

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSEBARAN FLORA FAUNA KELAS XI IPS
SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Akma Theyana Rizky

NPM 1753034007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2022

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PETA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSEBARAN FLORA FAUNA KELAS XI IPS SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Akma Theyana Rizky

Tujuan pendidikan yaitu untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten yang mampu bersaing dengan seiring berkembangnya teknologi, karena itu pendidikan tidak luput dengan kemajuan teknologi seperti halnya proses pembelajaran harus mengedepankan penggunaan teknologi oleh sebab itu pada penelitian ini dilakukan inovasi media belajar interaktif menggunakan *software Adobe Flash* yang bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Media yang dihasilkan yaitu media peta interaktif pada materi persebaran flora fauna, sebelum media peta interaktif digunakan dalam proses pembelajaran media terlebih dahulu divalidasi oleh beberapa ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli praktisi dan siswa untuk menilai apakah media sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, selanjutnya media diuji lapangan pada siswa SMA YP Unila Bandar Lampung dan hasil dari pengujian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang artinya media peta interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE dan metode penelitian yakni R&D (*Research and Development*)

Kata Kunci : Media peta interaktif, persebaran flora fauna, *Adobe Flash*

ABSTRACT

A DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MAP MEDIA TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING OUTCOMES ON FLORA FAUNA DISTRIBUTION MATERIALS IN 11th GRADE YP UNILA BANDAR LAMPUNG SENIOR HIGH SCHOOL

By

Akma Theyana Rizky

The purpose of education is to produce competent human resources who are able to compete with the development of technology. Therefore, education can not be spared with technological advances as well as the learning process that must prioritize the use of technology. Hence, this research aimed to have the innovation by using Adobe Flash software as a learning media to help the students to understand the material easier. The media produced was interactive map media that focused on flora and fauna distribution material. The media was first validated by several experts, such as media experts, material experts, linguists, practitioners and students to assess whether the media was suitable for use in the learning process or not. Afterwards, the media was tested on the learning process in YP Unila Bandar Lampung. The results of the tests showed that there was significant improvement in learning outcomes. It meant, the interactive map media were effective in improving learning outcomes. ADDIE development design and research method namely R&D (Research and Development) was used in this research.

Keywords : *Interactive map media, flora and fauna distribution, Adobe Flash*

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSEBARAN FLORA FAUNA KELAS XI IPS
SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Akma Theyana Rizky

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2022

Judul Skripsi

: **PENGEMBANGAN MEDIA PETA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI PERSEBARAN FLORA
FAUNA KELAS XI IPS SMA YP UNILA BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: *Akma Theyana Rizky*

Nomor Pokok Mahasiswa

: **1753034007**

Program Studi

: **Pendidikan Geografi**

Jurusan

: **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

[Signature]
Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 1 002

[Signature]
Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.
NIP 19840715 201903 1 009

MENYETUJUI

[Signature]
Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

[Signature]
Ketua Program Studi
Pendidikan Geografi,

[Signature]
Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

[Signature]
Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**

Sekretari : **Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.**

Penguji : **Dr. Pargito, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **26 Juli 2022**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akma Theyana Rizky
NPM : 1753034007
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP
Alamat : Dusun Sinar Banten II, RT/RW 015/002, Labuhan Ratu Satu,
Way Jepara, Lampung Timur, Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Peta Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persebaran Flora Fauna Kelas XI IPS SMA YP UNILA Bandar Lampung “** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 26 Juli 2022

Yang



Akma Theyana Rizky
NPM 1753034007

RIWAYAT HIDUP



Akma Theyana Rizky lahir di Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur, pada hari Selasa tanggal 27 April Tahun 1999. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Muzanni Mahmud, S.P. dan Ibu Eni Kurniasih.

Pendidikan yang pernah dilalui penulis yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) Al- Muslimun Kecamatan Way Jepara pada tahun 2004, dan penulis melanjutkan pendidikan Dasar di SDN 1 Braja Sakti pada tahun 2005-2011, Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Way Jepara pada tahun 2011-2014, dan pendidikan Menengah Atas di SMAN 1 Way Jepara pada tahun 2014-2017, pada tahun 2017 penulis diterima menjadi mahasiswa di Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN Barat (Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Wilayah Barat).

Pada tahun 2020 bulan Januari sampai Februari penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode 1, di Desa Labuhan Permai, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji, dan pada bulan Agustus sampai Oktober penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA YP UNILA Bandar Lampung.

MOTTO

“Tangga kesuksesan tak pernah penuh sesak di bagian puncak.”

(Napoleon Hill)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras dan tidak ada kemudahan tanpa doa dan bangun kesuksesan dari kegagalan”

(Akma Theyana Rizky)

PERSEMBAHAN

(Bapak Muzanni Mahmud, S.P., dan Ibu Eni Kurniasih)

Terimakasih kepada orang tua yang luar biasa, mendidik saya dari kecil hingga dewasa dengan susah payah mengajarkan saya bermacam hal dengan sabar dan tabah, bapak dan ibu adalah pahlawan tanpa tanda jasa saya dan tiada hentinya berdo'a untuk kebahagiaan dan kesuksesan anak-anaknya dan senantiasa memberikan motivasi dalam diri saya untuk tetap semangat dan terus berusaha.

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua yang saya sayangi bapak & ibu.

SANWACANA

Alhamdulillah atas segala nikmat yang telah diberikan Allah SWT sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Peta Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persebaran Flora Fauna Kelas XI IPS SMA YP UNILA Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, oleh karena itu melalui kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 sekaligus Pembimbing Akademik, Bapak Listumbinang Halengkara, S.Si. M.Sc., selaku dosen pembimbing 2 dan Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku dosen pembahas atas arahan dan bimbingannya yang sangat bermanfaat untuk terselesaikannya skripsi ini, tidak ada yang dapat diberikan kepada beliau, kecuali doa yang tulus ikhlas. Pada kesempatan ini saya mengucapkan terimah kasih yang tulus ikhlas kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr.Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Geografi yang telah mendidik dan membimbing saya dalam menyelesaikan studi
8. Seluruh Staf Program Studi Pendidikan Geografi yang telah memberikan arahan dan pelayanan administrasi selama menyelesaikan studi
9. Warga sekolah SMA YP UNILA Bandar Lampung yang telah membantu saya dalam pelaksanaan penelitian.
10. Teristimewa untuk orang tua tercinta Bapak Muzanni Mahmud, S.P. & Ibu Eni Kurniasih yang selalu memberikan dorongan, motivasi, mendukung serta memfasilitai setiap jenjang pendidikan yang saya jalani.
11. Terimakasih adik saya yang tak henti nya mendoakan dan memberikan semangat untuk keberhasilan saya.
12. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan yang selalu memberikan semangat serta motivasinya sehingga penelitian ini dapat selesai.

Bandar Lampung, 26 Juli 2022



Akma Theyana Rizky
NPM.1753034007

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	7
1.8 Ruang Lingkup Masalah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Belajar.....	10
2.1.2 Tujuan Belajar.....	12
2.1.3 Hasil Belajar.....	13
2.2 Media Belajar	15
2.2.1 Manfaat Media Belajar	18
2.2.1 Pengertian Media Interaktif	19
2.2.2 Pengertian Media Peta.....	20
2.3 Pengembangan Media Belajar	20
2.3.1 Desain ADDIE	22
2.3.1 Macromedia Flash	24
2.4 Kerangka Pikiran.....	25
2.5 Kajian Relevan	27
2.6 Hipotesis	29
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.3 Subjek dan Obejek Penelitian.....	32
3.3.1 Subjek Penelitian	32
3.3.2 Objek Penelitian.....	34

3.4 Variabel Penelitian	34
3.5 Prosedur Penelitian	35
3.6 Definisi Operasional Variabel	37
3.7 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	38
3.8 Analisi Data Penelitian	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Media Belajar Geografi SMA YP Unila Bandar Lampung	3
2. Nilai Uji Blok Persebaran Flora dan Fauna Siswa Kelas XI IPS.....	3
3. Kajian Relevan	27
4. Jumlah Siswa Kelas XI IPS SMA YP Unila	31
5. Jumlah Sampel dari Setiap Kelas XI IPS SMA YP Unila.....	33
6. Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	34
7. Kriteria dalam Instrument Penilaian Produk.....	37
8. Kriteria Interpretasi Reliabilitas	40
9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Intsrumen Soal	40
10. Konversi Tingkat Pencapaian.....	41
11. Instrumen Penilaian Validasi.....	41
12. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar.....	43
13. Persentase efektifitas N Gain	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Pengembangan ADDIE.....	22
2. Kerangka Pikir.....	26
3. Peta Lokasi Penelitian.....	31
4. Rumus Uji t Berpasangan.....	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UUD No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Anwar (2015:126) menyatakan bahwa pendidikan atau mendidik yaitu mengenal aspek kepribadian seperti sikap, budi pekerti, mental, kesadaran sosial. Munib (2004) juga menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang bertanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan, dari pendapat tersebut bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana guna mengembangkan potensi diri dalam kekuatan spiritual, pengendalian diri, kognitif dan psikomotorik. Oleh karena itu tujuan pendidikan yaitu untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten yang mampu bersaing dengan seiring berkembangnya teknologi.

Kini kita memasuki era 4.0 yang segala kegiatannya mengedepankan teknologi, dunia pendidikan tidak luput dari kemajuan teknologi hal tersebut sehubungan dengan yang diungkapkan oleh Suryana (2012:5) perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memudahkan pelaksanaan kegiatan dengan cepat, tepat dan akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja. Perkembangan teknologi informasi telah memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya berbasis elektronika. Oleh karena itu kemajuan teknologi sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah,

seperti penggunaan alat proyektor sebagai layar untuk menampilkan media belajar. Hujair (2009:97) Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya, seiring berkembangnya teknologi pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan seperti *E-Learning* yang dapat digunakan dimana saja karena sifatnya yang *fleksibel* hal tersebut diungkapkan oleh Daryanto (2010:39) *E-learning* adalah pembelajaran menggunakan media elektronik baik secara online maupun offline yang diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh oleh karena itu sistem pembelajaran *E-Learning* dan *Mobile Learning* dengan media berbasis web saat ini banyak digunakan karena memudahkan proses pembelajaran dengan jarak jauh. Sistem pembelajaran *E-learning* merupakan salah satu sistem pembelajaran yang tepat bagi siswa karena *E-learning* dapat membantu siswa menambah informasi yang lebih dari mata pelajaran yang didapatkan di sekolah. tidak hanya mampu menyajikan materi belajar secara lebih menarik dan *up to date* tetapi juga memungkinkan adanya unsur interaktif dan umpan balik antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang dilakukan pendidik akan lebih bervariasi dan peserta didik lebih banyak aktif dalam belajar.

Negara Amerika sangat mendukung dikembangkannya *E-learning*, menyatakan bahwa *computer based learning* sangat efektif yaitu 30% memungkinkan pendidikan lebih baik, 40% mempersingkat waktu, 30% biaya menjadi lebih murah hal tersebut diungkapkan pada jurnal Wardiana (2002:25). Selain proses pembelajaran yang berubah seiring berkembangnya pendidikan, media belajar juga mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan di era digital yang mampu meningkatkan hasil belajar. Seperti yang disampaikan oleh Muhson (2010:32) yaitu keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru. Berikut adalah tabel media belajar geografi yang digunakan di SMA YP Unila Bandar Lampung.

Tabel 1. Media Belajar Geografi SMA YP Unila Bandar Lampung.

No	Media Belajar Geografi SMA YP Unila Bandar Lampung
1.	Globe
2.	Video
3.	Peta konvensional, digital
4.	PPT
5.	Citra

Sumber : Dokumen hasil penelitian SMA YP Unila Bandar Lampung 2020.

Dimasa pandemi seperti saat ini media yang sering kali digunakan adalah PPT (*Powerpoint File*), dan video karena media tersebut bersifat fleksibel, namun pada materi persebaran flora dan fauna siswa sulit memahami lokasi persebaran bioma dan persebaran flora dan fauna karena pada saat proses pembelajaran guru menggunakan media PPT yang kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan, hal ini terbukti dengan nilai Uji Blok (UB), untuk nilai siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Uji Blok Persebaran Flora dan Fauna Siswa kelas XI IPS SMA YP Unila 2020.

KELAS	KETUNTASAN				JUMLAH
	≤ 76 (BELUM TUNTAS)		≥ 76 (TUNTAS)		
	ANGKA	PRESENTASE	ANGKA	PRESENTASE	
XI IPS 1	18	56%	15	45%	33 siswa
XI IPS 2	19	57%	14	43%	33 siswa
XI IPS 3	18	52%	16	47%	34 siswa
XI IPS 4	19	52%	17	48%	36 siswa
Jumlah	74	55%	62	45%	136 siswa

Sumber : Dokumen pendidikan nilai kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung 2020.

Dalam proses pembelajaran SMA YP Unila menggunakan metode adalah *Problem Based Learning, Discovery Learning, Enquiry, Problem Solving*, dan

media web yang digunakan saat pembelajaran daring adalah *Learning Management System* (LMS), dilihat dari persentase nilai uji blok pada materi persebaran flora dan fauna media belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena dengan media belajar yang menarik memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu guru harus mampu membuat media yang menarik dengan melakukan inovasi pada media sebelumnya yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan hal tersebut diungkapkan oleh Sari (2014:66) guru sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan pembimbing harus mampu meningkatkan pembelajaran yang efeknya akan menimbulkan kecenderungan senang dan berminat dalam menjalani proses pembelajaran karena itu diperlukan metode serta media belajar yang menyenangkan yang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan dilakukan terobosan inovasi dalam pengembangan media belajar yang inovatif didukung oleh kemajuan teknologi yang berkembang di bidang pendidikan yang bertujuan meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa dan pengembangan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi hal tersebut juga diungkapkan oleh Taufik (2011:1) penggunaan media interaktif mampu menarik perhatian serta lebih mudah dipahami dibandingkan dengan bahan-bahan statik atau tanpa suara karena media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warsita (2008:36), serta pengembangan media interaktif bermanfaat dari segi penggunaan media belajar interaktif yang disajikan mudah dipelajari, dipahami dan sistematis. Media belajar interaktif memberi kesempatan pada siswa untuk belajar lebih cepat, mandiri dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi (Darmawaty dkk, 2015:11), dan pada hasil penelitian Sari (2014:77) “kemampuan siswa dalam menunjukkan letak daerah atau lokasi pada saat pra penelitian hanya 2 siswa (7%), sedangkan pada siklus 1 dan ke 2 mengalami peningkatan yakni sebanyak 9 siswa (30%) dan 29

siswa (97%). Andaryati (2016) juga mengungkapkan menggunakan media belajar peta sejarah interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan (Rahmaibudkk., 2016:45) pada hasil penelitiannya menggunakan media *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar yaitu belajar yaitu rata-rata *pre-test* (sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata *post-test* (sesudah menggunakan media) adalah 83 peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar. Putra (2018:79) juga mengemukakan pada hasil penelitian pengembangan media animasi dikatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan efektifitas media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri dengan IK (indikator keberhasilan) sebesar 87,5%. Aulia (2014:40) juga mengungkapkan pada hasil penelitiannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri, pada hasil penelitian menunjukkan keberhasilan.

Namun keberhasilan media interaktif tentunya dibutuhkan juga interaksi siswa dengan media sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang ditampilkan pada media interaktif hal ini juga diungkapkan oleh (Darmawaty dkk, 2015:4) karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi. Dengan demikian peneliti mengembangkan media interaktif berupa media peta interaktif dengan menyajikan informasi mengenai wilayah persebaran flora dan fauna serta menampilkan materi persebaran flora fauna dan terdapatnya quiz yang menjadi tolak ukur seberapa peningkatan pemahaman materi yang diperoleh siswa, dalam pengembangan media peta interaktif peneliti menggunakan *Macromedia Flash* karena merupakan *software* yang digunakan dalam membuat animasi interaktif, dan (Rahman dkk, 2008:5) juga mengemukakan bahwa *Macromedia Flash* merupakan *software* yang dipakai oleh para profesional web dalam menampilkan multimedia menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara serta interaksi penggunaannya, dapat dikatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan oleh karena itu penulis mengambil judul **“Pengembangan Media Peta Interaktif Pada Materi Persebaran Flora Dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah :

1. Ketidak tepatan pemilihan media belajar oleh guru.
2. Siswa kurang memahami materi.
3. Media belajar kurang menarik.
4. Rendahnya hasil belajar.

Pemilihan media belajar yang kurang tepat terhadap materi berdampak pada hasil belajar siswa karena pada saat pembelajaran media belajar yang ditampilkan kurang menarik hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus yaitu :

1. Hasil belajar siswa (Y)
2. Pengembangan media peta interaktif (X)

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media belajar peta interaktif materi persebaran flora fauna ?
2. Bagaimana efektifitas media belajar peta interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA YP UNILA Bandar Lampung ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Terwujudnya pengembangan produk media belajar berupa media peta interaktif pada materi persebaran flora fauna
2. Untuk menganalisis keberhasilan pengembangan media peta interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi persebaran flora dan fauna siswa kelas XI IPS di SMA YP Unila Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah :

1. Secara teoritis penelitian ini dapat memberi kontribusi pada pengembangan media peta interaktif pada materi persebaran flora dan fauna, dan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi persebaran flora fauna dan meningkatkan penguasaan materi.
3. Bagi guru penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam membuat media belajar yang inovatif dan menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
4. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1.

1.7 Spesifikasi Produk

Berikut ini beberapa spesifikasi produk media peta interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti.

1. Media ini dibuat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajar meningkat sesuai dengan target capaian.
2. Dalam penyajian materi hidrosfer yang didesain menggunakan *Software Adobe Flash CS6* yang mana berisikan cover, SK & KD, materi persebaran flora fauna, latihan evaluasi.

3. Kelebihan produk ini yaitu bersifat fleksibel yang artinya dapat digunakan dimana saja tanpa terhubung koneksi internet, menampilkan lokasi wilayah persebaran flora fauna dan materi sehingga memudahkan guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi.
4. Produk akan ditambah dengan peta, desain, tulisan, dan audio sehingga memudahkan siswa memahami materi persebaran flora fauna

1.8 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu :

1. Ruang lingkup subjek adalah siswa kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung dan ahli media yang terdiri dari 4 ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli praktisi
2. Ruang lingkup objek penelitian adalah media belajar peta interaktif.
3. Ruang lingkup waktu dan tempat adalah SMA YP Unila Bandar Lampung tahun 2021.
4. Ruang lingkup ilmu adalah ilmu pendidikan dengan jenis penelitian R&D terkait dengan pengembangan media belajar peta interaktif pada materi persebaran flora dan fauna kelas XI.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Menurut Hayati (2017:2) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran. Walaupun mungkin terjadi pengajaran, tugas seorang guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara efektif selain fokus pada siswa pola pikir pembelajaran perlu diubah dari sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai.

Menurut UUSPN No 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik atau sumber belajar dalam lingkungan belajar. Ada lima konsep dalam pengertian tersebut yaitu :

1. Interaksi
2. Peserta didik
3. Pendidik
4. Sumber belajar
5. Lingkungan belajar

Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Hayati (2017:3) mengemukakan bahwa hakikat pembelajaran adalah :

1. kegiatan yang dimaksud untuk membelajarkan pembelajaran.
2. Program pembelajaran yang dirancang dan diimplementasikan (diterapkan) dalam suatu sistem.
3. Kegiatan yang dimaksud untuk memberikan pengalaman belajar kepada pembelajar.
4. Kegiatan yang mengarahkan pembelajar ke arah pencapaian tujuan pembelajaran,
5. Kegiatan yang melibatkan komponen - komponen tujuan, isi pembelajaran sistem penyajian dan sistem evaluasi dalam realisasinya.

Banyak ahli mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan implementasi kurikulum, dan saya menarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang menghasilkan perubahan pada peserta didik, perubahan tersebut adalah sikap, perilaku, kemampuan kognitif maupun psikomotorik dalam pengetahuan hasil pembelajaran dimana proses pembelajaran tentunya dibutuhkan sumber belajar dan guru. Guru sebagai orang yang berkewajiban merencanakan pembelajaran (*Instruction Planning*), selalu mengacu kepada komponen-komponen kurikulum yang berlaku.

Jadi pembelajaran adalah proses analisa ilmu yang diperoleh dari berbagai media belajar, dalam proses pembelajaran harus dilakukan evaluasi agar dapat melihat perkembangan peserta didik.

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar“ merupakan kata-kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2003:20), bahwa “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca,

mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Belajar juga akan lebih baik kalau subjek belajar mengalami atau melakukannya. Belajar suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-superego*) dengan lingkungan yang berwujud pribadi, fakta, konsep atau teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah:

- 1) proses internalisasi ke dalam diri yang belajar,
- 2) dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Slameto (2003:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Baharuddin (2010:12) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Sudjana (2009:28), memandang belajar suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dari seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, percakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Belajar dipandang sebagai suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang tidak dapat dilihat namun dapat ditentukan, apakah seseorang telah belajar atau belum dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah proses pembelajaran berlangsung Hamalik (2006:27). Menurut Djamarah (2008:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang

menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya pengertian belajar menurut Winkel (1996:53) adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau penyempumaan terhadap hasil yang telah diperoleh dan terjadi selama jangka waktu tertentu. Jadi belajar adalah proses untuk mendapatkan perubahan dalam diri individu dengan merespon interaksi aktif dengan lingkungan melalui pengalaman yang didapatnya secara pribadi.

2.1.2 Tujuan Belajar

Tujuan dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Usman (2006:34) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya. Isjoni (2011:36) mengemukakan bahwa perkembangan kognisi dapat dibagi menjadi beberapa stadium. Hal ini berarti fungsi kognitif pada umur yang berbeda akan jelas dibedakan satu sama lain. Stadium atau tahap perkembangan kognitif tersebut adalah :

- a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun) tindakan tergantung melalui pengalaman indra
- b. Pra operasional (2-7 tahun) individu tidak ditentukan oleh pengamatan indrawi saja tetapi juga oleh intuisi, belum menangkap yang abstrak,
- c. Operasional konkret (7-11 tahun) awal kegiatan rasional, melihat sesuatu berdasarkan persepsinya, dimulai sistem nyata dari objek serta hubungannya

d. Operasional formal (11 tahun ke atas) individu mengembangkan pikiran formalnya. Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Secara garis besar Taksonomi Bloom Yulaelawati (2004:59) tujuan hasil belajar yakni:

- a) Ranah kognitif yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis, penilaian.
- b) Ranah afektif yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu : penerimaan, penanggapan, penilaian, pengelolaan, bermuatan nilai.
- c) Ranah psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu : menirukan, manipulasi, keseksamaan, artikulasi, naturalisasi, berdasarkan uraian hasil

manipulasi, keseksamaan, artikulasi, naturalisasi, berdasarkan uraian hasil belajar diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan hasil belajar adalah mengevaluasi kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor pada mata pelajaran di sekolah Dasar setelah melalui proses belajar menggunakan metode pembelajaran. Aspek kognitif yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan ujian tertulis yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan menerapkan pengetahuan yang dimiliki siswa. aspek afektif dan psikomotor yang ditinjau dari sikap siswa pada saat proses pembelajaran.

2.1.3 Hasil Belajar

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2006:30), bahawa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain pengetahuan, pengertian,

kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Sanjaya (2010:87) Mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya. Menurut Jihad dan Abdul (2010:15) tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Menurut Sudjana (2009:35) kriteria keberhasilan pembelajaran dari sudut proses:

- 1) Pembelajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis, ataukah suatu proses yang bersifat otomatis dari guru disebabkan telah menjadi pekerjaan rutin.
- 2) Kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran itu sendiri.
- 3) Siswa menempuh beberapa kegiatan belajar sebagai akibat penggunaan multi metode dan multi media yang dipakai guru ataukah terbatas kepada satu kegiatan belajar saja.

- 4) Siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya atautkah ia tidak mengetahui apakah yang ia lakukan itu benar atau salah.
- 5) Proses pembelajaran dapat melibatkan semua siswa dalam satu kelas tertentu yang aktif belajar.
- 6) Suasana pembelajaran atau proses belajar-mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar atautkah suasana yang mencemaskan dan menakutkan.

Adapun hasil belajar menurut Purwanto (2007:45) yang menggolongkan ke dalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Tiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis. Hasil belajar yang dikemukakan oleh beberapa pendapat maka penulis dapat mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahapan operasional konkrit.

2.2 Media Belajar

Pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar dan keberhasilan proses belajar tentunya tidak terlepas dari media belajar. Kustandi dan Sutjipto (2013:30) media

pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Melalui media pembelajaran ini tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik dan sempurna. Oleh karena itu media belajar berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Rodhatul (2009:20) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu :

1. Dapat merubah situasi belajar yang semua bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan kongkrit
2. Dapat menimbulkan motivasi anak untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian pada objek yang dipelajari.
3. Dapat memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingih tahu terhadap isi pembelajaran.

Pemilihan media dapat juga dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Tiap jenis media tentu mempunyai kelebihan dan kelemahan;
2. Pemilihan media harus dilakukan secara obyektif, pemilihan media hendaknya memperhatikan juga: kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kesesuaian kemampuan anak, kesesuaian kemampuan pembelajar (untuk menggunakan), ketersediaan bahan, ketersediaan dana serta kualitas teknik (mutu media).

Degeng (1993: 30) sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru atau pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan Instruksional;
2. Keefektifan;
3. Siswa;
4. Ketersediaan;
5. Biaya Pengadaan;
6. Kualitas Teknis.

Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, kemampuan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

Media belajar dibagi menjadi 3 yaitu : visual, audio, audiovisual. Alat bantu mengajar yang selanjutnya digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat pebelajar dalam belajar. Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah peralatan audiovisual pembelajaran. Usaha-usaha untuk membuat pelajaran abstrak menjadi lebih konkret terus dilakukan. Media, yang tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu pembelajar, melainkan telah diberi wewenang untuk membawa pesan belajar, hendaklah merupakan bagian integral dari kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Rusman (2013:20) membagi jenis media menjadi media audio, media visual dan media audiovisual. Setiap jenis media memiliki karakteristiknya dan manfaatnya masing-masing, pada penelitian ini menggunakan jenis media audiovisual yaitu berupa video. Media video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dapat dilihat oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat mendeskripsikan suatu masalah, konsep, suatu yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan lengkap. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara.

Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung. Manning dan Johnson (2011:10) video dapat digunakan untuk mendorong

kemajuan pendidikan melalui gabungan dari efek visual, dialog, demonstrasi dan yang paling baru adanya interaksi penampilan. Sehingga dengan adanya video dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka wajar jika peserta didik yang diajar dengan bantuan media video memiliki semangat dan gairah pada saat proses pembelajaran. Seiring perkembangan zaman media visual banyak dikembangkan dalam berbentuk media audiovisual sehingga menarik peserta didik untuk memperhatikan media belajar seperti halnya media peta konvensional mengalami perkembangan sehingga terdapatnya media peta digital dan adapun peta digital berbentuk video seperti peta interaktif.

2.2.1 Manfaat Media Belajar

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arsyad (2011:21) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasinya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut;

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media pembelajaran menerima pesan yang sama.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan tetap memperhatikan.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk

mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

2.2.2 Pengertian Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian Arsyad (2002:36). Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer. Media interaktif menggabungkan beberapa gambar, suara, video, dan animasi dalam sebuah file sehingga mudah digunakan. Jadi media interaktif merupakan salah satu alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar.

Mayer (2009:272) Media Interaktif yang baik adalah media yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip yang benar yaitu :

1. Prinsip multimedia
2. Prinsip keterdekatan ruang (keekatan hubungan antara teks, gambar)
3. Prinsip keterdekatan waktu (menyederhanakan tampilan materi)
4. Prinsip modalitas (tata letak teks dan gambar lebih mudah dipahami pengguna)
5. Prinsip individual (materi disesuaikan dengan kebutuhan)

2.2.3 Pengertian Media Peta

Peta adalah media yang sangat penting sebagai alat bantu dalam studi geografi melalui media peta seseorang dapat mengamati fenomena fisik dan sosial permukaan bumi secara lebih luas dari batas pandang manusia. Peta adalah suatu gambaran atau representasi unsur-unsur ketampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi, yang ada kaitannya dengan permukaan bumi atau benda-benda angkasa. Pada umumnya, peta digambarkan pada suatu bidang datar dan kemudian diperkecil atau menggunakan skala dalam Utoyo (2009:27). Menurut ICA (*International Cartographic Association*) peta adalah suatu penyajian atau gambaran, unsur-unsur atau kenampakan nyata yang dipilih di permukaan bumi atau benda-benda angkasa atau kenampakan abstrak yang ada di permukaan bumi Ariwibowo (2007:45). Jadi peta adalah media atau alat bantu visual yang menampilkan informasi mengenai lokasi, daerah, bentuk wilayah pada permukaan bumi secara luas. Seiring berkembangnya zaman serta kemajuan teknologi peta mengalami perkembangan seperti peta interaktif yang merupakan peta digital yang didesain sehingga tampilannya menjadi menarik hal ini diungkapkan oleh Sari (2014:35). Jadi peta interaktif adalah hasil dari pengembangan peta digital yang berfungsi untuk mempermudah membaca peta dalam memahami lokasi wilayah karena bentuk interaksi ini berupa *tools-tools* yang ada dalam peta interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

2.3 Pengembangan Media Belajar

(Sutopo dkk, 1993:45) kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Nurrita (2018:184) fungsi pengembangan media belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu

guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dan pengembangan media belajar tentunya memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran dan berikut kelebihan dalam pengembangan media belajar :

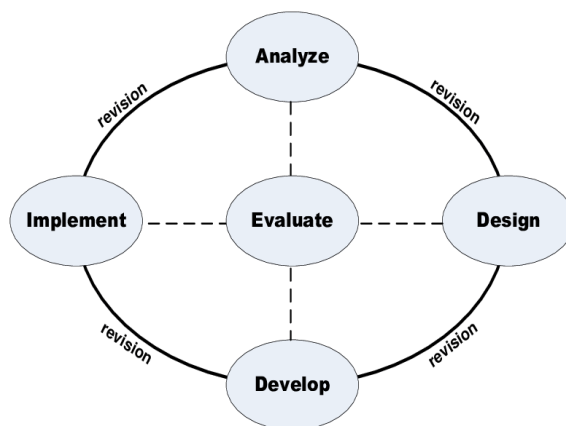
1. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
2. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.
3. Membantu konsentrasi belajar siswa Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.
4. Meningkatkan motivasi belajar siswa Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.
5. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang disampaikan

guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.

6. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

2.3.1 Desain Pengembangan ADDIE

Benny (2009:128) ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.



Gambar 1. Gambar Desain ADDIE.

Sumber : Benny (2009)

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

1. *Analysis* (analisa)
2. *Design* (desain atau perancangan)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi atau eksekusi)
5. *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)

Langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis datayang telah diuraikan sebelumnya.

1. Tahap Analisis pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan antara lain
 - 1) menganalisis kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa; secara nyata dalam buku ajar ini diwujudkan dengan penentuan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.
 - 2) menganalisis materi yang relevan untuk pencapaian kompetensi yang diinginkan dimiliki oleh para mahasiswa. Hasil analisis pada tahap ini dievaluasi sendiri dan dilanjutkan evaluasi bersama dengan teman sejawat untuk penyempurnaan hasil analisis.
2. Tahap Perancangan tahap perancangan difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen serta evaluasi. Dalam tahap ini dirancang struktur buku ajar dan kerangka isi buku ajar. Hasil yang diperoleh pada tahap ini dievaluasi sendiri dan teman sejawat untuk penyempurnaan hasil perancangan.
3. Tahap Pengembangan pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti: pencarian dan pengumpulan berbagai

sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, pembuatan gambar ilustrasi, bagan, dan grafik yang dibutuhkan, pengetikan, pengeditan, serta pengaturan *lay out* buku ajar. Kegiatan berikut dalam tahap pengembangan adalah kegiatan memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai masukan para ahli.

4. Tahap Implementasi pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Penerapan dilakukan pada kelompok kecil untuk mendapat masukan dari mahasiswa dan dosen sebagai bahan perbaikan draft produk.
5. Tahap Evaluasi tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

2.3.2 Macromedia Flash (Adobe Flash)

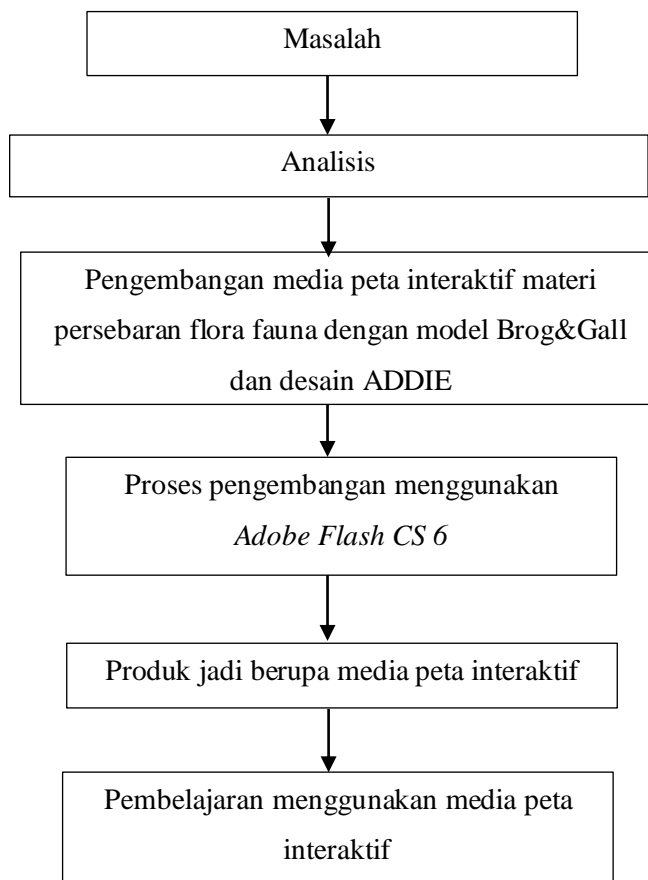
Setiani (2015:29) *Flash* merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file *movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks.

Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. *Flash* adalah program grafis yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia flash 8*. Sekarang *Flash* telah berpindah *vendor* menjadi *Adobe*. *Adobe Flash CS6* adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash CS6* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tools* yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

2.4 Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2015:91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam teori pembelajaran proses pembelajaran adalah analisa ilmu yang didapat dari berbagai media belajar yang artinya media belajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran ketika peneliti melakukan observasi di lapangan terdapat kendala terkait media belajar dalam proses pembelajaran materi persebaran flora fauna kelas XI IPS SMA YP Unila oleh karena itu penelitian ini akan mengembangkan sebuah media yang berinovasi dari media visual berupa peta konvensional menjadi media peta interaktif dengan menggunakan *software macromedia flash* dengan metode R&D, dan desain pengembangan ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan

evaluasi yang dinamis, pengembangan media belajar harus disesuaikan dengan tujuan belajar, dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta penilaian oleh guru. Ketika produk sudah jadi dan ditampilkan pada proses pembelajaran di kelas, peneliti akan mengamati perubahan tingkat pemahaman siswa menggunakan *quiz* sebagai tolak ukur dan dilakukan tes untuk melihat apakah hasil belajar siswa meningkat.



Gambar 2. Diagram Alir Kerangka Pikir Penelitian.

Sumber : Data penelitian 2021

2.5 Kajian Relevan

Tabel 3. Kajian Relevan Penelitian.

No	Nama Penulis	Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian
1	Maya Kartika Sari	2014	Pengaruh Media Peta Interaktif Terhadap Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sd.	Menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin	kemampuan siswa dalam menunjukkan letak daerah atau lokasi pada saat pra penelitian hanya 2 siswa (7%), sedangkan pada siklus 1 dan ke 2 mengalami peningkatan yakni sebanyak 9 siswa (30%) dan 29 siswa (97%).
2	Arenarita Peni Andriyanti	2016	Pengaruh Media Peta Sejarah Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di Kota Bekasi.	Menggunakan metodologi eksperimen	menggunakan media belajar peta sejarah interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3	Thofan Ardika Putra	2018	Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri	Metode yang digunakan R&D	Hasil penelitian menunjukkan efektivitas media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri dengan IK (indikator keberhasilan) sebesar 87,5%.

No	Nama Penulis	Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil Penelitian
4	F. Aulia	2014	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	penelitian Research and Development (R&D)	Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media dengan skor rata-rata 3,75%; ahli materi 3,6 dan 3,8, skor rata-rata ahli bahasa 4. Produk pengembanganyang dihasilkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan hasil belajar yang melebihi target pencapaian.
5	Farida Hasan Rahmaibu, dkk	2016	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn	Metodologi R&D	Rata-rata pre-test (sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata post-test (sesudah menggunakan media) adalah 83. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash.

2.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H_0 : Hasil belajar setelah menggunakan media belajar peta interaktif lebih kecil atau sama dengan hasil belajar tidak menggunakan media belajar peta interaktif
2. H_a : Hasil belajar sesudah menggunakan media belajar peta interaktif meningkatkan atau lebih besar dari hasil belajar tidak menggunakan media peta interaktif.

BAB III

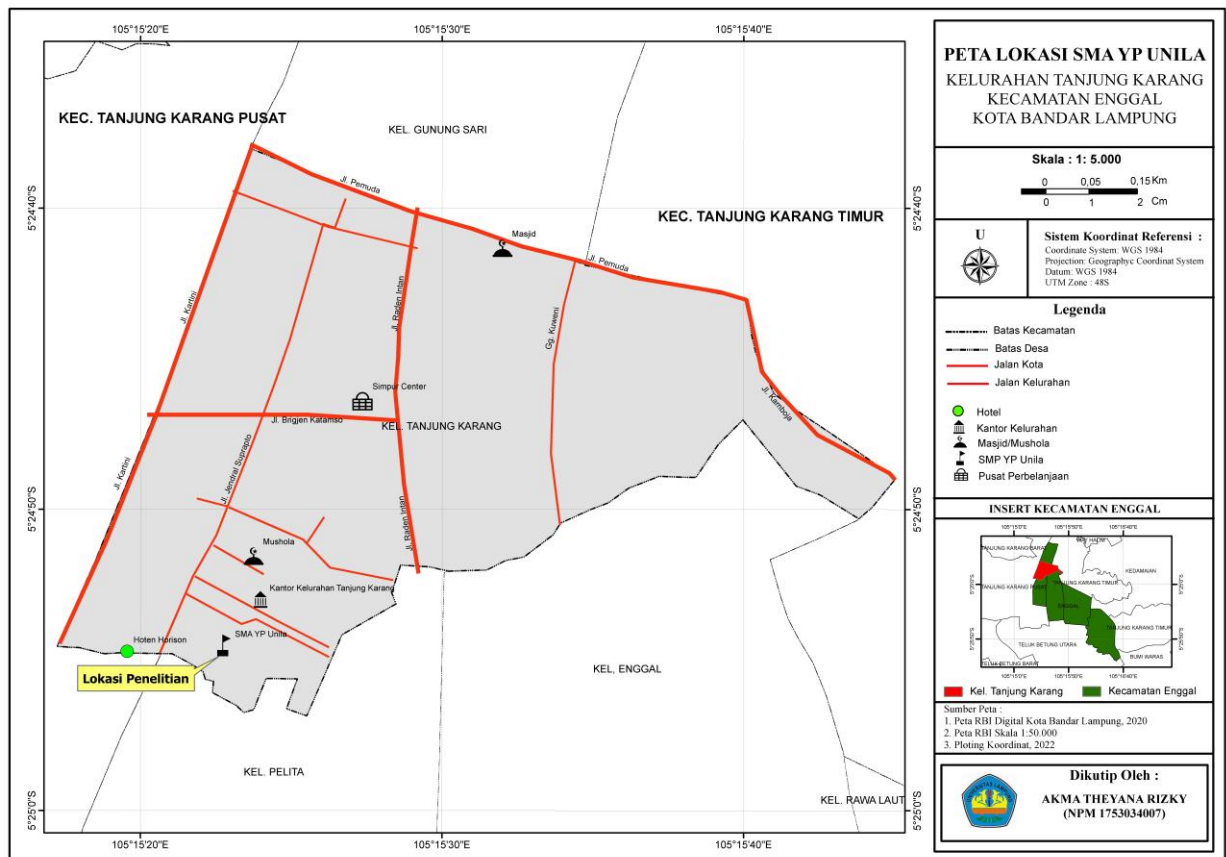
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu Sugiyono (2016:3) metode yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, untuk pengembangan pada penelitian ini menggunakan desain ADDIE sebagai proses intruksional dan model pengembangan yang digunakan yaitu Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan media peta interaktif pada materi persebaran flora dan fauna terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung dan dilakukan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perubahan tingkat pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Sugiyono (2013:297). Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk baru yang berinovasi terhadap produk lama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan, untuk menguji kelayakan serta keefektifan produk penelitian dilakukan secara bertahap agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian di SMA YP Unila Bandar Lampung kelas XI IPS dan waktu penelitian pengembangan akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022, subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung, karena penelitian ini mengamati tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan melalui media belajar peta interaktif, dan objek penelitian adalah peta interaktif.



Gambar 3. Peta Lokasi Penelitian
 Sumber : Data Penelitian

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

A. Siswa kelas XI IPS SMA YP UNILA

Populasi selalu digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya, menurut Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung yang berjumlah 136 orang, dapat dilihat di tabel 4.

Tabel 4. Jumlah siswa kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	33 siswa
2	XI IPS 2	33 siswa
3	XI IPS 3	34 siswa
4	XI IPS 4	36 siswa
Total 136 siswa		

Sumber : Dokumentasi jumlah siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung

Penelitian merupakan bagian dari populasi menurut Sugiyono (2015:118) sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian harus benar-benar representatif artinya dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Teknik pengambilan jumlah minimal sampel secara random menggunakan rumus dari Muffarikoh (2020:35) dengan taraf kesalahan 10% sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan :

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : batas toleransi kesalahan ditetapkan 10% atau 0,1.

Perhitungan sampel dengan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{136}{1+136.0,1^2} = \frac{136}{2,36} = 57,62 \text{ dibulatkan menjadi } 58$$

Berdasarkan perhitungan sampel di atas, diperoleh jumlah sampel 58 atau 42,64% responden peserta didik. Jumlah sampel sebesar 58 orang peserta didik tersebut belum menjadi keputusan akhir karena masih perlu dilakukan perhitungan untuk menentukan jumlah sampel pada setiap stratanya atau di setiap kelas. Berikut tabel 5 perhitungan jumlah sampel dengan memperhatikan strata sesuai dengan teknik *proportionate stratified random sampling*.

Tabel 5. Jumlah sampel dari setiap kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung.

No	Kelas	Perhitungan Sampel
1	XI IPS 1	$\frac{42,64}{100} \times 33 = 14$
2	XI IPS 2	$\frac{42,64}{100} \times 33 = 14$
3	XI IPS 3	$\frac{42,64}{100} \times 34 = 15$
4	XI IPS 4	$\frac{42,64}{100} \times 36 = 16$
Jumlah		59

Sumber : Data penelitian tahun 2020.

Jadi sampel yang digunakan adalah 59 responden peserta didik. Berdasarkan perhitungan sampel pada tabel di atas, pengambilan sampel dilakukan dengan cara acak dalam setiap kelas. Sampel digunakan untuk uji coba lapangan media peta interaktif yang dibagi menjadi 2 kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut adalah tabel kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 6. Tabel kelas kontrol dan kelas eksperimen

KELAS KONTROL				KELAS EKSPERIMEN			
KELAS	PRE TEST	PERLAKUAN	POST TEST	KELAS	PRE TEST	PERLAKUAN	POST TEST
XI IPS 1	X_1	-	X_2	XI IPS 3	X_3	O	X_4
XI IPS 2	X_1	-	X_2	XI IPS 4	X_3	O	X_4

Sumber : Data penelitian

Keterangan :

X_1 = Nilai pre test kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 tidak diberi perlakuan

X_2 = Nilai pre test kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 tidak diberi perlakuan

X_3 = Nilai post test kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 diberi perlakuan

X_4 = Nilai post test kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 diberi perlakuan

O = Pembelajaran menggunakan media peta interaktif

B. Ahli Media

Ahli mediadalam penelitian ini terdapat 4 ahli yakni ahli media Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd., ahli bahasa Dian Utami, S.Pd., M.Pd., ahli materi bapak Drs. Zulkarnain, S.Pd., M.Si., dan ahli praktisi (guru geografi) ibu Nurul Ilmi Kurniati, S.Pd.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian pada penilitian ini adalah media peta interaktif .

3.4 Variabel penelitian

Menurut Sugiyono (2015:60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Sehubungan dengan itu, Sugiyono (2015:61) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat Sedangkan variabel

terikat adalah variabel yang dipengaruhi, penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut :

1. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa dari tingkat pemahaman materi persebaran flora dan fauna kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung.
2. Variabel bebas (X) pada penelitian ini ada media peta digital yang sudah dikembangkan menjadi media peta interaktif yang bertujuan memudahkan pemaham siswa pada materi persebaran flora dan fauna kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung.

3.5 Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan model Borg and Gall, Borg & Gall (2003:572) dalam model pengembangan ini ada sepuluh langkah namun peneliti hanya menggunakan enam langkah yaitu :

- 1) Prasurvei dalam tahapan ini peneliti melakukan identifikasi masalah serta analisis data yang diperoleh dari observasi di lapangan.
- 2) Perencanaan dalam tahapan ini peneliti merencanakan waktu pelaksanaan proses pembuatan media peta interaktif, dan merencanakan desain pengembangan apa yang akan digunakan dalam proses pengembangan media.
- 3) Pengembangan produk awal dalam langkah ini peneliti mengembangkan produk menggunakan desain pengembangan ADDIE sebagai proses intruksional pengembangan, berikut adalah langkah-langkah pengembangan media menggunakan desain ADDIE :
 1. Analisis dalam tahapan ini adalah kegiatan menganalisis kebutuhan siswa dan guru.
 2. Desain dalam tahapan ini beberapa perencanaan pengembangan media belajar meliputi penyusunan materi yang sesuai dengan silabus, mengkonsep kinerja media, serta mendesain tampilan media.

3. Pengembangan dalam tahapan ini meliputi proses pembuatan media peta interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS 6*
 4. Implementasi pada tahapan ini peneliti menerapkan penggunaan media belajar pada perangkat pendukung proses belajar seperti PC atau Komputer, Handphone, dan website pendidikan.
 5. Evaluasi dalam tahapan ini dilakukan evaluasi guna menyempurnakan media belajar.
- 4) Uji ahli dan pelaksanaan uji coba awal dalam tahapan ini dilakukan uji coba terbatas meliputi uji coba produk awal yang bersifat terbatas atau dalam kelompok kecil dilakukan validasi, tahapan validasi produk untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan dan tahapan validasi melibatkan para ahli yaitu ahli media serta siswa sebagai pengguna untuk memberikan nilai pada produk yang dihasilkan, berikut penjelasan kualifikasi para ahli sebagai berikut :
- a. Ahli media adalah orang yang berkompeten dalam bidang desain media.
 - b. Ahli bahasa adalah orang yang berkompeten dalam bahasa dan karakteristik bahasa yang digunakan.
 - c. Ahli praktisi adalah orang yang menguji produk media belajar seperti guru adalah orang yang memahami karakteristik mata pelajaran geografi dan memahami karakteristik siswa.
 - d. Ahli materi adalah orang yang menguasai materi geografi.
- Instrumen penilaian para ahli menurut Azhar Arsyad (2011: 39) dapat dilihat pada tabel.

Tabel 7. Kriteria dalam instrumen penilaian produk.

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi dan tujuan	a. ketepatan b. kepentingan c. kelengkapan d. kesesuaian dengan situasi siswa
2	Kualitas instruksional	a. memberikan kesempatan belajar b. memberikan bantuan belajar c. kualitas motivasi d. fleksibel instruksional e. kualitas sosial interaksi instruksional f. dapat memberikan dampak bagi siswa g. memberikan dampak bagi guru pembelajaran
3	Kualitas teknis	a. keterbacaan (bahasa mudah dipahami) b. mudah digunakan c. kualitas tampilan d. kualitas pengelolaan program

Sumber : Instrumen penilaian Arsyad (2011)

- 5) Revisi produk dalam tahapan ini yakni menyempurnakan produk yang telah divalidasi oleh ahli media
- 6) Uji lapangan utama dalam tahapan ini produk yang sudah jadi dari hasil revisi dilakukan pengujian di SMA YP UNILA Bandar Lampung

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan dari variabel penelitian. Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam memahami variabel penelitian, maka variabel penelitian harus didefinisikan dengan jelas. definisi operasional variabel pada penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar merupakan bukti seorang peserta didik telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat dan dilaporkan dalam bentuk rapor peserta didik. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan hasil tes pada kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung.

2. pengembangan media belajar peta interaktif adalah suatu kegiatan inovasi dari media peta digital untuk media belajar sehingga dihasilkan media peta interaktif yang memudahkan siswa dalam pemahaman materi persebaran flora dan fauna karena peta interaktif memberikan informasi yang saling berkaitan antar wilayah yang ada di peta interaktif.

3.7 Teknik Pengumpulan Data Penelitian.

1. Metode Dokumentasi untuk mendapatkan informasi dari objek yang diteliti. Dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan siswa ataupun dapat berupa data hasil nilai ulangan peserta didik.
2. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keberhasilan media peta interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Tes Menurut Sudjino (2009:67) menyatakan tes adalah cara (yang dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

3.8 Teknik Analisis Data Penelitian

Teknik analisis yakni proses mengolah dan menjabarkan data dari hasil penelitian, pada penelitian ini digunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

A. Uji Validitas dan reliabilitas soal

Untuk menguji peningkatan hasil belajar siswa dengan media peta interaktif dilakukan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah proses pembelajaran baik sebelum maupun sesudah menggunakan media peta interaktif, untuk itu diperlukan nya uji validitas dan reliabilitas soal *pre-test* dan *post-test*. Menurut Sugiyono (2015:173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Peneliti menggunakan *Product Moment* untuk uji validitas instrumen soal dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : Yusup (18:2018)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel

X = skor item

Y = skor total

Distribusi atau tabel r untuk $\alpha = 0,05$.

Kaidah keputusan : Jika r hitung > r tabel berarti valid

Jika r hitung < r tabel berarti tidak valid

Uji Reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi kuesioner atau instrumen soal yang merupakan indikator dari variabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu Ghozali (2006:34). Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach* dengan bantuan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber : Kasmadi dan Nia (2014: 79)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i$ = Varians skor tiap-tiap item

Σ_{total} = Varian total

k = Banyaknya soal

Untuk menguji signifikan atau tidaknya koefisien reliabilitas yang diperoleh atau r_{hitung} dengan kriteria interpretasi sebagai berikut :

Tabel 8. Kriteria Interpretasi Reliabilitas

Rentang	Rentang
$0,800 \leq r < 1,000$	Tinggi
$0,600 \leq r < 0,800$	Cukup
$0,400 \leq r < 0,600$	Agak rendah
$0,200 \leq r < 0,400$	Rendah
$0,000 \leq r < 0,200$	Sangat rendah (tak berkorelasi)

Sumber : Arikunto (2010:89)

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen soal didapat bahwa dari 30 soal hanya 20 soal yang valid dan reliabel yang dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil uji validitas dan reliabel instrumen soal

No Soal	Uji Instrumen Soal			No Soal	Valid	Reliabel
	Valid	Reliabel	No Soal			
1	✓	✓	16	×	×	
2	✓	✓	17	×	×	
3	✓	✓	18	✓	✓	
4	×	×	19	✓	✓	
5	×	×	20	✓	✓	
6	✓	✓	21	×	×	
7	✓	✓	22	×	×	
8	✓	✓	23	✓	✓	
9	✓	✓	24	✓	✓	
10	×	×	25	✓	✓	
11	✓	✓	26	✓	✓	
12	✓	✓	27	×	×	
13	×	×	28	✓	✓	
14	✓	✓	29	×	×	
15	✓	✓	30	✓	✓	

Sumber : Data penelitian 2022

B. Uji Presentase kelayakan media dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk menentukan tingkat kevalidan dan pengambilan keputusan untuk merevisi pengembangan media pembelajaran menggunakan kualifikasi penilaian oleh Sugiyono (2013:170)

Tabel 10. Konversi tingkat pencapaian.

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
76 - 100	Sangat Baik	Tidak revisi
51 – 75	Cukup baik	Tidak revisi
26 – 50	Tidak baik	Revisi
0 - 25	Sangat Tidak Baik	Revisi

Sumber : Kualifikasi penilaian Sugiyono (2013:170)

Berikut adalah instrumen penilaian oleh ahli media, ahli praktisi dan siswa :

Tabel 11. Instrumen penilaian validasi media

Instrumen penilaian ahli bahasa	
No	Indikator Penilaian
1	Penggunaan kalimat mudah dibaca
2	Keterbacaan kalimat
3	Keterjelasan tampilan media
4	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa
5	Bahasa yang digunakan komunikatif
6	Membantu guru dalam penyampaian materi
7	Keefektifan kalimat
Instrumen penilaian ahli materi	
No	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian materi
2	Kejelasan petunjuk belajar
3	Ketepatan urutan penyajian
4	Kelengkapan isi media belajar
5	Quiz sudah sesuai dengan isi materi
6	Media membantu guru dalam penyampaian materi
7	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar
8	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator

Tabel lanjutan dari tabel 11

Instrumen penilaian ahli media	
No	Indikator Penilaian
1	Petunjuk penggunaan pada media tercantum secara lengkap
2	Petunjuk penggunaan sesuai dengan media
3	Tampilan media menarik
4	Program tidak eror saat sedang dijalankan
5	<i>Font</i> dalam teks memiliki warna yang tepat
6	Penyajian animasi opening dan konten pada media sudah sesuai
7	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca
8	Tata letak (layout) sudah konsisten
9	Pengguna dapat memilih menu yang akan dijalankan
10	Program tidak pernah gagal dalam merespon perintah dari pengguna
11	Media bersifat <i>fleksibel</i>
Instrumen penilaian ahli praktisi	
No	Indikator Penilaian
1	Penggunaan kalimat mudah dibaca
2	Petunjuk penggunaan sesuai dengan media
3	Tampilan media menarik
4	Meningkatkan minat belajar siswa dengan media
5	Membantu guru dalam penyampaian materi
6	Materi sesuai dengan KD
7	Sajian isi pada media tersusun secara rapi
8	Materi disajikan sesuai urutan
9	Media ini dapat meningkatkan kecepatan belajar
10	Media ini mendukung pengguna untuk menguasai pelajaran geografi khususnya materi persebaran flora fauna
11	Media bersifat <i>fleksibel</i>
Instrumen penilaian pengguna (siswa)	
No	Indikator Penilaian
1	Penggunaan kalimat mudah dibaca
2	Kemudahan dalam penggunaan media
3	Tampilan media menarik
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media
5	Ketepatan pemilihan gambar, warna background, <i>font</i> , serta kejelasan audio
6	Kejelasan materi yang ditampilkan
7	Sajian isi pada media tersusun secara rapi
8	Menciptakan rasa senang ketika menggunakan media
9	Media ini dapat meningkatkan kecepatan belajar
10	Kejelasan dalam penggunaan bahasa

Dengan memberikan *range* nilai 1 sampai 5 untuk penilaian produk dengan keterangan yaitu : (1) tidak layak, (2) kurang layak, (3) cukup layak, (4) layak, (5) sangat layak. Tingkat penelitian ini menggunakan data interval, dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase Arikunto (1996 : 90).

- C. Analisis data ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa menurut Aqip (2010:41) dengan rumus sebagai berikut :

$$P \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{jumlah sampel}} \times 100\% = \dots\dots$$

$$P \frac{\Sigma \text{siswa yang tidak tuntas}}{\Sigma \text{jumlah sampel}} \times 100\% = \dots\dots$$

Tabel 12. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria	Keterangan
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah

Sumber : Aqip (2010:4)

D. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Menurut Djarwanto (2003: 50) Uji normalitas digunakan untuk menguji sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Untuk keperluan uji normalitas dalam penelitian ini digunakan rumus Kolmogrov-Smirrov yaitu:

$$D_{\max} = F_{\alpha}(x) - F_e(x)$$

Keterangan :

D_{\max} = nilai selisih maksimal dari 2 distribusi frekuensi kumulatif

$F_{\alpha}(x)$ = frekuensi kumulatif relasi

$F_e(x)$ = frekuensi kumulatif teoritis

Uji normalitas dilakukan dari hasil tes awal *pre test* dan tes kemampuan akhir *post test* dari kelas kontrol dan eksperimen.

2. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari dua kelompok memiliki varian yang homogen atau tidak. Analisis varian dapat digunakan apabila varian data tersebut homogen. Oleh karena itu, sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dengan uji F. Uji homogenitas ini menggunakan rumus sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2008: 275) yaitu:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keterangan :

Proses perhitungan uji homogenitas digunakan taraf signifikan 5% yang berarti jika F_{hitung} hitung lebih kecil dari F_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka kedua kelompok memiliki kelompok varian yang homogen. Sebaliknya jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka kedua kelompok memiliki kelompok varian tidak homogen.

- E. Analisis uji-t satu sampel merupakan salah satu pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan dengan satu sampel.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{N(N-1)}}}$$

t = nilai t yang dihitung, selanjutnya disebut t_{hitung}

Md = mean dari selisih pretest dengan posttest

$\sum x^2_d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan N-1

Gambar 4. Rumus uji t satu sampel

Hasil perhitungan tersebut kemudian diuji dengan uji pihak kiri yang berlaku ketentuan, bila harga t hitung lebih kecil atau sama dengan (\leq) dari t tabel maka H_0 ditolak, dengan kata lain H_0 diterima jika $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)(n-1)}$ Arikunto (2010:351)

- F. Uji N Gain yakni sebagai uji efektifitas media belajar peta interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, berikut adalah rumus dari uji N Gain :

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Pos Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor pre Test}}$$

Tabel 13. Persentase efektifitas N Gain

Persentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-45	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Sangat Efektif

Sumber : Hake, R.R (1999 : 72)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media peta interaktif yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terwujudnya media peta interaktif pada materi persebaran flora fauna yang berbentuk aplikasi dengan format *exe*, *swf player* yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring tanpa jaringan internet dan dapat digunakan di perangkat *handphone*, komputer atau laptop.
2. Media Peta Interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar setelah melewati beberapa proses mulai dari proses validasi oleh ahli media, ahli praktisi dan validasi oleh siswa dan kemudian media diuji coba pada siswa dan menunjukkan hasil belajar yang berbeda secara signifikan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media peta interaktif hasil belajar lebih rendah dari kelas eksperimen yang menggunakan media peta interaktif

5.2. Saran

Berdasarkan pengembangan media peta interaktif yang telah dilaksanakan terdapat saran yang diberikan penulis yakni sebagai berikut :

1. Bagi guru dalam proses pembelajaran guru sebagai fasilitator dan mediator harus berinovasi dalam pengembangan media mengikuti zaman karena semakin berkembang zaman kebutuhan siswa ikut berubah, oleh karena itu guru harus dapat menyesuaikan dan memenuhi kebutuhan siswa.
2. Bagi peneliti lain penelitian ini hanya sampai pada proses uji coba kelompok kecil oleh karena itu diperlukan uji coba kelompok besar dan mungkin diperlukannya penyempurnaan produk media .

DAFTAR PUSTAKA

- Andaryati Peni Arenarita.2016. *Pengaruh Media Peta Sejarah Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di Kota Bekasi*.Universitas Negeri Jakarta. <https://doi.org/10.21009/JPS.051.03>. Diakses pada tanggal 31 Maret 2021
- Anwar, M. 2015. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta. Kencana.126 halaman
- Aqib, Zainal.2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV.Yrama Media. 41 halaman.
- Arikunto.1996. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta. 90 halaman.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 89 halaman
- Arikunto, S. 2010. *Pendekatan Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 36 halaman.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 39 halaman
- Aulia. F.2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Semarang. ISSN NO 2252-6609, Oktober 2014. 40 halaman
- Baharudin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.12 Halaman.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 2003. *Educational research: an introduction*. London: Longman, Inc. 572 halaman
- Boopathiraj, C., & Chellamani, K. (2013). *Analysis Of Test Items On Difficulty Level And Discrimination Index In The Test For Research In Education*. International journal of social science & interdisciplinary research. 198 halaman
- Cahyadi Rahmat A.H. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE*. Education Journal. Universitas Muhammadiyah Surabaya. 3 halaman
- Daryanto.2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media. 39 halaman

- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1993. *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang. 30 halaman
- Darmawaty dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Universitas Negri Medan. Vol. 2, No. 2, Desember 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488. 4 halaman
- Djamarah. 2008. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta. 13 halaman.
- Djarwanto. 2003. *Statistik Non Parametik*. Bandung: BPFE.
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (Edisi Ke 4)*. Semarang:Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 34 halaman.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 27 halaman.
- Hujair Sanaky A.H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Safiria Insania Press. 97 halaman
- Hake, R. R. 1999 *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University. 72 halaman
- Jaya, I Made Laut Mertha. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant. 13 halaman.
- Jihad dan Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press. 15 halaman.
- Johari Anderson. 2011. *Mathematics Curriculum Development and the Role of Provlem Solving*. ACSA Conference 2011. 72 halaman
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor. Ghalia Indonesia. 30 halaman.
- Marchamah Ulfa, Very Hendra Saputra. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 2 No 1 2019. 17 Halaman
- Manning dkk. 2011. *The Technology Toolbelt for Teaching*. San Fransisco. Jossey-Bass. 10 halaman
- Masykur Rubhan, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 8, No. 2. 177-186 halaman.

- Mayer Richard E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*. Terjemah Oleh Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta. Pustaka Press. 272 halaman
- Muhson Ali.2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Vol. VIII. No.2 tahun 2010, Hlm 1-10. Jurnal Pendidikan Indonesia. 32 halaman
- Munib Achmad.2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang. UPT MKK UNNES. 80 halaman
- Muffarikoh, Z. 2020. *Statistika Pendidikan Konsep Sampling dan Uji Hipotesis*. Jakad Media Publishing. Surabaya. 35 halaman.
- Nurrita Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. E-journal Volume 03, Nomor 01, Juni 2018. 184 halaman.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan Remaja*. Bandung: Rosdakarya. 45 Halaman.
- Putra Ardika Thofan. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 79 halaman. <http://repository.radenintan.ac.id.pdf>. diakses pada tanggal 05 Juni 2021. 49 halaman
- Rahmaibu dkk., 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn*. Department of Primary School Teacher Education Faculty of Education, Semarang State University. 79 halaman
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers. 20 halaman.
- Riduwan. 2014. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung. Alfabeta. 124 halaman.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media Group. 87 halaman
- SMA YP Unila.2020. *Nilai Siswa Kelas XI IPS Tahun 2020*.Bandar Lampung.
- Sardiman.A.M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 20 halaman.
- Sari Kartika Maya.2014. *Pengaruh Media Peta Interaktif Terhadap Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd*. Volume 4 Nomor 1, Juni 2014, 65-78 halaman.
- Setaini Rina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*. E-Journal Universitas Negri Yogyakarta. 29 halaman

- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2 halaman.
- Sri Hayati. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Jakarta. Graha Cendekia. 2-3 halaman.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 35 halaman
- Sudijono Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo. 67 halaman
- Sugiyono.2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 170 halaman.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 60-61 halaman.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 91 halaman.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 117 – 118 halaman.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 173 halaman.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. PT Alfabet. 3 halaman.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. PT Alfabet. 297 halaman.
- Suryana Dayat. 2012. *Mengenal Teknologi*. Bandung. Gramedia Pustaka Utama. 5 halaman
- Sutopo Hendayat, dkk. 1993. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara. 45 halaman.
- Rahman, dkk. 2008. *Optimalisasi Macromedia Flash untuk mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Program Studi Ilmu Komputer FPMIFA UPI*. Jurnal Pendidikan Ilmu Komputer FPMIFA UPI. 5 halaman
- Rodhatul Jennah. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin. Antasari Press. 20 halaman

- Taufik Ali Irsan. 2011. *Analisis Hubungan Implementasi Multimedia Pada Learning Management System Terhadap Kemampuan Mahasiswa Dalam Penguasaan Materi Pembelajaran*. <https://www.academia.edu.pdf>. Universitas Riau. 1 halaman. Diakses pada tanggal 01 Juli 2021.
- Usman Husaini. 2006. *Manajemen, Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara. 34 halaman.
- Utoyo Bambang. 2009. *Geografi Membuka Cakrawala Dunia Kelas XII*. Jakarta. PT. Grafindo Media Pratama. 27 halaman.
- Wardiana Wawan. 2002. *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. Universitas Komputer Indonesia*. <http://hdl.handle.net/10760/6534>. Diakses pada tanggal 19 Desember 2021.
- Warsita, B. 2002. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta. Rineka Cipta. 25 halaman
- Winkel.W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia. 53 halaman.
- Yulaelawati, Ella. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya. 59 halaman
- Yusup Febrianawati. 2018. *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Vol. 7 No. 1. Januari – Juni 2018 halaman 1-7. Jurnal Ilmiah Kependidikan.

