

ABSTRAK

Saldiani. 2022. Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas 5 di SDN 667 Uru Berbasis *Adobe Flash* (dibimbing oleh Muhammad Idham Rusdi dan Darmawati).

Penelitian ini bertujuan untuk Merancang Media Pembelajaran IPS Kelas 5 di SDN 667 Uru Berbasis *Adobe Flash*. Aplikasi media pembelajaran ini akan berisi tentang materi IPS mengenai Ragam Budaya Indonesia sebagai bahan ajar dikelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran IPS dengan cepat. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan penelitian menggunakan metode *Waterfall Development* adapun metode pengumpulan data meliputi observasi, *interview* dan studi pustaka. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *Adobe Flash CS6*. Inti dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran IPS yang didalamnya terdapat 2 modul materi pembahasan yaitu Keragaman Budaya dan Menghormati Buaya disertai dengan 10 soal *Kuis*. Tahapan pengujian yang digunakan pada media pembelajaran ini adalah pengujian *Black Box*, pengujian oleh ahli media, dan pengujian ahli materi. Hasil pengujian *blackbox* yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa *website* “Valid” atau berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan tidak terdapat kesalahan sistem atau *error* begitu juga dengan hasil pegujian ahli media diperoleh skor akhir penilaian 3,96 kategori “Sangat Valid” dan hasil pegujian ahli materi diperoleh skor akhir penilaian 3,75 kategori “Sangat Valid”. Dari keseluruhan tahapan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS kelas 5 di SDN 667 Uru berbasis *adobe flash* sangat valid dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media pembelajaran, IPS, Budaya, R&D, *Waterfall*, *Black Box*, *Adobe Flash CS6*.