis data penilaian ahli materi terdapat pada Gambar 62.

Gambar 3. Grafik Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Materi



3. Uji Coba Keterbacaan

Uji keterbacaan oleh guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi aspek kesesuaian, aspek *aesthetic* atau keindahan, aspek integrasi media, dan kualitas intruksional. Tabel 11 menunjukkan hasil penilaian dalam uji coba keterbacaan.

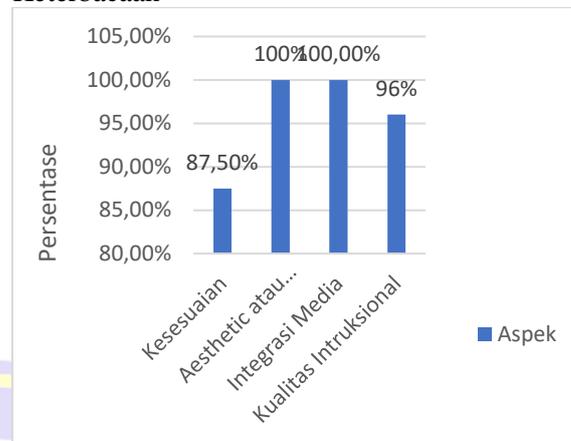
Tabel 11. Hasil Analisis Penilaian Dalam Uji Coba Keterbacaan

No.	Aspek Penilaian	Presentase Kelayakan	Kategori
1.	Kesesuaian	87,5%	Sangat Layak
2.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	100%	Sangat Layak
3.	Integrasi media	100%	Sangat Layak
4.	Kualitas intruksional	96%	Sangat Layak
Rata-rata akhir		95,87%	Sangat Layak

Berdasarkan data dari Tabel 11, diperoleh hasil skor persentase kelayakan media dari aspek kesesuaian dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 87,5%, aspek *aesthetic* atau keindahan dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 100%, aspek integrasi media dinyatakan sangat layak dengan presentase kelayakan sebesar 100%, dan aspek kualitas intruksional dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 96%. Skor akhir yang diperoleh adalah sebesar 95,87% sehingga aplikasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 dalam kategori “Sangat Layak” digunakan. Grafik hasil analisis data penilaian dalam uji coba keterbacaan terdapat pada

Gambar 4.

Gambar 4. Grafik Hasil Analisis Data Uji Coba Keterbacaan



4. Uji Coba Skala Besar

Penilaian aplikasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 oleh peserta didik meliputi aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, aspek kejelasan sajian, aspek *aesthetic* atau keindahan, dan aspek instruksional. Pada uji coba skala besar ini dilakukan dengan instrumen angket SUS dimana Tabel 12 menunjukkan hasil penilaian oleh peserta didik dalam uji coba skala besar.

Tabel 12. Hasil Analisis Penilaian Dalam Uji Coba Skala Besar

No.	Responden	Jumlah	Nilai	Kategori
1.	Responden 1	30	75	Good
2.	Responden 2	30	75	Good
3.	Responden 3	37	93	Excellent
4.	Responden 4	32	80	Good
5.	Responden 5	40	100	Excellent
6.	Responden 6	40	100	Excellent
7.	Responden 7	40	100	Excellent
8.	Responden 8	32	80	Good
9.	Responden 9	31	78	Good
10.	Responden 10	38	95	Excellent
11.	Responden 11	28	70	Okay
12.	Responden 12	40	100	Excellent
13.	Responden 13	35	88	Excellent

	13			
14.	Responden 14	35	88	Excellent
15.	Responden 15	40	100	Excellent
16.	Responden 16	32	80	Good
17.	Responden 17	31	78	Good
18.	Responden 18	30	75	Good
19.	Responden 19	32	80	Good
20.	Responden 20	36	90	Excellent
21.	Responden 21	39	98	Excellent
22.	Responden 22	33	83	Good
23.	Responden 23	37	93	Excellent
24.	Responden 24	36	90	Excellent
25.	Responden 25	30	75	Good
26.	Responden 26	30	75	Good
27.	Responden 27	28	70	Okay
28.	Responden 28	31	78	Good
29.	Responden 29	29	73	Okay
30.	Responden 30	32	80	Good
Hasil Akhir			85	Excellent

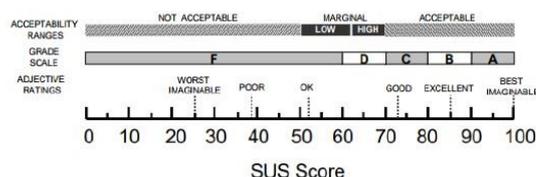
Tabel 11. Analisis Interpretasi SUS Hasil Uji Coba Skala Besar

Hasil SUS	Analisis		
	Grade Scale	Adjective Rating	Acceptability
85	B	Good	Acceptable

Berdasarkan Tabel 13, hasil uji coba skala besar dengan jumlah responden 30 peserta didik didapatkan hasil akhir sebesar 85. Sesuai dengan interpretasi SUS menurut Bangor dkk (2009), kelayakan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa nilai 85 untuk *Acceptability Range* berada pada kategori *Acceptable* atau diterima dan layak ditetapkan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya pada hasil *grade scale* dari sisi tingkat penerimaan pengguna masuk ke dalam kelas B, dan terakhir untuk versi *Adjective Rating* termasuk ke dalam kategori *Excellent* atau Bagus Sekali. Nilai akhir yang didapat merupakan nilai yang berada diatas rata-rata yang dapat dilihat dari gambar interpretasi SUS pada Gambar 5.

Gambar 5. Interpretasi Skor SUS (Bangor dkk, 2009)



Kualitas aplikasi media pembelajaran pada materi Indonesia pada Masa Kemerdekaan hingga Masa Reformasi kelas IX ini termasuk dalam kriteria sangat layak dan diterima sebagai media pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil evaluasi dan perbaikan selama proses bimbingan pengembangan aplikasi, validasi dari ahli media dan ahli materi, serta dalam penilaian uji coba keterbacaan, penilaian uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Proses pengembangan menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada materi Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi untuk peserta didik kelas IX dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri, dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis Android. Dalam aplikasi ,media pembelajaran ini terdapat fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan yaitu fitur petunjuk penggunaan, panduan belajar, materi pembelajaran, video pembelajaran, permainan, latihan soal, dan profil.
2. Media pembelajaran berbasis Adobe Flash

CS6 pada materi Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi untuk peserta didik kelas IX telah teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 88,78% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya untuk hasil uji coba keterbacaan oleh guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 95,87% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil uji kelayakan oleh pengguna dalam uji coba skala besar diperoleh hasil akhir sebesar 85 yang termasuk dalam kategori “Excellent”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan.

#### Saran

Berikut adalah saran untuk penelitian pengembangan selanjutnya:

1. Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada materi Indonesia pada Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
2. Media pembelajaran lebih dikembangkan dengan sistem database supaya materi dan latihan soal lebih dinamis sehingga dapat dilakukan pembaruan aplikasi.
3. Pengembangan aplikasi media pembelajaran lebih menyediakan sarana interaksi antar pengguna media pembelajaran berbasis android.

#### DAFTAR PUSTAKA

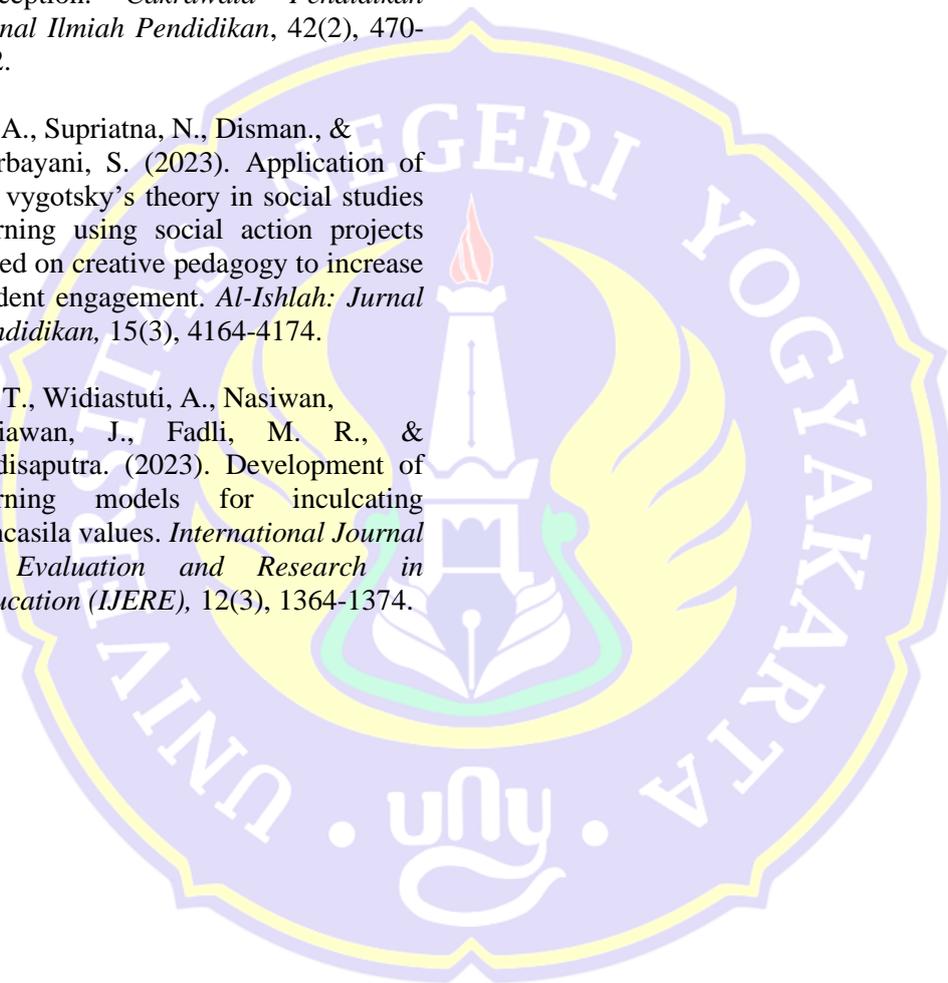
- Arikunto, S., & Abdul Jabar, C. S. (2004). *Evaluasi program pendidikan: pedoman teoretis praktis bagi praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran (1<sup>st</sup> ed)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, P. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. *Journal of User Experience*, 4(3), 114-123.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Dwiyogo, W. (2014). Analisis kebutuhan pengembangan model rancangan pembelajaran berbasis blended learning (PBBL) untuk meningkatkan hasil belajar pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1), 71-78.
- Gerlach, V.S., Ely, D.P., Melnick R. (1980). *Teaching and media*. United States: Prentice-Hall, Inc.
- Hasan, M. Z. (1996). *Pengantar ilmu sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022*, tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Smith, M.K., dkk. (2010). *Teori pembelajaran dan pengajaran: mengukur kesuksesan anda dalam proses belajar mengajar bersama psikolog pendidikan dunia*. Jogjakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Widiastuti, A., Supriatna, N., Disman., & Nurbayani, S. (2022). Pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS: studi di SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(1), 5.
- Widiastuti, A., Supriatna, N., Disman., &

Nurbayani, S. Creative pedagogy as an innovation in social studies teaching and learning to promote 21<sup>st</sup> century skills. *9th International Conference on Education Research, and Innovation*, 44-54.

Widiastuti, A., Supriatna, N., Disman., & Nurbayani, S. (2023). The urgency of social-creativepreneurship competency in social studies learning during the Covid-19 pandemic: Teachers' perception. *Cakrawala Pendidikan Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42(2), 470-482.

Widiastuti, A., Supriatna, N., Disman., & Nurbayani, S. (2023). Application of lev vygotsky's theory in social studies learning using social action projects based on creative pedagogy to increase student engagement. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 4164-4174.

Wulandari, T., Widiastuti, A., Nasiwan, Setiawan, J., Fadli, M. R., & Hadisaputra. (2023). Development of learning models for inculcating Pancasila values. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 12(3), 1364-1374.



**LEMBAR PENGESAHAN**

**ARTIKEL ILMIAH**

dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN IPS**

Oleh:

**Prima Aida**

**19416241054**

Telah dilakukan pemeriksaan dan telah dilakukan *review* oleh Bapak/Ibu *Reviewer* dan Dosen Pembimbing yang bersangkutan.

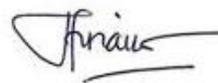
Yogyakarta, 1 November 2023

*Reviewer*



Dr. Anik Widiastuti, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19841118 200812 2 004

Dosen Pembimbing



Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19860817 201404 2 001

**SURAT PERNYATAAN**  
**SUSUNAN PENULIS PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prima Aida  
NIM : 19416241054  
Program Studi : SI-Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran IPS

Serta Dosen Pembimbing Tugas Akhir:

Nama : Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 19860817 201404 2 001

Berdasarkan kesepakatan Bersama, menyatakan bahwa:

1. Saya bersedia mencantumkan nama Dosen Pembimbing di atas sebagai (Penulis Pertama/Penulis Pendamping) pada artikel tersebut.
2. Semua penulis telah mengetahui isi dari naskah tersebut dan menyetujui untuk dipublikasikan.

Demikian pernyataan ini kami buat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 1 November 2023



Prima Aida

NIM. 19416241054