

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLASH  
PADA MATA PELAJARAN PPKn SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
DI KOTA SEMARANG**

**Tijan<sup>1</sup>, Andi Suhardiyanto<sup>2</sup>**

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kebutuhan guru di lapangan terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Flash dan bagaimana pengembangannya pada mata pelajaran PPKn Sekolah Menengah Pertama di Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran PPKn yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PPKn menyebabkan guru PPKn membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Kebutuhan guru terkait dengan media pembelajaran berbasis flash dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ditunjukkan dengan indikator-indikator antara lain. Pertama guru masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik KD dan materi pada mata pelajaran PPKn, sehingga diperlukan adanya media Flash yang memiliki karakteristik mudah dalam menggunakannya, sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mendukung mencapai Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian kompetensi, mendukung pembelajaran aktif, serta memungkinkan anak terlibat dalam penggunaan media pembelajaran. Kedua, media flash dapat didesain bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar. Murah dan mudah mendapatkannya serta mudah dalam penggunaannya, kontekstual dan aktual. Pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis flash antara lain media pembelajaran flash yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn haruslah memiliki kriteria dapat menimbulkan adanya kerjasama antar peserta didik, mudah diakses secara individu dan secara kelompok untuk sehingga terjadi interaksi yang positif. Membantu proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan inovatif sesuai kebutuhan belajar siswa serta dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah juga dalam tugas mandiri di rumah. Komponen dalam media pembelajaran Flash PPKn antara lain berisi tahapan proses pembelajaran di kelas, materi, penugasan, penilaian dan latihan sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar. Terdapat aktivitas pembelajaran didalamnya. Memotivasi peserta didik untuk belajar dan sistem navigasi yang mudah.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media, Berbasis Flash

**PENDAHULUAN**

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki visi dan misi mengembangkan siswa menjadi warga negara yang baik yang memiliki rasa kebanggaan terhadap Negara Indonesia, cinta tanah air, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi di lingkungan rumah, sekolah, dan

sekitarnya serta berbangsa dan bernegara. Mata Pelajaran PPKn diharapkan dapat berfungsi sebagai wahana bagi siswa untuk menumbuhkembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan tidak langsung untuk penguasaan kompetensi yang

---

<sup>12</sup>Dosen Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

merepresentasikan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya.

Kurikulum 2013 Pembelajaran PPKn dirancang sebagai wahana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 (*The 21st Century Skills*). Guru PPKn dituntut menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola dan mengembangkan pembelajarannya. Salah satu upaya dalam pengembangan pembelajaran adalah dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran.

Pembelajaran merupakan pemilihan dan pengaturan informasi, kegiatan, metode, dan media untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan. Dalam pembelajaran terjadi pengaturan siswa untuk dapat belajar melalui kegiatan yang akan dilaksanakan, pemilihan metode dan media yang akan digunakan, serta adanya target pengetahuan atau kemampuan yang akan diperoleh setelah mengikuti serangkaian kegiatan. Semua hal tersebut dilakukan atau digunakan agar dapat membantu siswa untuk mencapai target berupa tujuan belajar yang telah direncanakan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam era global ini, pengetahuan guru terkait dengan sumber belajar dan media pembelajaran sangat diperlukan. Pengetahuan guru yang baik tentang media pembelajaran akan mendorong peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi/substansi pembelajaran. Dengan media yang tepat peserta didik mempunyai banyak

kesempatan. Levie dan Letz (1982) yang dikutip oleh Kustandi dan Sucipto (2011) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu : Fungsi *atensi*, fungsi *afektif*, fungsi *kognitif*, fungsi *kompensatoris*.

Menurut Arsyad (2007: 6) media pembelajaran mempunyai beberapa istilah diantaranya alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan alat penjelas. Rossidan Breidle (1966) dalam Sanjaya (2011:204) mengemukakan bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti, radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang hanya dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, obyek-obyek nyata serta lingkungan luar sekolah (Hamalik, 2005: 202).

Namun realita di lapangan, guru PPKn masih banyak mengalami kesulitan dalam pengembangan media pembelajaran kaitannya dengan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan. Observasi dilapangan, sebagian besar guru Mata Pelajaran PPKn masih membutuhkan bagaimana pengembangan

media pembelajaran PPKn sehingga dapat mempermudah siswa dalam penguasaan materi pembelajaran. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran tersebut membuat pembelajaran kurang efektif, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk menyerap materi yang disampaikan dan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui identifikasi kesulitan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Flash dan bagaimana pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis Flash.

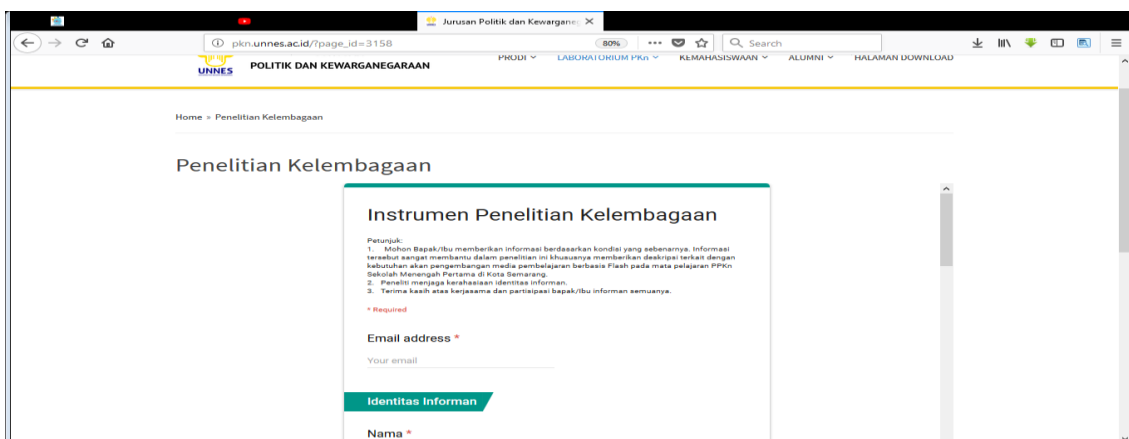
## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R & D (Research and Development). Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan

penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. Adapun penelitian yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis flash.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data dilapangan dilakukan dengan 2 cara yaitu melalui penyebaran angket dan melalui pengisian pada laman jurusan PKn secara online. Pengambilan data dengan cara angket berarti peneliti langsung mengambil data didasarkan pada pengisian angket dengan bertemu langsung kepada responden. Sedangkan pengisian angket secara online dilakukan melalui web jurusan dengan [http://pkn.unnes.ac.id/?page\\_id=3158](http://pkn.unnes.ac.id/?page_id=3158). Perhatikan gambar di bawah ini.



The image shows a screenshot of a web browser displaying an online survey form. The browser's address bar shows the URL [http://pkn.unnes.ac.id/?page\\_id=3158](http://pkn.unnes.ac.id/?page_id=3158). The page title is "POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN" and the page content is titled "Penelitian Kelembagaan". The form is titled "Instrumen Penelitian Kelembagaan" and contains the following text:

Perhatikan:  
1. Mohon Bapak/Ibu memberikan informasi berdasarkan kondisi yang sebenarnya. Informasi tersebut sangat membantu dalam penelitian ini khususnya memberikan deskripsi terkait dengan kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis Flash pada mata pelajaran PPKn Sekolah Menengah Pertama di Kota Semarang.  
2. Peneliti menjaga kerahasiaan identitas informan.  
3. Terima kasih atas kerjasama dan partisipasi bapak/Ibu informan semuanya.

\* Required

Email address \*

Your email

Identitas Informan

Nama \*

Gambar : Laman [http://pkn.unnes.ac.id/?page\\_id=3158](http://pkn.unnes.ac.id/?page_id=3158) angket secara online.

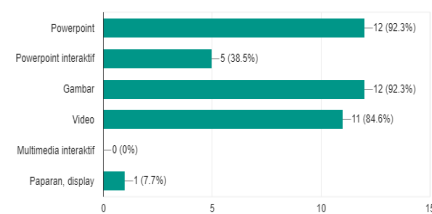
Berdasarkan hasil analisis data Pelajaran PPKn Sekolah Menengah yang ditemukan dilapangan maka hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata

Pertama Di Kota Semarang ini dapat diuraikan sebagai berikut.

**A. Kebutuhan Guru SMP dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran PPKn.**

Terkait dengan jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran data dilapangan (dimana responden diperbolehkan memberikan lebih dari satu jawaban) menunjukkan bahwa 92,3 % responden lebih sering menggunakan media berupa power point biasa dan menggunakan media gambar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PPKn media apakah yang sering Bapak/Ibu gunakan?  
13 responses



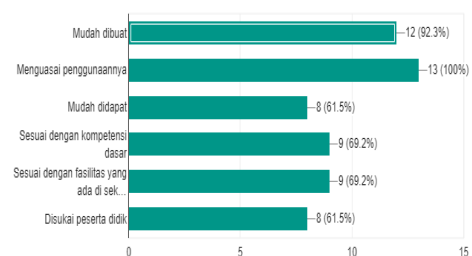
Tabel tentang penggunaan media yang sering digunakan guru

Responden yang menggunakan media video pembelajaran sebesar 84,6%. Responden menggunakan power point interaktif. 38,5% dan responden

yang menggunakan papan display 7,7%. Sedangkan terkait dengan penggunaan multimedia interaktif 0%.

Berkaitan dengan alasan pemilihan media pembelajaran yang digunakan maka secara berurutan data dilapangan dapat diuraikan sebagai berikut. 92,3% menyatakan mudah dibuat, 100% menyatakan memilih media karena mudah menguasainya dan disukai peserta didik , 61,5% menyatakan mudah didapat, 69,2% menyatakan sesuai dengan KD dan fasilitas yang ada disekolah.

Mengapa media pembelajaran tersebut Bapak/Ibu pilih?  
13 responses



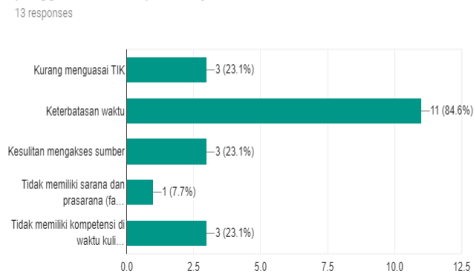
Tabel tentang alasan penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran

Berkaitan dengan kesulitan yang dihadapi guru dalam pengembangan

media pembelajaran, data dilapangan menunjukkan sebagai berikut.

23,1 % responden menyatakan kesulitan karena kurangnya penguasaan TIK, kesulitan mengakses sumber dan tidak mempunyai kompetensi di waktu kuliah. 14,6% menyatakan kesulitan yang dihadapi karena keterbatasan waktu, dan 7,7% menyatakan tidak adanya sarana dan prasarana.

Kesulitan apa saja yang Bapak/Ibu hadapi kaitannya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran PPKn?



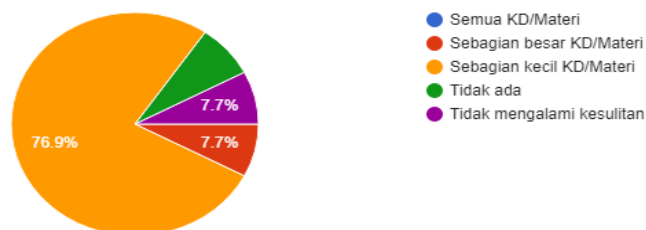
Tabel kesulitan yang dihadapi guru dalam pengembangan media

Terkait dengan kesulitan mendesain media pembelajaran berdasarkan karakteristik KD dan materi yang terdapat dalam mata pelajaran PPKn menunjukkan bahwa 76,9% responden menyatakan sebagian kecil KD/materi

tidak mengalami kesulitan dalam mendesain media pembelajaran. 7,7 % responden menyatakan tidak mengalami kesulitan dan 7,7% responden menyatakan kesulitan.

Pada KD/Materi apa saja pada mata pelajaran PPKn yang Bapak/Ibu masih mengalami kesulitan dalam menyusun/mendesain media pembelajarannya?

13 responses



Tabel KD/materi apa saja yang guru masih mengalami kesulitan dalam pengembangan media pembelajaran

Berkaitan dengan karakteristik media pembelajaran yang relatif sesuai dengan mata pelajaran PPKn, menunjukkan bahwa 84,6% dari responden menyatakan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mendukung mencapai Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian kompetensi, 100% menyatakan mendukung pembelajaran aktif, 76,9% menyatakan bahwa memungkinkan anak terlibat dalam penggunaan media pembelajaran.

Tabel berikut ini menunjukkan derajat harapan guru tentang karakteristik yang harus ada dalam media pembelajaran PPKn.

**Tabel 1 Karakteristik Media yang Dibutuhkan Guru**

Kesesuaian dengan Materi PPKn		Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik		Harapan Guru	
Sesuai perkembangan peserta didik	84.6 %	Sesuai perkembangan peserta didik	53.8 %	Murah dan mudah didapatkan	61.5 %
Mendukung pembelajaran aktif	100%	Sesuai minat peserta didik	46.2 %	Mudah penggunaannya	61.5 %
Mendukung pencapaian KOMPETENSI DASAR	84.6 %	Bersifat kontekstual	84.6 %	Menyenangkan peserta didik	84.6 %
Memungkinkan anak terus tertarik dan antusias	76.9 %	Sesuai kebutuhan peserta didik	84.6 %	Aktual dan kontekstual	100%

Bisa dicermati bahwa guru merasa bahwa media pembelajaran harus mendukung pembelajaran aktif. Guru merasa bahwa media perlu lebih menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik (84.6%) dibandingkan kesesuaian dengan perkembangan (53.8%) dan minat

(46.2%) peserta didik. Selain itu, faktor murah dan mudah didapatkan serta mudah digunakan bukanlah hal yang utama bagi guru. Guru merasa bahwa media yang aktual dan kontekstual lah yang terpenting bagi pembelajaran PPKn. Perhatikan tabel di bawah ini.

Media pembelajaran yang relatif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PPKn adalah media pembelajaran yang bagaimana?

13 responses



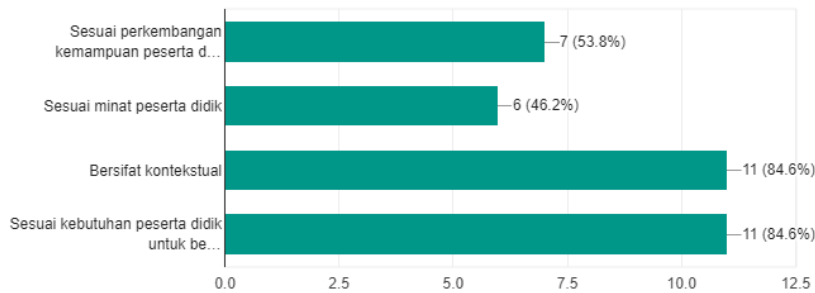
Tabel karakteristik media pembelajaran yang relatif sesuai dengan mata pelajaran PPKn

Dilihat dari aspek indikator media pembelajaran yang relatif sesuai dengan karakteristik peserta pada mata pelajaran PPKn, data dilapangan menunjukkan bahwa 84,6% respon dari responden menyatakan indikator media

yang sesuai adalah bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar. 53,8% menyatakan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan 46,2% menyatakan sesuai dengan minat peserta didik.

Media pembelajaran yang bagaimanakah yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada mata pelajaran PPKn?

13 responses



Tabel aspek indikator media pembelajaran yang relatif sesuai dengan karakteristik peserta pada mata pelajaran PPKn

Dilihat dari aspek karakteristik mata pelajaran PPKn, harapan guru PPKn terkait dengan karakteristik media pembelajaran PPKn menunjukkan bahwa 61,5% dari responden menyatakan bahwa karakteristik media mempunyai sifat murah dan mudah mendapatkannya

serta mudah dalam penggunaannya. 84,6% menyatakan bahwa karakteristik media cenderung menyenangkan peserta didik. Yang menarik dari karakteristik media yang harus ada adalah media hendaknya kontekstual dan aktual.

Karakteristik media pembelajaran PPKn yang bagaimanakah yang bapak/ibu harapkan terkait dengan karakteristik mata pelajaran PPKn?

13 responses



Tabel aspek indikator media pembelajaran yang relatif sesuai dengan karakteristik peserta pada mata pelajaran PPKn

Terkait dengan bentuk media pembelajaran PPKn yang memenuhi indikator yang telah peneliti sampaikan di atas, maka responden menyatakan setuju bahwa media pembelajaran PPKn berbentuk flash. Hal ini dibuktikan dengan data lapangan yang menyakan bahwa media pembelajaran flash sangat

dibutuhkan dengan berbagai macam alasan diantaranya sesuai dengan perkembangan zaman (92,3% responden menyatakan hal itu), tampilan flash menjadi lebih menarik ((76,9% responden menyatakan hal itu), dan bisa diperbaiki sesuai dengan kebutuhan (7,7% responden menyatakan hal itu),



Tabel alasan diperlukannya media pembelajaran berbasis Flash pada pembelajaran PPKn

Semua guru, yakni 100%, setuju diadakannya pelatihan pembuatan media berbasis flash. Berikut ini merupakan saran dari guru untuk pelatihan flash yang akan diadakan.

1. Perlu diselenggarakan pelatihan oleh pihak-pihak yang berkepentingan (MGMP, Sekolah, Dinas Pendidikan, BPTIKP, dan LPTK).
2. Perlu dibuatkan tutorial cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis flash.
3. Sarpras yang memadai terutama ruangan dan LCD Laptop.
4. Laboratorium PPKn dan prasarananya.

Berdasarkan data di lapangan maka dalam penelitian ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa terkait dengan

kebutuhan media pembelajaran PPKn berbasis Flash menunjukkan bahwa adanya keterbatasan media pembelajaran PPKn yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PPKn menyebabkan guru PPKn membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran berbasis Flash menjadi salah satu kebutuhan guru dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn.

Kebutuhan guru terkait dengan media pembelajaran berbasis flash dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ditunjukkan dengan indikator-indikator antara lain. Pertama guru masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteritik KD dan materi pada mata pelajaran PPKn, sehingga diperlukan adanya media Flash



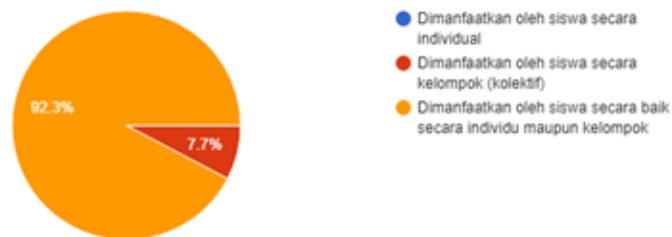
yang memiliki karakteristik mudah dalam menggunakannya, sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mendukung mencapai Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian kompetensi, mendukung pembelajaran aktif, serta memungkinkan anak terlibat dalam penggunaan media pembelajaran. Kedua, media flash dapat didesain bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar. murah dan mudah mendapatkannya serta mudah dalam penggunaannya, kontekstual dan aktual.

### B. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Mata Pelajaran PPKn.

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Flash yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn, berdasarkan data di lapangan menunjukkan bahwa 92,3 dari responden menyatakan media berbasis flash sesuai jika dapat dimanfaatkan oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok. 7,7% dari keseluruhan responden menyatakan media flash dikatakan sesuai jika pemanfaatannya dilakukan secara kelompok.

Menurut Bapak/Ibu media pembelajaran Flash yang bagaimanakah yang sesuai dalam pembelajaran PPKn?

13 responses



Tabel pengembangan media pembelajaran berbasis Flash yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran flash yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn haruslah memiliki kriteria dapat menimbulkan adanya kerjasama antar peserta didik, mudah diakses secara individu dan secara kelompok untuk sehingga terjadi interaksi yang positif. Membantu proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan inovatif sesuai kebutuhan belajar siswa serta dapat

dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah juga dalam tugas mandiri di rumah. Untuk menunjang penilaian sikap yaitu jurnal dan observasi alangkah baiknya jika media tersebut dapat dimanfaatkan baik secara individu atau kelompok, kontekstual dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

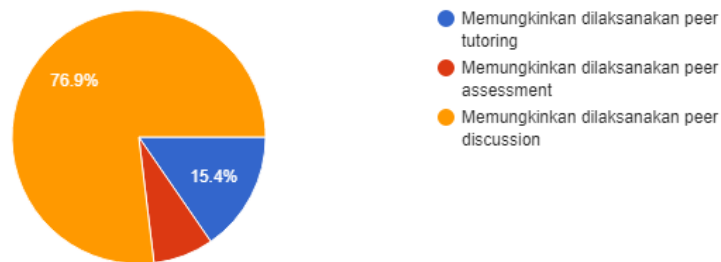
Berkaitan dengan kelebihan apa saja yang ada dalam media berbasis flash untuk pengembangan media pembelajaran

mata pelajaran PPKn, data dilapangan menunjukkan bahwa 76,9% dari responden menyatakan bahwa media flash memungkinkan untuk dilaksanakan peer discussion, 15,4% mengharapkan memungkinkan dilaksanakan peer tutoring

serta memungkinkan dilaksanakannya peer assesment. Berkaitan dengan kelebihan tersebut responden juga mengharapkan mampu menguasai penggunaan aplikasi Flash untuk pengembangan media pembelajaran.

Menurut Bapak/Ibu kelebihan apa saja yang harus ada dalam pengembangan media berbasis Flash dalam pembelajaran PPKn?

13 responses



Tabel kelebihan yang diharapkan dan ada dalam media berbasis flash untuk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran PPKn

### Kelebihan Penggunaan Media secara Berkelompok

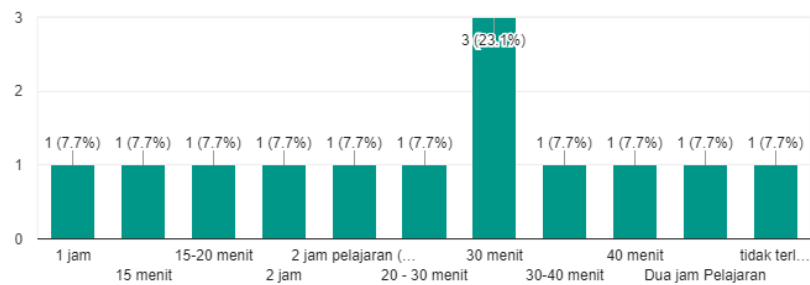
<i>Peer Tutoring</i>	<i>Peer Assessment</i>	<i>Peer Discussion</i>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa yang kurang informasi bisa belajar atau mencari tahu dari temannya yang sudah tahu lebih dulu.</li> <li>Agar peserta didik mudah mengingat, mudah menerima PBM dengan baik dan tidak bertele-tele.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bisa digunakan untuk memudahkan penilaian.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sajian materi yang ada di media flash mampu membuat siswa berpikir kritis sehingga dapat membuat siswa belajar menganalisis dan berdiskusi.</li> <li>Bisa membuat peserta didik interaktif dalam proses belajar mengajar</li> <li>Dalam peer discussion secara otomatis terjadi peer learning dan <i>peer assesment</i>.</li> <li>Agar peserta didik dapat lebih berpikir kritis, bekerja sama dan mampu mengkomunikasikan pada teman lain dengan baik.</li> <li>Kita dapat melihat interaksi antar peserta didik.</li> <li>Karena dengan melihat gambar bisa memunculkan berbagai pendapat dan asumsi asumsi.</li> <li>Diharapkan bisa saling tukar informasi.</li> <li>Memudahkan proses pembelajaran dan penilaian.</li> <li>Karena memuat materi yang kompleks.</li> </ol>

Berkaitan dengan durasi waktu pemaparan media Flash, harapan guru berdasarkan data dilapangan menunjukkan 7,7% menyatakan durasi pemutaran media pembelajaran berkisar antara 1 sampai 2 jam. 7.7% menyatakan antara 15 sd 20 menit dan 23% responden menyatakan bahwa waktu yang idela

adalah 30 menit. Terkait dengan konten media pembeajaran PPKn antara lain meliputi materi, panduan, latihan, dan penilaian otomatis lengkap sesuai dengan materi dan bersifat konseptual, terdiri dari kombinasi tulisan,gambar,tabel, suara dan video, dan games.

Dari segi lama durasi media, berapa menit waktu yang ideal dalam pemaparan media Flash?

13 responses



Tabel waktu lamanya media berbasis flash untuk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran PPKn

Berkaitan dengan komponen apa saja yang harus ada dalam media pembelajaran PPKn berbasis Flash, harapan yang diinginkan guru menunjukkan antara lain. 1) komponen pendahuluan, ice breaker, bridging ke materi inti, materi inti, penutup 2) Apersepsi, materi, dan bahan diskusi 3) materi PPKn, panduan, latihan, dan penilaian otomatis. 3) Materi dan soal, Gambar yang memudahkan peserta didik

belajar.

Berkaitan dengan penggunaan bahasa yang baik dalam pengembangan media berbasis Flash harapan yang diinginkan antara lain. 1) bahasa mudah dicerna dan mudah dipahami oleh peserta didik. 2) memakai ragam bahasa Indonesia baku. 3) susunan bahasa sistematis , interaktif, komunikatif, dan mudah mudah dipahami.

**Karakteristik Multimedia yang Dibutuhkan Guru**

<b>Konten</b>	<b>Komponen</b>	<b>Bahasa</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Navigasi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Contoh</li> <li>• Panduan</li> <li>• Latihan</li> <li>• Penilaian Otomatis</li> <li>• Soal Interaktif</li> <li>• Prilaku dalam Kehidupan</li> <li>• Apersepsi, Motivasi,</li> <li>• Kegiatan Peserta Didik</li> <li>• KI dan KOMPETENSI DASAR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendahuluan</li> <li>• Ice Breaker</li> <li>• Bridging ke Materi Inti,</li> <li>• Materi Inti, Penutup</li> <li>• Apersepsi</li> <li>• Materi</li> <li>• Bahan diskusi</li> <li>• Materi PPKn,</li> <li>• Panduan</li> <li>• Latihan, dan Penilaian Otomatis</li> <li>• Pengantar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yang mudah dicerna oleh peserta didik</li> <li>• Memakai ragam bahasa Indonesia baku</li> <li>• Bahasa yang sistematis dan interaktif</li> <li>• Bahasa yang Komunikatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati</li> <li>• Berdiskusi</li> <li>• Kerja Kelompok/ Individu</li> <li>• Belajar</li> <li>• Bermaain</li> <li>• Berlatih</li> <li>• Aktifitas Sosial</li> <li>• Tanya Jawab Dan Penugasan</li> <li>• Game</li> <li>• Sesuai Dengan Kompetensi Dasardiawal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yang mudah diaplikasikan</li> <li>• Yang mudah dijalankan oleh guru</li> <li>• Diletakkan di bawah</li> <li>• Mudah terlihat</li> <li>• Mudah dikuasai</li> <li>• Di Bagian depan</li> <li>• Sederhana dan tertata</li> <li>• Mulai dari memahami karakteristik peserta didik</li> <li>• Diberi kode dan pasword agar siswa bisa langsung mengakses</li> </ul>

Terkait dengan Aktivitas apa saja yang harus dimunculkan dalam media pembelajaran berbasis Flash, berdasarkan data yang ada menunjukkan aktifitas yang ada dalam media antara lain. 1) memuat aktivitas mengamati, berdiskusi, kerja kelompok/individ. 2) adanya aktivitas tanya jawab, penugasan dan rangkuman materi dan latihan soal interaktif. 3) aktivitas yang memotivasi peserta didik untuk berkompetisi dan termotivasi.

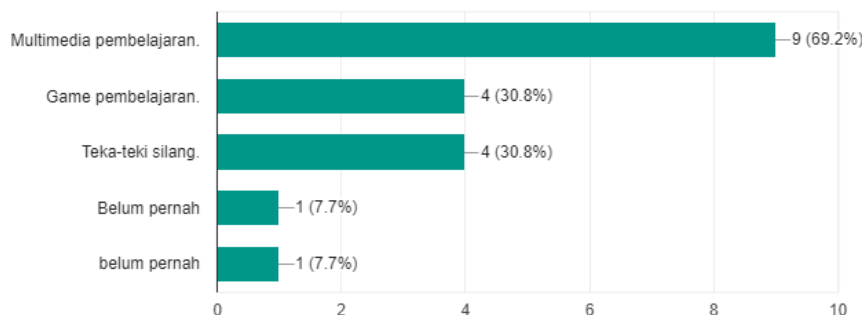
berkaitan dengan tata letak sistem navigasi yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis Flash, data dilapangan

menunjukkan beberapa indikator sebagai berikut. 1) Mudah dijalankan dan diaplikasikan oleh guru, 2) tata letak sistem navigasi terlihat jelas baik di depan maupun di bawah, diletakkan di bawah. 3) Sistem navigasi dibuat sederhana dan tertata. 4) Diberi kode dan pasword agar siswa bisa langsung mengakses.

Berkaitan dengan contoh media pembelajaran PPKn berbasis Flash bentuk yang diharapkan antara lain 69,2% menyatakan berbentuk multimedia pembelajaran, 30,8% berbentuk game pembelajaran dan teka-teki silang.

Contoh media pembelajaran berbasis aplikasi Flash berikut, manakah yang Bapak/Ibu pernah menggunakannya?

13 responses



Tabel bentuk media berbasis flash untuk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran PPKn

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis flash antara lain media pembelajaran flash yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn haruslah memiliki kriteria dapat menimbulkan adanya kerjasama antar peserta didik, mudah diakses secara individu dan secara kelompok untuk sehingga terjadi interaksi yang positif. Membantu proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan inovatif sesuai kebutuhan belajar siswa serta dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah juga dalam tugas mandiri di rumah. Komponen dalam media pembelajaran Flash PPKn antara lain berisi tahapan proses pembelajaran di kelas, materi, penugasan, penilaian dan latihan sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar. Terdapat aktivitas pembelajaran didalamnya. Memotivasi peserta didik untuk belajar dan sistem navigasi yang mudah.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kebutuhan guru terkait dengan media pembelajaran berbasis flash dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ditunjukkan dengan indikator-indikator antara lain. Pertama guru masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik KD dan materi pada mata pelajaran PPKn, sehingga diperlukan adanya media Flash yang memiliki karakteristik mudah dalam menggunakannya, sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mendukung mencapai Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian kompetensi, mendukung pembelajaran aktif, serta memungkinkan anak terlibat dalam penggunaan media pembelajaran. Kedua, media flash dapat didesain bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar. murah dan mudah mendapatkannya serta mudah dalam penggunaannya, kontekstual dan aktual.

pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis flash antara lain media pembelajaran flash yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn haruslah memiliki kriteria dapat menimbulkan adanya kerjasama antar peserta didik, mudah diakses secara individu dan secara kelompok untuk sehingga terjadi interaksi yang positif. Membantu proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan inovatif sesuai kebutuhan belajar siswa serta dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah juga dalam tugas mandiri di rumah. Komponen dalam media pembelajaran Flash PPKn antara lain berisi tahapan proses pembelajaran di kelas, materi, penugasan, penilaian dan latihan sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar. Terdapat aktivitas pembelajaran didalamnya. Memotivasi peserta didik untuk belajar dan sistem navigasi yang mudah.

Berkaitan dengan hasil penelitian di atas, saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain. Perlu dilakukan

kegiatan pelatihan terkait dengan media pembelajaran berbasis Flash dalam rangka mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional guru dengan melibatkan berbagai pihak yang terkait di dalamnya seperti dinas pendidikan, lembaga profesi dan LPTK. Kebutuhan media pembelajaran guru perlu didukung oleh institusi terkait dengan memperhatikan perkembangan teknologi dalam menyongsong pembelajaran abad 21.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad , A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik Oemar.2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Medai Groups
- Kustandi dan Sutjipto (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*.Bogor, Ghalia Indonesia.