

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI ANIMASI *FLASH*
UNTUK MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII
DI SMP NEGERI 2 SALIMPAUNG**

Skripsi

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu
Pada Universitas Negeri Padang*



Oleh :

AULIA RAHMI

2009 / 11745

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI ANIMASI KLASIK PADA
MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI SMP NIGERI 2
SALIMPALANG

Nama : Aulia Rahmi
NIM : 1171512009
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Alwan Benri, M.Pd
NIP. 19610722 198802 1 002



Dr. Eldarni M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Diperhatikan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Presentasi Animasi Flash Pada
Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2
Salimpaung**

Nama : Aelia Rahmi
NIM/BI : 1174572609
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Padang, Januari 2014


Tim Penguji


Nama

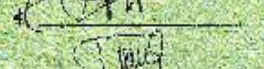
Janda Tangan

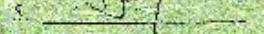
1. Ketua : Dr. Alwen Bestri, M.Pd
NIP. 19610722-198602-1-002
2. Sekretaris : Drs. Bidarti, M.Pd
NIP. 19610116-198703-2-001
3. Anggota : Drs. Saufrik, M. Pd
NIP. 19600418-198403-1-004
4. Anggota : Drs. Zs. handri Zan, M.Pd
NIP. 19590716-198602-1-001
5. Anggota : Drs. Feni Yenni J, M. Pd
NIP. 19611011-198602-2-001

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diherbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2014

Yang Menyatakan



Aulia Ra'im

ABSTRAK

AULIA RAHMI (2013) : Pengembangan Media Presentasi Animasi *Flash* untuk Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Salimpaung.

Pesatnya perkembangan IPTEK saat sekarang ini khususnya dalam bidang pendidikan, menuntut guru untuk memanfaatkan IPTEK dalam pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Di SMP Negeri 2 Salimpaung belum adanya sumber belajar berupa media presentasi animasi *flash* yang diberikan guru kepada siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Adanya media presentasi animasi *flash* ini menjadikan siswa termotivasi serta dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Media presentasi animasi *flash* ini dikembangkan dengan aplikasi *Adobe Flash CS3*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Namun dalam penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilakukan. Tahap *define* terdiri atas analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media. Tahap *design* dilakukan perancangan media interaktif. Tahap *develop* dilakukan melalui uji validitas oleh validator baik itu dari aspek materi maupun media, serta uji praktikalitas oleh siswa kelas VII² di SMP Negeri 2 Salimpaung.

Dari hasil penelitian diperoleh hasil uji validitas aspek media dan materi media presentasi animasi *flash* dengan revisi ringan, yaitu dengan nilai rata-rata validasi media 3,25 dan nilai rata-rata validasi materi oleh guru 3,73. Hasil uji praktikalitas dari sudut pandang siswa, media presentasi animasi *flash* yang dihasilkan sangat praktis untuk digunakan dengan nilai rata-rata 3,56

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan-kemudahan yang diberikanNya, sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang pada waktu yang telah ditentukan. Adapun judul skripsi penulis yaitu “Pengembangan Media Presentasi Animasi *Flash* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Salimpaung”.

Pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Penasehat Akademik (PA) sekaligus pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M. Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.
4. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan/ti yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.

5. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M. Pd dan Bapak Drs. Azman, M.Si yang telah berkenan menjadi validator media dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Nilwan, S. Pd dan Ibu Yesti Khairanis, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Salimpaung beserta guru-guru dan staf karyawan yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Ibunda, ayahanda, kakak dan adik tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan memberikan semangat yang besar bagi penulis.
9. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu.

Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mohon maaf jika ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan kita kembalikan semuanya mengharap ridho Allah SWT.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifik Produk yang diharapkan.....	5
E. Pentingnya Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
G. Manfaat Penelitian	7

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Konsep Media Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	10
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
4. Manfaat Media Pembelajaran	12
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	13
B. Media Presentasi	14
1. Pengertian Media Presentasi	14
2. Manfaat Media Presentasi	15
C. Animasi <i>Flash</i>	15
1. Pengertian Animasi <i>Flash</i>	15

2. Manfaat Animasi <i>Flash</i>	17
D. <i>Adobe Flash CS3</i>	18
E. Pembelajaran IPS Terpadu di SMP.....	20
1. Pengertian IPS Terpadu.....	20
2. Tujuan Mempelajari IPS Terpadu.....	22
3. Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS Terpadu	22
4. Materi IPS Terpadu Kelas VII	23
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Model Pengembangan	25
C. Prosedur Pengembangan	28
D. Uji Coba Produk Media Presentasi Animasi <i>Flash</i>	31
E. Subjek Uji Coba	31
F. Instrumen Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	36
 BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Analisis Data	41
1. Analisis Data Uji Validitas Produk	41
2. Analisis Data Praktikalitas Produk.....	48
C. Revisi Produk.....	49
D. Pembahasan	50
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Penilaian oleh Ahli Materi dan Media	32
2. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	35
3. Hasil Data Uji Coba pada Pakar Media	39
4. Hasil Data Uji Coba pada Pakar Materi	40
5. Hasil Data Uji Coba pada Siswa	41
6. Hasil Validasi terhadap Media tentang Tampilan	42
7. Hasil Validasi terhadap Media tentang Pemanfaatan Media	43
8. Hasil Validasi terhadap Media tentang Navigasi	44
9. Hasil Validasi terhadap Materi tentang Kebenaran Konsep	45
10. Hasil Validasi terhadap Materi tentang Kedalaman Materi	46
11. Hasil Validasi terhadap Materi tentang Kekinian dan Kelengkapan	47
12. Hasil Validasi terhadap Materi tentang Keterbacaan	47
13. Hasil Uji Praktikalitas pada Siswa	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Adobe Flash</i> CS3	19
2. Prosedur Penelitian Pengembangan Media	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	59
2. Storyboard	60
3. Silabus	74
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	76
5. Kisi-kisi Validitas pada Pakar Media	87
6. Lembar Validasi Pakar Media	88
7. Hasil Validasi pada Pakar Media.....	96
8. Kisi-kisi Validitas pada Pakar Materi.....	104
9. Lembar Validasi Pakar Materi.....	105
10. Hasil Validasi pada Pakar Materi.....	109
11. Kisi-kisi Praktikalitas Media Presentasi pada Siswa	117
12. Lembar Praktikalitas Media Presentasi Siswa	118
13. Hasil Praktikalitas pada Siswa	122
14. Revisi Produk.....	129
15. Dokumentasi	137
16. Surat Penugasan	140
17. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	141
18. Surat Izin Kesbangpol.....	142
19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat menuntut perubahan pada berbagai bidang kehidupan. Salah satu di antaranya adalah bidang pendidikan. Perubahan pada bidang pendidikan diperlukan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dunia pendidikan yang bermutu diharapkan dapat mendukung tercetaknya generasi muda produktif yang nantinya mampu membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun masyarakat seluruhnya.

Keberhasilan pendidikan dapat ditentukan oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Faktor tersebut mencakup tujuan, bahan belajar, metodologi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Dalam komponen metodologi yang mencakup dua aspek paling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran . (Sudjana dan Rivai , 2007:1). Dari berbagai faktor ini akhirnya akan bermuara pada tujuan akhir proses pembelajaran yakni kelancaran proses pembelajaran.

Dalam menciptakan kelancaran proses pembelajaran guru sebagai sumber daya manusia dalam pembelajaran dituntut untuk kompeten memanfaatkan teknologi pembelajaran dan mampu mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tersebut adalah guru dan siswa bersama-sama menggunakan teknologi sebagai sumber belajar, alat bantu dan prasarana komunikasi pembelajaran. Selain

dituntut untuk kompeten memanfaatkan teknologi, guru juga dituntut untuk memiliki keterampilan mengetahui berbagai karakteristik siswa. Salah satu karakteristik yang dimiliki siswa adalah gaya belajar. Karakteristik siswa merupakan aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, dan kemampuan awal yang dimiliki.

Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum sepenuhnya mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, khususnya dilihat dari aspek media pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki guru itu sendiri. Padahal dalam beberapa hal, guru dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang dapat menentukan hasil belajar siswa. Ketidakmampuan guru dalam menghadapi berbagai tuntutan yang ada dapat menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan Sadiman (2009:10) yang menyatakan bahwa guru yang tidak kompeten dalam menghadapi berbagai tuntutan yang ada dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dapat pula ditentukan oleh faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri. Salah satunya adalah kondisi di mana siswa seringkali mengalami kesulitan memahami suatu konsep pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kecenderungan siswa lebih memilih menghafal daripada memahami suatu konsep materi. Untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep materi pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru diharapkan memilih suatu strategi / metode yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. (Sudjana dan Rivai, 2007:2). Sedangkan Sadiman (2009:14) penggunaan media memiliki berbagai kegunaan seperti dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, keterbatasan daya indra dan keterbatasan waktu. Media digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik karena media berguna untuk menimbulkan minat belajar, serta memungkinkan anak didik belajar menurut kemampuan dan minatnya. (Sadiman, 2009:17).

Media presentasi Animasi *Flash* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk menggunakan animasi *flash* menambahkan unsur interaktif didalamnya yang dikemas secara menarik agar tujuan pembelajaran dapat disampaikan kepada siswa. Dalam hal ini peneliti memilih menggunakan presentasi dengan unsur animasi *flash* sebagai upaya membantu siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran. Media presentasi animasi *flash* menampilkan teks, video, audio, serta animasi gambar lainnya. Media ini dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*, yaitu sebuah program yang dirancang khusus untuk membuat (*self-contained*) atau program yang dapat berjalan sendiri. Kelebihan media presentasi yang menggunakan animasi *flash* yaitu dapat membantu mengatur informasi tentang suatu topik, media presentasi dapat memfasilitasi pembelajaran yang bermakna karena dapat memberikan pemahaman tentang pelajaran baru, digunakan untuk mengetahui

ruang lingkup materi secara keseluruhan, serta digunakan untuk desain bahan ajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SMP Negeri 2 Salimpaung terlihat bahwa guru yang mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu belum menggunakan media pembelajaran sepenuhnya. Guru cenderung masih menggunakan pembelajaran konvensional, yakni masih menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan LKS dan buku paket saja sebagai sumber belajar, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, dan pembelajaran belum sepenuhnya bisa dipahami oleh siswa. Ditambah lagi dengan belum adanya guru yang menggunakan media presentasi menggunakan animasi *flash* untuk mendukung pembelajaran dikelas membuat media presentasi animasi *flash* ini cocok untuk dikembangkan.

Selain itu sebagai mahasiswa Teknologi pendidikan harus mampu mengembangkan media pembelajaran, karena mengembangkan media pembelajaran salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan (FIP UNP, 2008:65). Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media presentasi animasi *flash* sebagai salah satu media pembelajaran dengan judul “*Pengembangan Media Presentasi Animasi Flash pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Salimpaung*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pengembangan media presentasi animasi *flash* yang valid pada mata pelajaran IPS Terpadu ?
- 2) Bagaimanakah pengembangan media presentasi animasi *flash* yang praktis pada mata pelajaran IPS Terpadu ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menghasilkan media presentasi menggunakan animasi *flash* dalam bentuk media yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
- 2) Menghasilkan media pembelajaran yang praktis pada mata pelajaran IPS Terpadu.

D. Spesifik Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya produk berupa media presentasi animasi *flash* menggunakan *Adobe Flash CS3* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP yang berkualitas dan layak digunakan.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media presentasi animasi *flash* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* dalam pelajaran IPS Terpadu ini dilakukan sebagai

upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPS Terpadu serta untuk mengatasi kurangnya sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang dirancang. Pengembangan media presentasi animasi *flash* ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, dan program interaktif .

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media presentasi animasi *flash* memiliki peranan besar dalam mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, penggunaan media presentasi animasi *flash* ini masih jarang digunakan, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu. Pembelajaran IPS Terpadu pada kajian Geografi yang bersifat konsep memerlukan media presentasi sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Sebaiknya materi pada media presentasi animasi *flash* ini dibuat satu semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media presentasi ini. Akan tetapi, sesuai dengan tahapan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini, maka penulisan memiliki keterbatasan yaitu hanya memfokuskan pada kompetensi dasar yang pertama pada mata pelajaran IPS Terpadu yaitu ‘Keragaman Bentuk Muka Bumi dan Proses Pembentukannya’.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran IPS Terpadu.
- 2) Mengoptimalkan efektifitas dan efisiensi pelaksanaan pengembangan media presentasi animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP pada mata pelajaran IPS Terpadu.
- 3) Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan pengembangan media presentasi animasi *flash* dan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum Teknologi dan Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media presentasi animasi *flash* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 2 Salimpaung yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran ini telah selesai dilakukan. Produk media presentasi ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa produk media presentasi dengan kategori revisi ringan validitas materi dengan nilai 3,73 dan validitas media dengan nilai 3,25. Sehingga rata-rata dari validasi produk secara keseluruhan adalah 3,49 dengan kategori valid dengan revisi ringan.
3. Deskripsi data uji lapangan menunjukkan bahwa produk media presentasi yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media presentasi tentang tampilan, penyajian materi, kemanfaatan berdasarkan pandangan siswa dengan nilai 3,56 dengan kriteria sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya uji coba terhadap produk yang dikembangkan dilakukan pada beberapa sekolah sehingga didapatkan hasil yang lebih valid.
2. Dalam pengembangan media pembelajaran presentasi ini sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yang terdiri dari beberapa orang yang memiliki keahlian dalam bidang materi dan pada bidang media agar hasil yang diperoleh lebih berkualitas.
3. Bagi seorang pengembang diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang komputer terutama mengenai desain, pemrograman dan desain grafis dalam membuat media pembelajaran presentasi menggunakan *adobe flash* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media presentasi animasi *flash* dengan materi yang lain.
4. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, media presentasi ini layak digunakan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP dan sederajat.
5. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau *disseminate* yang mana merupakan tahap penggunaan produk pada skala yang lebih luas, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Jakarta.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Priyambodo, Erfan. *Tutorial Pembuatan Animasi flash 8*
From <http://tutorialanimasiflash.blogspot.com/> diakses pada tanggal 13 Januari 2013.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Rusdi, Andi. 2009. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran (online), (<http://anrusmath.wordpress.com/2008/08/16/pengembangan/>) diakses tanggal 20 Juli 2013
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press
- Setyosari, Punanji. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Medoa Group
- Sudjana, Nana. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algansindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- <http://Chaeruddin.com/2008/animasi-flash.html> diakses pada tanggal 13 Januari 2013.