

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA BERBASIS *ADOBE
FLASH CS 6* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR GEOGRAFI DI SMA NEGERI 14 BOMBANA**

O l e h:

Ketua : Nasarudin, S.Pd., M.Pd. (0018088504)
Anggota : Samsi Awal, S.Pd., M.Pd. (0006069207)
: Ahmad Triantono Kurniawan (201320627)

UNIVERSITAS SEMBILANBELAS NOVEMBER KOLAKA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

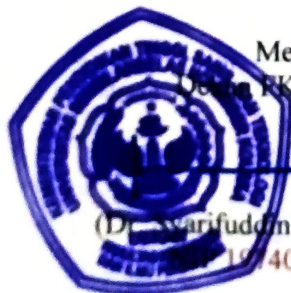
Judul : Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Cs 6* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi Di Sma Negeri 14 Bombana

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Nasarudin, S.Pd., M.Pd.
Perguruan Tinggi : Universitas Sembilanbelas November Kolaka
NIDN : 0018088504
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Geografi
Nomor HP : 085342729087
Alamat Email : nasarudin.geousn16@gmail.com

Anggota I
Nama Lengkap : Samsi Awal, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0006069207
Perguruan Tinggi : Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Anggota II
Nama Lengkap : Ahmad Triantono Kurniawan
NIM : 201320627
Perguruan Tinggi : Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : 2023
Biaya : 10.000.000



Mengetahui,
Dekan FKIP USN Kolaka

(D. Swarifudon Tundreng, S.S., M.Pd.)
NIP 197407072005021003

Kolaka, Maret 2023
Ketua,

(Nasarudin, S.Pd., M.Pd.)
NIP/NIK 0018088504



Menyetujui,
Ketua LPPM USN Kolaka

(Nursamsir, S.E., M.Si.)
NIP 196712122021211004

URAIAN UMUM

Judul penelitian : Efektivitas pemanfaatan multimedia berbasis *adobe flash Cs 6* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi di SMA Negeri 14 Bombana

1. Tim Peneliti

NO.	Nama	Jabatan fungsional	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1	Nasarudin, S.Pd., M.Pd.	Asisten Ahli	Geografi	USN Kolaka	4
2	Samsi Awal, S.Pd., M.Pd.	Asisten Ahli	Geografi	USN Kolaka	4
2	Ahmad Triantono Kurniawan	-		USN Kolaka	4

2. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian) Data:
Materi Pelajaran Geografi pembahasan tentang Hidrosfer
3. Masa Pelaksanaan
 - Mulai tahun: 2023
 - Berakhir tahun: 2023
4. Usulan Biaya PDP: Rp10.000.000
5. Lokasi Penelitian (lab/studio/lapangan) SMA Negeri 14 Bombana
6. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)
7. Temuan yang ditargetkan (penjelasan Permasalahan, metode, teori, produk, atau alur rekayasa sistem) Aplikasi media pembelajaran
8. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada gagasan fundamental dan orisinal yang mendukung peningkatan minat belajar siswa pada SMA Negeri 14 Bombana)
9. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi) Jurnal Nasional
10. Rencana luaran HKI, buku, purwarupa atau luaran lainnya yang ditargetkan, tahun rencana perolehan atau penyelesaiannya. Rencana Luaran berupa buku petunjuk penggunaan aplikasi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	1
URAIAN UMUM	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL.....	6
RINGKASAN	6
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Urgensi Penelitian	3
TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Media Pembelajaran	4
2.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	4
2.3. Adobe Flash Cs 6.....	5
2.4. Model Pembelajaran ADDIE	6
METODE	9
3.1. Tahapan Penelitian Media Pembelajaran	9
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
4.1. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif.....	12
4.2. Hasil Belajar Siswa pada Pre-Test	14
4.3. Hasil Belajar Siswa pada Post-Test.....	17
KESIMPULAN	21
DAFTAR PUSTAKA	22
RENCANA ANGGARAN BIAYA.....	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran	7
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Media pembelajaran	9
Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama.....	12
Gambar 4.2 Tampilan Menu Materi.....	13
Gambar 4.3. Tampilan pengertian litosfer	14
Gambar 4.4: Kategorisasi hasil belajar siswa pada <i>pre-test</i>	16
Gambar 4.5: Ketuntasan hasil belajar siswa pada <i>pre-test</i>	16
Gambar 4.5: Hasil belajar media pembelajaran <i>post-test</i>	18
Gambar 4.6: Ketuntasan hasil belajar siswa pada <i>post-test</i>	19

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Kategorisasi Hasil *Pre-Test* kelas X SMA Negeri 14 Bombana 15

Tabel 4.2: Kategorisasi Hasil *Post-Test* kelas X SMA Negeri 14 Bombana 17

RINGKASAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mulai mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali alat bantu pada proses pembelajaran. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung efektif (Rahmawati & Mukminan, 2018). Pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik dan mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer (Anita Adesti & Siti Nurkholimah, 2020). Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Umumnya siswa lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat secara langsung daripada penjelasan dengan cara konvensional (Harahap & Siregar, 2020).

Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi pelajaran, sehingga komunikasi yang terjalin dapat menyampaikan pesan sesuai materi yang disampaikan (Hidayah et al., 2017), Salah satu media interaktif yang unggulan saat ini adalah *adobe flash CS6*. Dimana di dalamnya terdapat berbagai macam *tools* yang dapat membuat animasi media pembelajaran lebih baik, sehingga penyajian materi kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik dapat memberikan stimulus kepada peserta didik. Hal ini sangat mempengaruhi kreativitas, pemikiran dinamis, motivasi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bombana bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyajian materi pelajaran sudah menggunakan sistem komputerisasi. Selama ini media pembelajaran yang digunakan pada SMA Negeri 14 adalah software

microsoft office power point. Hal ini sudah cukup untuk penyajian materi secara visual. Namun aplikasi *power point* sangat terbatas dalam penyajian media Pembelajaran interaktif (MPI). Menurut (Awal & Masruri, 2019) perlu adanya media pembelajaran interaktif sehingga dapat menarik minat siswa dalam memahami pelajaran.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendorong guru dalam agar inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran di SMA Negeri 14 Bombana. Media pembelajaran interaktif saat dianggap mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Yeftha et al., 2020). Ada beberapa software aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif salah satunya adalah menggunakan *adobe flash CS 6*.

Pada penelitian ini adalah efektivitas Pemanfaatan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Cs6* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi di SMA Negeri 14 Bombana. Tujuannya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *adobe flash CS 6*. Untuk mengukur tingkat efektivitas yaitu dengan cara melihat hasil nilai sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif (*pre-test*) dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif (*post-test*). Pada kasus ini mata pelajaran yang menjadi bahan uji coba adalah geografi dengan materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini berpengaruh terhadap penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung efektif (Rahmawati and Mukminan 2018). Pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik dan mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer (Anita dan Siti, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi agar pembelajaran dapat menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Geografi, Hidrosfer, dan Kelas 2012). Pemanfaatan teknologi siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar peserta didik (Program dan Pendidikan 2022).

Pada proses pembelajaran, penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi, sehingga komunikasi yang terjalin dapat menyampaikan pesan sesuai materi yang disampaikan (Hidayah, Wahyuni, and Ani 2017). Salah satu media interaktif yang unggulan saat ini adalah *adobe flash CS 6*. Dimana di dalamnya terdapat berbagai macam *tools* yang dapat membuat animasi media pembelajaran lebih baik, sehingga penyajian materi yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik. Hal ini

sangat mempengaruhi kreativitas, pemikiran dinamis, motivasi serta hasil belajar siswa.

Beberapa *tools* unggulan dari *adobe Flash Cs 6* yaitu menyediakan desain yang dinamis serta dapat membuat navigasi pembelajaran. Hasil dari *Adobe Flash Cs 6* dapat berupa SWF dan MP4 yang sudah dilengkapi dengan animasi, audio serta musik yang berbeda (Widiyastuti, Slameto, and Radia 2018). Sebagian materi pelajaran geografi susah untuk dipahami dan sekaligus banyaknya materi pada setiap bab yang harus dimengerti oleh peserta didik. Maka dengan hadirnya *adobe flash Cs 6* sedikit lebihnya bisa membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan bisa mendapatkan hasil belajar secara maksimal. Pada pembelajaran geografi di sekolah diperlukan suatu media sebagai alat bantu untuk mengatasi kelemahan pelaksanaan pembelajaran geografi di kelas sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas pemanfaatan multimedia berbasis *adobe flash Cs 6* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi di SMA Negeri 14 Bombana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektifitas *Adobe Flash Cs 6* dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bombana?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Adobe Flash Cs 6* di SMA Negeri 14 Bombana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah tersebut di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *Adobe flash Cs 6* dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bombana.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* di SMA Negeri 14 Bombana.

1.4 Urgensi Penelitian

Urgensi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Efektifitas penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash Cs 6* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran geografi.
2. Media pembelajaran *adobe flash Cs6* diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran geografi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai penyalur pesan dan memberikan rangsangan secara terencana kepada peserta didik supaya tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif, efisien, dan dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi konkrit. Media pembelajaran berupa grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk mengungkap, memproses serta memberikan pesan secara verbal dan visual (Kurnia 2015). Secara umum media pembelajaran sesuatu untuk menyampaikan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan dan minat peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar ini diartikan dengan media pembelajaran (Kuswanto and Radiansah 2018). Alat bantu diperlukan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

2.2. Manfaat Media Pembelajaran

Pemilihan media harus memperhatikan berbagai aspek, seperti tujuan belajar, konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Pada kondisi di zaman sekarang ini, media berbasis teknologi yang disajikan dengan *mobile device* akan sangat relevan untuk dijadikan alat bantu belajar peserta didik (Amirullah dan Susilo 2018). Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah (a) media

pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan, (b) media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi, (c) media pengajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, (d) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan baik akan sangat bermanfaat, antara lain perhatian peserta didik terhadap materi pengajaran akan jauh lebih tinggi, proses pembelajaran lebih interaktif dan peserta mendapatkan pengalaman yang konkrit dan hasil yang diperoleh/dipelajari mudah teringat, dan mendorong peserta didik untuk berani bekerja secara mandiri dan dapat ditingkatkan.

2.3. *Adobe Flash Cs 6*

Aplikasi *Adobe Flash Cs 6* adalah aplikasi yang kaya fitur untuk pembuatan media pembelajaran. *Software* ini selain mampu mendesain gambar, pembuatan animasi juga mampu mengkombinasikan berbagai media (Muhamad Fatchan 2018). *Adobe Flash CS6* merupakan perkembangan dari versi sebelumnya yaitu *adobe flash Cs5* (Saidah and Nugroho 2015). Fitur aplikasi ini sudah mampu menjalankan aplikasi 3D. Menurut Farah (2020), mengatakan bahwa Aplikasi *Adobe Flash* merupakan media animasi yang mendukung pemrograman dengan

Action Script. *Script* tersebut sangat tepat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif karena mendukung gambar, animasi, teks, image, dan pemrograman (Dian dan Kustijono, 2013). Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa salah satu kelebihan *Adobe Flash* dibandingkan dengan *software* lainnya adalah adanya bahasa scripting bahasa pemrograman yang dikenal dengan sebutan *ActionScript* untuk mendukung perancangan suatu animasi atau aplikasi begitu juga dengan *Adobe Flash CS 6*. Selain itu, hasil akhir dari pembuatan tersebut dapat dikonversi dan di publish dengan ukuran yang relatif kecil, kemudian disimpan dalam beberapa tipe file extension diantaranya: *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, dan *.mov*. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash Cs 6* merupakan perangkat lunak software yang memiliki beberapa kelebihan antara lain: kemampuan dalam mengkombinasikan berbagai jenis media teks, gambar, audio, maupun video, kinerjanya yang dapat dikombinasikan dengan *software* lain.

2.4. Model Pembelajaran ADDIE

Model pembelajaran yang kembangkan pada penelitian ini adalah model ADDIE (Tegeh dan Kirna, 2013). Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum, sehingga sangat tepat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas (Program dan Pendidikan, 2022). Ketika digunakan dalam pembelajaran, proses ini berurutan tetapi interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran pada tahap sebelumnya. Hasil akhir suatu tahap merupakan produk dari tahap sebelumnya. Adapun kerangka model ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran

1. Analisis

Pada tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya
- b) Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran
- c) Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang digunakan untuk menentukan kemampuan dimiliki oleh siswa.

2. Desain

Pada Tahapan desain ini meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran geografi
- 2) Merancang skenario pembelajaran mata pelajaran geografi
- 3) didasarkan pada kompetensi mata pelajaran,

- 4) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Pengembangan

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. ada dua tujuan penting yang perlu dicapai pada tahap pengembangan

- 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan,
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran

4. Implementasi

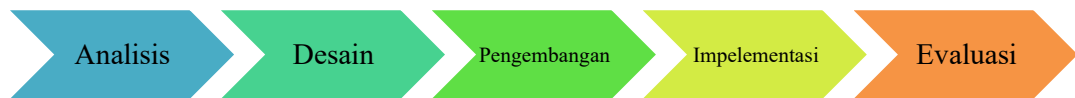
Tahapan implementasi penelitian ini yaitu mengimplementasikan materi pelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs 6*. Dengan mengambil poin point penting dalam pembelajaran.

5. Evaluasi

Tahapan Evaluasi merupakan tahapan yang terakhir yaitu memperhatikan Kembali hasil kinerja media pembelajaran yang telah di implementasi. Tujuannya untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tersebut terhadap peningkatan kemampuan berpikir siswa.

III. METODE

3.1. Tahapan Penelitian Media Pembelajaran



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Media pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Kerangka pembelajaran tersebut bersifat umum sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Adapun tahapan dari kerangka model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Tahapan Analisis

Merupakan tahapan dari pengumpulan data dan informasi baik berupa materi pelajaran, gambar, ataupun video pendukung. Dari hasil pengumpulan informasi tersebut dianalisis sehingga menjadi informasi yang lengkap.

2. Tahapan Desain

Tahapan ini merupakan tahapan perancangan *user interface* media pembelajaran interaktif. Tampilan antarmuka media pembelajaran dibuat sedemikian rupa agar tampilan *user friendly* sehingga siswa mudah memahami maksud dari media tersebut.

3. Tahapan pengembangan

Pada tahapan ini merupakan tahapan membuat baris perintah (*Action Script*) dari informasi satu dan informasi lainnya supaya saling terhubung sehingga membuat tampilan media pembelajaran lebih interaktif.

4. Tahapan Implementasi

Pada tahapan yaitu melakukan implementasi media pembelajaran yang telah dibuat kepada siswa SMA Negeri 14 Bombana. Media pembelajaran tersebut berupa mata pelajaran geografi. Pada tahap ini yang nanti menjadi bahan evaluasi kemampuan berpikir siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat.

5. Evaluasi (Pengujian Media Pembelajaran)

Pada tahapan terakhir ini yaitu menguji efektifitas penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir siswa SMA Negeri 14 Bombana. Adapun metode yang digunakan untuk pengujian tersebut adalah metode *Quasi experimental tipe Non-equivalent control group design* bentuk pretest dan posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 14 Bombana berjumlah 23 siswa.

3.2. Lokasi Kegiatan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 14 Bombana. Secara administrasi lokasi penelitian berada di Desa Masaloka Timur, Kecamatan Kepulauan Masaloka Raya, Kabupaten Bombana.

3.3. Target Luaran

luaran kegiatan pada penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif materi pelajaran geografi kelas IX berupa tipe file **.swf** dan **.mp4**. Sedangkan rencana capaian penelitian berupa jurnal penelitian minimal sinta 1 - 6. Adapun untuk luaran tambahan berupa aplikasi *android*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

a) Menu utama aplikasi media pembelajaran interaktif



Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama

Pada Gambar 4.1 merupakan tampilan utama aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash Cs6*. Dimana didalam terdiri dari 5 (lima) menu utama yaitu Kompetensi inti, Kompetensi dasar, Indikator Capaian Kompetensi, Tujuan Media pembelajaran dan Materi Pelajaran. Kemudian ditambah dengan 2 menu lainnya yaitu petunjuk penggunaan aplikasi dan profil diri pembuat aplikasi.

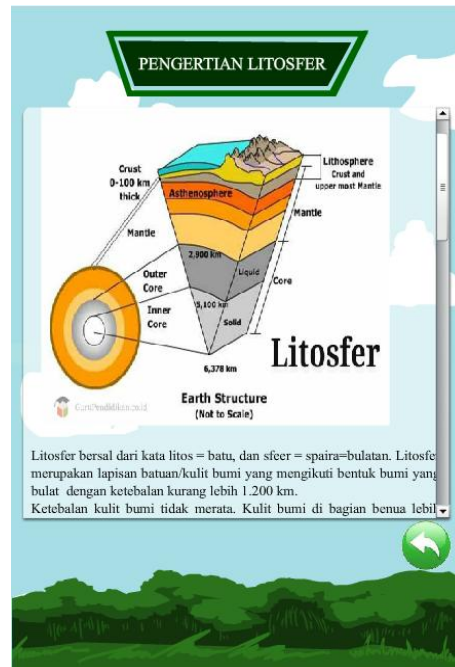
b) Tampilan Menu Materi

Pada penelitian ini melakukan eksperimen pada mata pelajaran geografi dengan materi litosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Adapun pada materi tersebut terdiri dari sub materi pokok yaitu Struktur Lapisan Bumi, Bentuk Muka Bumi dan Ciri Bentang Alam. Untuk sub menu Struktur lapisan bumi masih terdapat juga sub menu yaitu pengertian litosfer dan jenis batuan penyusun kulit bumi. Berikut adalah Gambar 4.2 Tampilan Materi.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Materi

c) Tampilan sub menu pengertian Litosfer



Gambar 4.3. Tampilan pengertian litosfer

Pada Gambar 4.3 sub menu materi pengertian litosfer terdapat animasi serta informasi interaktif. Pada menu tersebut juga terdapat penjelasan materi dan juga informasi gambar litosfer dan struktur lapisan bumi.

Dalam penyajian informasi pada media pembelajaran interaktif di desain sedemikian rupa yang yang *user friendly* sehingga siswa dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi tersebut juga di desain dengan berbagai animasi interaktif sehingga tampilan lebih menarik.

4.2. Hasil Belajar Siswa pada *Pre-Test*

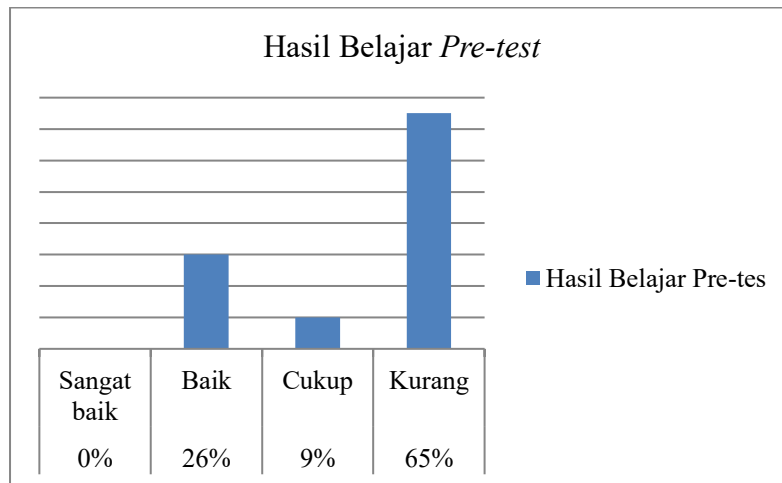
Hasil belajar siswa dihitung dengan melihat ketuntasan hasil belajar siswa baik secara individu maupun secara klasikal. Tuntas ataupun tidaknya hasil belajar siswa dilihat dari ketuntasan minimal yang dicapai oleh siswa. Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) untuk materi dinamika litosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan adalah 75. Secara umum persentase hasil belajar siswa pada *pre-test* menyangkut materi dinamika litosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1: Kategorisasi Hasil *Pre-Test* kelas X SMA Negeri 14 Bombana

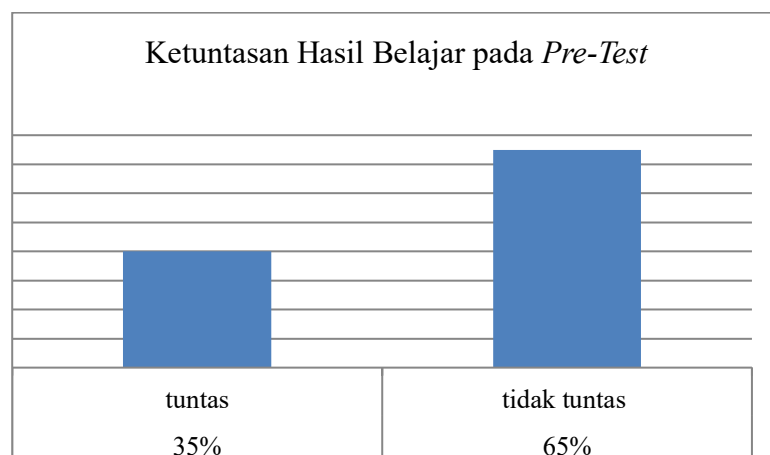
No	Klasifikasi Nilai	Jumlah siswa	Persentase (%)
1	Sangat baik	0	0%
2	Baik	6	26%
3	Cukup	2	9%
4	Kurang	15	65%
	Total	23	100%

Berdasarkan hasil belajar pada *pre-test* siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bombana, sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan. Hal itu dapat dilihat dari tabel 1 kategorisasi hasil *Pre-Test* yakni sebagai berikut: terdapat 15 siswa (65%) siswa belum mencapai KKM, sedangkan yang mencapai kriteria ketuntasan minimum hanya berjumlah 8 siswa (35%), dengan klasifikasi nilai sebagai berikut yang termasuk kategori baik berjumlah 6 siswa dengan persentase 26%, yang mencapai kategori cukup ada 2 siswa (9%), kategori kurang terdapat 15 siswa dengan persentase sebesar 65%. Kategorisasi hasil belajar siswa pada *pre-test* yang diperoleh dapat dilihat pada diagram 1 berikut:



Gambar 4.4: Kategorisasi hasil belajar siswa pada *pre-test*.

Capaian hasil belajar siswa pada *pre-test* tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X SMA Negeri 14 Bombana belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan yakni terdapat 15 siswa (65%) nilainya berada di kategori kurang sementara yang mencapai kriteria ketuntasan minimum terdapat 8 siswa dengan persentase sebesar 35%. Untuk lebih jelasnya kriteria ketuntasan minimum hasil belajar pada *pre-test* dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5: Ketuntasan hasil belajar siswa pada *pre-test*

4.3. Hasil Belajar Siswa pada Post-Test

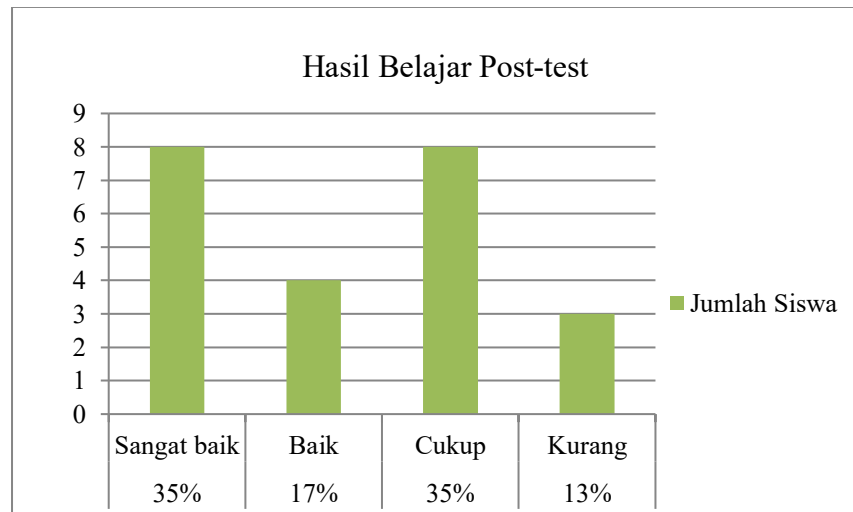
Setelah memperoleh gambaran hasil belajar siswa pada pre-test maka selanjutnya peneliti dan guru secara bersama-sama membuat rencana pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia berbasis *adobe flash Cs6* dengan materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan untuk melihat keefektifan hasil belajar yang diterapkan. Berdasarkan data kategorisasi hasil tes belajar pada post-test, maka ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa setelah menerapkan pembelajaran geografi dengan menggunakan multimedia berbasis *Adobe Flash Cs6* disajikan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2: Kategorisasi Hasil *Post-Test* kelas X SMA Negeri 14 Bombana

No	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase %
1	Sangat baik	8	35%
2	Baik	4	17%
3	Cukup	8	35%
4	Kurang	3	13%

Berdasarkan Hasil belajar pada post-test siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bombana, sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan. Hal itu dapat dilihat dari tabel 2 yakni sebagai berikut: terdapat 20 siswa (87%), sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum hanya berjumlah 3 siswa dengan persentase 13%, dengan klasifikasi nilai sebagai berikut yang termasuk kategori sangat baik berjumlah 8 siswa dengan persentase sebesar 35%, yang mencapai kategori baik sebanyak 4 siswa dengan persentase 17 %, kategori cukup terdapat 8 siswa (35%), kategori kurang terdapat 3 siswa dengan

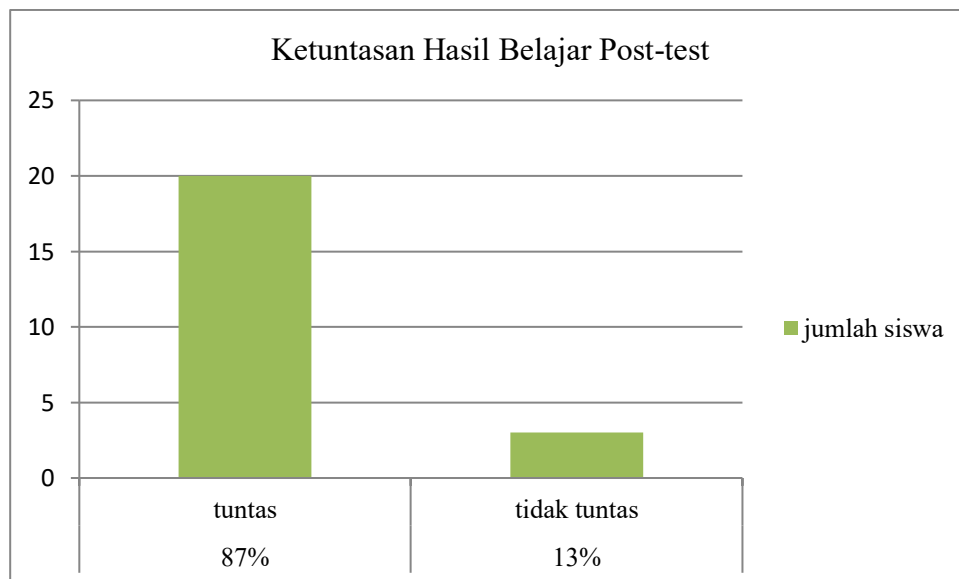
persentase sebesar 13%. Kategori ketuntasan yang diperoleh pada post-test dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.5: Hasil belajar media pembelajaran *post-test*

Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menerapkan pembelajaran geografi dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe flash Cs 6* di SMA Negeri 14 Bombana pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum, yakni yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) diraih sebanyak 20 siswa dengan persentase 87% sedangkan yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum terdapat 3 siswa dengan persentase sebesar 13% yang telah diterapkan. Meningkatnya hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *Adobe Flash Cs 6*. Metode ini sangat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran ini dapat menarik dan perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan, dan

Media pembelajaran ini memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Diagram 4 berikut:



Gambar 4.6: Ketuntasan hasil belajar siswa pada *post-test*.

Capaian hasil belajar siswa setelah diterapkannya multimedia menggunakan media pembelajaran *Adobe flash CS 6* di SMA Negeri 14 Bombana pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai Kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat pada diagram 4 tentang ketuntasan hasil belajar siswa pada *post-test*. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai kriteria yang ditentukan yaitu terdapat 20 siswa dengan persentase 87% yang mencapai kriteria ketuntasan yang diterapkan sedangkan yang belum mencapai kriteria ketuntasan masih terdapat 3 siswa dengan persentase sebesar 13%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang tinggi dan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia

menggunakan multimedia *Adobe flash Cs 6* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun luaran pada penelitian ini adalah

1. Luaran Wajib

Artikel dengan judul Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Cs 6* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi di SMA Negeri 14 Bombana telah rencananya akan dipublish pada jurnal *geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi (JPG)*, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin (<https://ppjp.ulm.ac.id/journal>) yang terakreditasi Nasional Sinta 4 dengan status *submission* “**accepted**” dan jurnal dipublikasi pada bulan Meret 2023.

2. Luaran Tambahan

Selain artikel ilmiah, penelitian ini juga memiliki luaran tambahan buku panduan media pembelajaran interaktif.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan *adobe flash CS 6* pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bombana. Hasil penelitian pada *pre-test* siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 8 siswa dengan persentase sebesar 35% sedangkan sebagian besar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan mencapai 15 siswa dengan persentase sebesar 65%. Setelah pembelajaran diterapkan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS6* hasil belajar siswa mengalami peningkatan yakni siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum terdapat 20 siswa dengan persentase sebesar 87% sementara siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum hanya 3 siswa dengan persentase 13%. Dengan adanya pengujian hasil percobaan tersebut penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash CS6* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Target luaran yang pada judul penelitian Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Cs6* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi di SMA Negeri 14 Bombana sudah tercapai. Dimana luaran yang wajib yang telah di targetkan yaitu minimal sinta 1-6 dengan status masih dalam proses capaian. Adapun progres target luaran yang kami peroleh saat ini yaitu Sinta 4 dengan status *submission* “**submit**”. Sedangkan luaran tambahan yang ditargetkan yaitu berupa buku panduan penggunaan aplikasi media pembelajaran sudah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
2. Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
3. Awal, S., & Masruri, M. S. (2019). Pemanfaatan Batu Angus di Lereng Timur Gunung Gamalama Pulau Ternate Sebagai Media Pembelajaran Geografi di SMA. *Geomedia: Majalah Ilmiah Dan Informasi Kegeografian*, 17(1), 11–20.
4. Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrfs. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.183>
5. Dian Anggraeni, R., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v3n1.p11-18>
6. Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924>
7. Heryadi, H., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2017). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *JTEP-Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, 2(1), 142–150.
8. Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dan Manfaat Pajak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 117. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i1.5012>
9. Jehamin, G., Syam, M., & Setyasih, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X di SMA Budi Luhur Samarinda.

Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi, 1(1), 42–50.
<https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.184>

10. Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
11. Muhamad Fatchan. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional CS6. *Information Technogi Journal*, 7(5), 1–2.
12. Rahmawati, E. M., & Mukminan, M. (2018). Pengembangang m-learning untuk mendukung kemandirian dan hasil belajar mata pelajaran Geografi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12726>
13. Yeftha, Y., Haryanto, Z., & Saputra, Y. W. (2020). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Geografi Dengan Model Inkuiri Terbimbing Di SMAN 3 Samarinda. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 15–26. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.185>

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Peneliti Dan Pembagian Tugas

No	Nama NIDN	Asal Instansi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Nasarudin, S.Pd., M.Pd.	USN Kolaka	Pendidikan Geografi	4	<ul style="list-style-type: none">- Mengumpulkan bahan- Desain sistem- Implementasi- Membuat naskah publikasi
2	Samsi Awal, S.Pd., M.Pd	USN Kolaka	Pendidikan Geografi	3	<ul style="list-style-type: none">- Menganalisa data- Uji coba MP- Dokumentasi- Analisa hasil evaluasi

Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul

A. Identitas Ketua

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Nasarudin, S.Pd., M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	-
5	NIDN	0018088504
6	Tempat dan Tanggal	Biwinapada, 18 Agustus 1985
7	E-mail	nasarudin.geousn16@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	085342729087
9	Alamat Kantor	Jln. Pemuda No. 338, Kel. Taha, Kab. Kolaka
10	Nomor Telepon/Faks	(0402)
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	70
12	Matakuliah yang diampu	Perencanaan Pembelajaran Geografi Geografi Desa dan Kota Geografi Pesisir Ekologi dan Ilmu Lingkungan Mitigasi Bencana

B. Riwayat Pendidikan

	SI	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Khairun	Universitas Negeri Makassar
Bidang Ilmu	Pendidikan Geografi	Pendidikan Geografi
Tahun Masuk-Lulus	2014	2016
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Kajian kerusakan pantai akibat abrasi di wilayah pesisir Kelurahan Kastela, Kecamatan Pulau ternate, Kota Ternate	Zonasi dan kesiapsiagaan masyarakat di wilayah rawan banjir lahar dingin DAS Tugurara Ternate
Nama Pembimbing/Promotor I	Dr. Adnan Sofyan, S.P., M.Sc	Prof. Dr. Ramli Umar, M.Si

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2021	Identifikasi potensi air bawah tanah di Desa Holimombo, Kecamatan Wabula, kabupaten Buton	Sumber* PDP Ekternal	20.000.000
2				
3				
4				

**Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema peneitian DRPM maupun dari sumber lainnya*

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
4				

**Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema peneitian DRPM maupun dari sumber lainnya*

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmian	Nama Jurnal	Volume/ nomor Tahun
1	Analisis Kesiapsiagaan Rumah Tangga Kelurahan Tubo terhadap Banjir Lahar Dingin di Sungai Tugurara Ternate	Jurnal Tunas Geografi	Vol. 08 No. 02 2019
2	Analisis Kesiapsiagaan Masyarakat Pada Wilayah Rawan Banjir Lahar Dingin Gunung Gamalama Kelurahan Dufa-Dufa Ternate	Jurnal Spasial	Vol. 6, No. 2, 2019
3	The Effect Of Self-Efficacy On Geography Learning Outcomes Of Students Of Class X Iis SMA Negeri 1 Tanggetada In The Covid-19 Pandemic	Geographica	3 (2), 105-113 2021
4	Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Kesehatan masyarakat Desa La Pao-Pao di Masa Pandemi COVID-19 melalui Kuliah Kerja Nyata	Jurnal PkM	Vol. 4 No. 1 2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Penelitian Dosen Pemula.

Kolaka, Maret 2023
Ketua Pengusul,



Nasarudin, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0018088504

F. Identitas Diri Anggota

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Samsi Awal, S.Pd., M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIP	-
5	NIDN	0006069207
6	Tempat dan Tanggal	Mbanua 06 Juni 1992
7	E-mail	awalgeografi@yahoo.co.id
8	Nomor Telepon/HP	082249278769
9	Alamat Kantor	Jalan Pemuda Kelurahan Tahoa
10	Nomor Telepon/Faks	-
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	70
12	Matakuliah yang diampu	Strategi Pembelajaran Geografi Geografi Ekonomi Geografi Politik

G. Riwayat Pendidikan Anggota

	SI	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Khairun	Universitas Negeri Yogyakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Geografi	Pendidikan Geografi
Tahun Masuk-Lulus	2010-2014	2015-2018
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Penerapan model pembelajaran number head together untuk meningkatkan hasil dan aktivitas siswa di SMP Negeri 5 Kota ternate pada materi keadaan alam indonesia	Fenomena batu angus di Lereng Timur Gunung Gamalama dan Pemanfaatan sebagai media pembelajaran geografi di SMA
Nama Pembimbing/Promotor I	Tamrin Robo S.Pd., M.Sc dan Vrita Tri Aryuni S.Si., M.Si	Dr. Muchsinatun Siasah Masruri M.Sc

H. Pengalaman Penelitian Anggota Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
4				

**Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema peneitian DRPM maupun dari sumber lainnya*

I. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Anggota dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
4				

**Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema peneitian DRPM maupun dari sumber lainnya*

J. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Anggota dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmian	Nama Jurnal	Volume/ nomor Tahun
1	The Phenomenon of existence Batu Angus on the eastern slopes of mount Gamalama Ternate island North Maluku	Journal of Physics	1511 (1),012084 2020
2	Pemanfaatan Batu Angus di Lereng Timur Gunung Gamalama Pulau Ternate Sebagai Media Pembelajaran Geografi di SMA	Geomedia	17 (1) 2019
3	Identifikasi Bidang Gelincir Zona Rawan Longsor Menggunakan Metode Geolistrik Di Ruas Jalan Toraja–Mamasa	Majalah Geografi Indonesia	34 (2), 101-107 2020
4	Implementation of number head together (nht) learning model to improve student learning outcomes of class vii-1 public middle school 5 ternate city on nature material of indonesia.	Geographica	1 (1), 40-45 2019
5	The Effect Of Self-Efficacy On Geography Learning Outcomes Of Students Of Class X Iis Sma Negeri 1 Tanggetada In The Covid-19 Pandemic	Geographica	3 (2), 105-113 2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Penelitian Dosen Pemula.

Kolaka, Maret 2023
Anggota Pengusul,



Samsi Awal, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0006069207



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SEMBILANBELAS NOVEMBER KOLAKA
Jl. Pemuda No. 339 Telp. (0405) 2321132, Fax. (0405) 2324028 Kolaka 93517
Email :rektorat@usn.ac.id, laman : <http://usn.ac.id>

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nasaruddin, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0018088504
Pangkat/Jabatan : -
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul:

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CS 6* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI DI SMA NEGERI 14 BOMBANA

Yang di usulkan dalam skema penelitian dosen pemula dengan pendanaan internal untuk tahun anggaran 2023 bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia mengembalikan seluruh biaya penugasan yang sudah diterima ke kas Universitas sembilanbelas November Kolaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar benarnya.

Mengetahui,
Ketua LPPM-PMP USN Kolaka

Nursamsir, S.E., M.Si.
NIP 196712122021211004

Kolaka, Maret 2023
Yang menyatakan.

NASARUDDIN, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0018088504

RENCANA ANGGARAN BIAYA

3. Lampiran 3

No	Jenis Belanjaan	Komponen	Item	Satuan	Vol	Biaya Satuan	Total
1	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Kertas A4	rim	3	58,000	174,000
2	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Kertas F4	rim	3	58,000	174,000
3	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Pulpen Snowman	Lusin	3	30,000	90,000
4	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Pulpen Baliner	Pcs	5	15,000	75,000
5	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Buku Notes	Lusin	5	30,000	150,000
6	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Buku Agenda	Buah	2	35,000	70,000
7	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Lakban	Buah	3	35,000	105,000
8	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Map Plastik	Lusin	2	59,000	118,000
9	Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Staples	Unit	2	12,000	24,000
10	Pengumpulan data	Transport	Transportasi lokal pengumpulan Data (Kolaka-Bombana)	OK (kali)	4	300,000	1,200,000
11	Pengumpulan data	penginapan	Penginapan (Bombana)	OH	4	300,000	1,200,000

12	Pengumpulan data	Biaya konsumsi	FGD persiapan penelitian (konsumsi)	OH	4	30,000	120,000
13	Pengumpulan data	Uang Harian	Pembantu peneliti (non dosen)	OJ	32	25,000	800,000
14	Pengumpulan data	HR Pengolah Data	Uang Harian Pembantu Lapangan (Konsultasi Data)	OH	4	80,000	320,000
15	Analisis data	Uang Harian	Pembantu analisis data (non dosen)	OJ	32	25,000	800,000
16	Analisis data	Biaya konsumsi	FGD Uji Coba Sistem (Konsumsi)	OH	6	30,000	180,000
17	Pelaporan, LuaranWajib, dan LuaranTambahan	Uang Harian	FGD final Sosialisasi Penggunaan Aplikasi(konsumsi)	OH	40	30,000	1,200,000
18	Pelaporan, LuaranWajib, dan LuaranTambahan	Transport	Uang harian rapat di dalam kantor (Transport)	OH	6	350,000	2,100,000
19	Pelaporan, LuaranWajib, dan LuaranTambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional Terakreditasi	Paket	1	600,000	600,000
20	Pelaporan, LuaranWajib, dan LuaranTambahan	Biaya buku dll	Buku Saku pembuatan Penggunaan media pembelajaran	Paket	1	500,000	500,000
Jumlah Anggaran yang dibutuhkan							10.000.000