



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS DALAM MATERI SEJARAH PRA AKSARA DI SMP N 1 KERTEK

Muhammad Kholifudin Hanif[✉], Asep Ginanjar[✉]

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2025

Direvisi: Maret 2025

Diterima: April 2025

Keywords:

*Learning Media; Interactive
Multimedia; Pre History*

Abstrak

SMP N 1 Kertek memiliki permasalahan dimana siswa berupa kurang memahami materi IPS dengan cara penyampaian konvensional. Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk membantu mengatasi permasalahan sesuai dengan kebutuhan dan potensi di sekolah. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan adalah dari Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Tim Puslitjaknov. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIA sebanyak 30 siswa dengan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Penelitian menghasilkan produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash yang dikemas dalam bentuk CD Drive yang telah diuji kelayakannya oleh ahli materi dengan skor akumulasi 91,7% yang termasuk kategori "sangat layak" dan penilaian ahli media mendapatkan kategori "sangat layak" dengan skor 90,6%. Dari penilaian pada uji coba kecil mendapatkan kategori "sangat baik" dengan nilai 87,9%. Sehingga, pengembangan media pembelajaran multimedia Interaktif berbasis flash pada materi sejarah di SMP N 1 Kertek layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Abstract

SMP N 1 Kertek has a problem where students do not understand social studies material in a conventional way. Development of interactive multimedia as a learning media to help overcome the problem in accordance with the needs and potential at school. The research method uses Research and Development (R&D). The development procedure used is from Borg & Gall modified by the Puslitjaknov Team. The test subjects in this study were VIIA class students as many as 30 students with data collection techniques of observation, documentation, interviews, and questionnaires. The research resulted in a flash-based interactive multimedia learning media product packaged in the form of a CD Drive which has been tested for feasibility by material experts with an accumulated score of 91.7% which is included in the "very feasible" category and the assessment of media experts getting the "very feasible" category with a score of 90.6%. From the assessment in the small trial, it was categorized as "very good" with a score of 87.9%. Thus, the development of flash-based Interactive multimedia learning media on historical material at SMP N 1 Kertek is suitable for use as a learning medium..

© 2019 Universitas Negeri Semarang

E-ISSN 2685-4929

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jurnalsosiolumpips@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

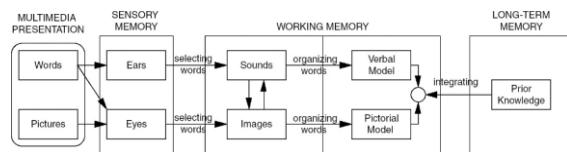
Saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan daripada kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pelaksanaan kurikulum 2013 tentu berpengaruh dengan mata pelajaran yang termuat didalamnya, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adanya kurikulum 2013 membuat paradigma pembelajaran IPS kemudian berubah menjadi lebih terpadu dan aplikatif. Sehingga untuk mendukung paradigma baru tersebut juga harus diterapkan proses pembelajaran IPS di sekolah yang menyenangkan agar tercapainya tujuan nasional dan tujuan pendidikan IPS.

Hasil studi pendahulu yang telah dilakukan di SMP N 1 Kertek menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih dikuasai kendali penuh oleh guru di dalam kelas, tepatnya pada pembelajaran sejarah yang masih terkesan menggunakan metode ceramah. Namun, metode ini dinilai kurang menarik sehingga menjadikan materi yang disampaikan dari guru ke siswa menjadi kurang maksimal, seperti apa yang terjadi oleh para siswa-siswi di SMP N 1 Kertek. Salah satunya terjadi di mata pelajaran IPS pada materi sejarah. Hasil wawancara dengan guru pengampu menuturkan jika materi sejarah merupakan materi yang susah diajarkan daripada materi IPS lainnya. Hal ini karena susahnya mengembangkan materi sejarah yang cenderung banyak dan bersifat kronologis, sehingga pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah yang menyebabkan aktivitas siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat.

Data yang diperoleh dari hasil angket menunjukkan bahwa 80% siswa merasa kesulitan dalam belajar materi sejarah dan 76,7% siswa merasa belum cukup paham jika hanya mendengarkan penjelasan guru. Padahal 93,3% siswa senang dan tertarik ketika guru menggunakan media pembelajaran dan secara spesifik 90% siswa tertarik dengan jenis media yang mampu yang bisa menunjukkan cara kerja,

gambar ilustrasi, video atau materi secara lebih mendetail.

Tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif dalam membantu proses belajar khususnya di mata pelajaran IPS direspon baik oleh siswa dan guru, dari tanggapan angket analisis kebutuhan 93% tertarik dengan media



pembelajaran multimedia interaktif.

Gambar 1. Cognitive Theory of Multimedia Learning

Menurut teori CTML penggunaan jenis media ini mampu menjadi stimulus dalam proses pembelajaran melalui tahapan dan komponen yang terdapat didalamnya (Mayer, 2009). Multimedia memudahkan pengguna dalam mengingat teks, karena dalam multimedia menyajikan teks yang disertai dengan gambar (Dina Indriana, 2011). Sehingga jenis multimedia interaktif dinilai sesuai untuk mengkomodasi permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran IPS di SMP N 1 Kertek.

Jenjang usia siswa sekolah menengah berada pada jenjang usia sekitar 12-16 tahun, yang pada usia ini sesuai dengan teori Piaget termasuk dalam tahap perkembangan kognitif formal operasional dengan karakteristik pola berpikir anak telah sistematis dan meliputi proses-proses yang kompleks, sehingga jenis media interaktif dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan anak dengan tanpa kendala dalam mengoperasikannya.

Sehingga berdasarkan latar belakang, analisis kebutuhan dan potensi yang ada maka dipilihlah media pembelajaran multimedia interaktif sebagai solusi untuk mengatasi problematika pada proses pembelajaran IPS pada materi sejarah “Kehidupan Masyarakat pada masa Praaksara” di SMP N 1 Kertek

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Penelitian jenis ini merupakan penelitian yang biasa digunakan dalam penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan diujicobakan (Sugiyono, 2019). Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang kemudian disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov menjadi 5 langkah utama yaitu, (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan/potensi dan masalah, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi Ahli dan Revisi, (4) Ujicoba lapangan skala kecil dan Revisi, (5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Namun, prosedur pengembangan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap keempat yaitu ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk. Tahap penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert 1-5. Begitu pula dengan penilaian tanggapan peserta didik dalam ujicoba produk menggunakan skala yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Produk

1. Analisis Kebutuhan

Sebelum mengembangkan produk peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dengan metode angket yang diberikan kepada 30 siswa kelas VII A untuk mengetahui kondisi kelas, sarana belajar serta kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wina Sanjaya (2012) bahwa penyusunan media pembelajaran dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan

Dari hasil analisis kebutuhan 30 peserta didik kelas VII A, 80% siswa merasa kesulitan dalam belajar materi sejarah dan 76,7% siswa merasa belum cukup paham jika hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga 90% siswa sepakat merasa perlu adanya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dan 93,3% siswa merasa tertarik belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash. Setelah itu maka dilakukan kajian literatur terkait analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan teori belajar.

2. Mengembangkan Produk Awal

Media pembelajaran multimedia interaktif dikembangkan menggunakan *software* Adobe Animate CC 2019. Media terdiri dari teks, animasi, kuis serta latihan soal sebagai bahan evaluasi materi.

Pengembangan produk awal dilakukan mulai dari tahap menentukan konsep produk,



menyusun materi ajar, membuat *prototype* dan pembuatan media. Adapun hasil pengembangan produk media pembelajaran multimedia interaktif sebagai berikut:

Gambar 1. Tampilan Halaman Awal

Halaman awal akan muncul pertama kali ketika media pembelajaran dijalankan. Pada halaman ini terdapat tombol informasi, panduan, keluar, pengatur suara dan tombol masuk ke menu media.



Gambar 2. Tampilan Halaman Panduan

Halaman panduan berisikan petunjuk penggunaan media yang disajikan dalam bentuk gambar dari setiap isi konten media pembelajaran yang diberi keterangan di dalamnya.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Halaman ini terdapat empat menu tombol navigasi halaman yang disusun seperti tiang papan informasi yang meliputi tombol kompetensi, tombol materi, tombol quiz dan tombol rangkuman.



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi Arkeologis dan Geologis

Dalam menu materi dibedakan antara pembagian secara arkeologis dan geologis. Pada materi arkeologis berisi penyajian materi dengan bentuk teks dan gambar ilustrasi. Sehingga siswa akan lebih mudah untuk memvisualisasikan materi yang mereka pelajari. Sedangkan, Pemaparan materi geologis disajikan dalam bentuk media visual novel. Bentuk media ini disesuaikan seperti halnya kegiatan mengajar guru dan siswa di kelas. Selain itu, terdapat juga gambar yang akan menjadi ilustrasi dari materi yang akan dijelaskan, agar pengguna dapat lebih mudah menerima dan memahami isi materi.



Gambar 5. Tampilan Latihan Soal

Latihan soal pada media pembelajaran ini berbentuk soal pilihan ganda dengan 20 pertanyaan. Setiap soal memiliki empat opsi jawaban yang harus dijawab oleh pengguna. Kuis ini didesain tanpa tombol navigasi sehingga pengguna harus menjawab soal terlebih dahulu agar dapat berpindah secara otomatis ke soal berikutnya, maka ketelitian sangat dibutuhkan dalam mengerjakan tipe soal ini. Setelah siswa berhasil menyelesaikan soal, maka akan muncul penilaian siswa terhadap latihan soal yang dikerjakan yang lengkap dengan pembahasannya.

3. Validasi Ahli dan Revisi

Validasi penilaian produk media pembelajaran multimedia interaktif dilakukan oleh dua orang ahli materi dan satu orang ahli media.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli

Validasi Ahli	Skor	Percentase	Kategori
Ahli Materi I	72	84,7%	Layak
Ahli Materi I Tahap II	80	94,1%	Sangat Layak
Ahli Materi II	76	89,4%	Sangat Layak
Ahli Media	136	90,6%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer, 2023

Hasil penilaian produk media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang baik. Namun, pada penilaian ahli materi I media belum mendapatkan hasil yang maksimal dan harus direvisi sesuai saran. Beberapa revisi yang dilakukan berdasarkan validasi ahli materi I tahap II adalah untuk memperbanyak gambar/video ilustrasi serta mengubah media pada materi agar lebih variatif. Setelah revisi dilakukan maka dilakukan kembali penilaian oleh ahli materi I tahap II yang mendapatkan hasil akhir dengan penilaian "sangat layak" oleh ahli materi dan ahli media sehingga media layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Ujicoba Lapangan Skala Kecil

Ujicoba lapangan skala kecil dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Ujicoba dilakukan oleh peserta didik kelas VII A sebanyak 30 siswa

di laboratorium TIK. Hasil penilaian mendapatkan hasil rata-rata 87,9 % yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dimana terdapat 20 peserta didik memberikan penilaian "sangat baik" dan 10 peserta didik memberikan penilaian "baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *flash* sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Analisis Pembahasan

Penilaian produk media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi terdiri dari 4 aspek, diantaranya (1) Materi, (2) Bahasa, (3) Soal, (4) Keterlaksanaan.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Aspek Validasi Ahli Materi I dan II

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Materi	37	92,5%	Sangat Layak
Bahasa	13	86,7%	Sangat Layak
Soal	18,5	90%	Sangat Layak
Keterlaksanaan	9,5	95%	Sangat Layak
Total	78	91,7%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer, 2023

Penilaian angket ahli materi terdiri atas penilaian dari aspek materi, aspek bahasa, aspek soal dan aspek keterlaksanaan. Skor akhir pada seluruh aspek menunjukkan rata-rata 91,7% yang termasuk kategori "sangat lauak". Aspek materi ini meliputi cakupan tujuan pembelajaran, cakupan materi, kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian penggunaan gambar ilustrasi. Cakupan materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan pokok bahasan materi berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran yang telah dirancang.

Aspek bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, sehingga segi bahasa dalam media ini mendapatkan skor rata-rata 86,7%. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Munadi (2013) bahwa bahasa yang digunakan pada komunikasi

publik atau komunikasi massa hanya menggunakan bahasa yang sudah dikenal umum dan mudah untuk dipahami.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash ini juga memuat latihan soal dan evaluasi yang disertai penilaian akhir secara otomatis dan terdapat pembahasan secara lengkap untuk menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Soal latihan dan evaluasi telah disesuaikan dengan indikator dan materi yang disajikan. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Arsyad (2017) bahwa latihan dapat mempermahir keterampilan atau memperkuat konsep.

Penilaian ahli media terhadap produk media pembelajaran sesuai dengan tabel 3 terdiri dari aspek (1) Kualitas Media, (2) Komunikasi Audio & Visual, (3) Keterlaksanaan

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Aspek Validasi Ahli Materi I dan II

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Kualitas Media	46	92%	Sangat Layak
Komunikasi Audio & Visual	80	88%	Sangat Layak
Keterlaksanaan	10	100%	Sangat Layak
Total	136	90,6%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer, 2023

Penilaian ahli media terhadap aspek kualitas media menunjukkan skor rata-rata 92%. Aspek kualitas media tersebut meliputi kelancaran media ketika digunakan, kemudahan media, kejelasan petunjuk/navigasi, kelengkapan fitur media serta relevansi dengan perkembangan IPTEK.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan secara jelas, dimana pada menu awal terdapat petunjuk penggunaan media yang disajikan secara lengkap dan jelas. Selain itu, multimedia interaktif juga didesain dengan navigasi yang mudah digunakan karena menurut Munadi (2013) bahwa salah satu pertimbangan dalam

membuat multimedia adalah kemudahan navigasi. Kejelasan petunjuk penggunaan dan kemudahan navigasi dirancang sesederhana mungkin agar para siswa tidak kesulitan dalam pengoperasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Produk Media pembelajaran multimedia interaktif ini didesain semenarik mungkin pada aspek visual dan audio. Sehingga penilaian ahli media pada aspek ini mendapatkan skor 88,8%. Multimedia interaktif berbasis flash yang dikembangkan disajikan secara menarik karena dilengkapi dengan gambar, animasi, serta musik latar sebagai pengantar dalam penyajian materi pada media. Menurut Sadiman (2011) multimedia pembelajaran yang baik adalah teknik sajinya yang menarik.

Teks yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan pemilihan jenis dan ukurannya agar mudah dibaca. Selain itu, penggunaan teks dalam teks juga disesuaikan dengan jenis dan style-nya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Munir (2012) yang mengatakan bahwa penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya.

Selain itu, penggunaan teks dalam teks juga disesuaikan dengan jenis dan style-nya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Munir (2012) yang mengatakan bahwa penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya.

Penggunaan animasi dan gambar disesuaikan dengan materi. Resolusi gambar pada media pembelajaran yang ditampilkan memiliki resolusi tinggi agar menghasilkan gambar yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa.

Aspek terakhir dalam penilaian komunikasi audio dan visual adalah penggunaan suara dan musik latar. Dimana desain media pembelajaran multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan efek suara/sound effect dan musik latar/backsound. Penggunaan suara dan musik ini didasari oleh menurut Munadi (2013), musik bisa dijadikan andalan untuk menarik perhatian siswa. Karena musik akan memberikan

nuansa yang hidup sehingga para siswa tidak akan merasa bosan.

Sehingga, secara keseluruhan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian “sangat layak” serta respon dari peserta didik yang “sangat baik”. Maka pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash pada materi sejarah pra aksara layak digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun kesimpulan ini diambil sesuai dengan penilaian kelayakan yang ditetapkan dalam penelitian.

SIMPULAN

Beberapa simpulan terkait pengembangan media pembelajaran ini adalah hasil akhir produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash berbentuk .exe yang dikemas dalam bentuk CD Drive. Skor kelayakan oleh ahli materi dan ahli media masing-masing adalah 91,7% dan 90,6% dengan kategori sangat layak. Hasil ujicoba kepada peserta didik mendapatkan skor 87,9% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash pada materi sejarah pra aksara di Indonesia sangat layak dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran,

Namun saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran adalah terkait efektivitas dan fleksibilitas karena media hanya dapat dijalankan di perangkat komputer. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan lebih banyak partisipan untuk mengukur keefektivitasan media pembelajaran secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Indriana, Dina.2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

Mayer, R.E. 2009. Multimedia Learning. (Teguh Wahyu, Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi

Munir. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief S., dkk. 2010. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali

Sanjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.

Sugiyono. 2019. Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta