

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn

Farida Hasan Rahmaibu✉, Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningsih
Department of Primary School Teacher Education
Faculty of Education, Semarang State University
Gedung A4, Ngaliyan, Semarang, Indonesia 50186
Email: faridahasan_rahmaibu@yahoo.com
085727221211

Abstract

This research was aim to developed, feasibility, and compare differences in learning outcomes before and after used Adobe Flash based multimedia on Civic Education instructional of globalization content at 4B grade Al Madina Islamic Elementary School of District Semarang. This type was the Research and Development involve Waterfall model, they were analysis, design, implementation, and testing. Eligibility was based on the evaluation of media experts and small scale trials. Collected data through interviews, documentation, questionnaire, and test. Analysis techniques were including analysis of product data, normality test, and then analysis N-gain and paired samples t-test. The percentage obtained from subject matter experts was 90% (a very decent used). The percentage achieved by expert media was 80%, (fit for use). Results of researched small scale trials has improved with the acquisition of comprehension in the middle criteria. Questionnaire responses of students stating that if the media in very well and the questionnaire responses of teachers in both criteria. Evidenced on the results of the average post-test sample class, that is 83, compared to the average pre-test is only 71.75. N-gain result was in middle criteria. The conclusions of this study is the instructional media Flash feasible and effective used and to improved student learning outcomes of Civic Education.

Keywords: *Adobe Flash; Civic; development; media*

PENDAHULUAN

Berdasarkan di dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003, peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia

seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahrasa, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005

dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru*.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi di lapangan adalah motivasi siswa dalam pembelajaran PKn masih kurang. Siswa pasif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar Ujian Akhir Semester siswa masih rendah. Banyak siswa yang kesulitan memahami materi karena materi yang terlampau banyak dan sumber belajar yang terbatas. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai alat bantu mengajar metode ceramah yang selama ini digunakan. Latar belakang pekerjaan orang tua menyebabkan kurangnya kepedulian terhadap proses belajar anak di rumah.

Data hasil Ujian Akhir Semester mata pelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar Islam Al Madina Semarang tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa 100% dari 20 siswa kelas IVB masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM=70). Untuk itu perlu ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang relevan pada materi selanjutnya. Hasil angket kebutuhan siswa dan kebutuhan guru yang dominan tertarik dengan media yang berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar pembelajaran PKn. Seperti dalam jurnal oleh Desy Pujiastuti, dkk (2014) yang berlatarbelakang masih sedikitnya penggunaan media.

Tujuan dalam penelitian ini diharapkan dapat terlaksana seperti penelitian bertaraf internasional pada tahun 2012 oleh Sawsan Nusir, Izzat Alsmadi, Mohammed Al-Kabi, dan Fatima Sharadgah yaitu untuk menyelidiki dampak memanfaatkan teknologi multimedia pada pembelajaran. Peneliti memilih *Adobe Flash* sebagai sarana untuk mewujudkan multimedia seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Gd Tuning Putra, Made Windu Antra Kesiman, S.T., MSc., dan I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.,M.Sc tahun 2013. Menurut jurnal tersebut, *Adobe Flash* adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih *flash* sebagai media presentasi, yaitu karena

flash memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. *Flash* dapat membentuk *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*. (Andi Pramono, 2006: 2).

METODE PENELITIAN

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability*. Pada teknik ini peneliti menetapkan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang relatif kecil (di bawah 30 siswa). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB SDI Al Madina Semarang yang berjumlah 20 siswa.

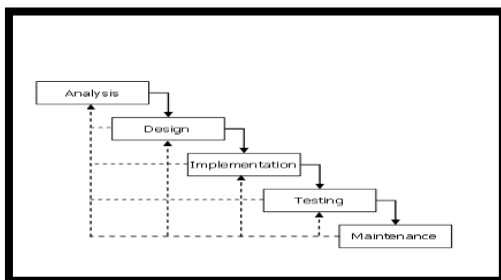
Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia lainnya berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di UPBJJ-UT Medan“(2012). Berdasarkan simpulan dari penelitian tersebut penggunaan multimedia dalam pembelajaran mata kuliah PTK diperlukan untuk mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran, guna menjaga motivasi, perhatian, serta dapat melayani kebutuhan belajar mahasiswa. Seperti tujuan peneliti.

Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diujicobakan setelah divalidasi dan direvisi (Sugiyono, 2015: 414). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut efektif. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu dengan desain *one group pre-test post-test*. Desain ini tergolong *pre-experimental* karena desain ini tidak ada grup kontrol (Sukardi, 2014: 184).

Model pengembangan yang dijadikan acuan peneliti adalah model yang dilakukan dalam penelitian oleh

mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri Sumbang”. Tahap pengembangan sistem tersebut mengacu pada SDLC (*System Development Life Cycle*) atau biasa disebut dengan *Waterfall*. Model ini adalah model sistematis yang tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Model tersebut terdiri dari lima tahap, sebagai berikut:



Gambar 1 : *The Waterfall model*

Sumber : *International Journal of Engineering and Technology (iJET)* tahun 2012

Peneliti melakukan penelitian hingga 4 tahap saja, dengan alasan waktu yang terbatas disertai perizinan dari pihak sekolah. Tahap kelima memerlukan pemantauan yang secara terus menerus.

1) *Analysis* (analisis kebutuhan)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan kemudian mendefinisikan kebutuhan yang harus

dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Hasil angket kebutuhan dari siswa dan guru menginginkan media yang menarik, pewarnaan yang cerah, serta interaktif. Berdasar analisis kebutuhan tersebut, peneliti merancang desain untuk ke tahap selanjutnya.

2) *Design* (Desain)

Tahap ini merupakan tahap perencanaan sebagai penyelesaian masalah. Desain dikerjakan setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan. Peneliti membuat rancangan desain sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa di lapangan. Desain digambarkan melalui *prototype*. *Prototype* desain produk digunakan sebagai gambaran awal dalam penuangan ide pengembangan. *Prototype* desain produk merupakan acuan dalam pembuatan produk sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan gagasan awal pengembangan produk.

3) *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini adalah tahap realisasi dari desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan. Desain yang diwujudkan merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang meliputi komponen teks, gambar, animasi, dan suara. Perwujudan media tersebut menghasilkan media pembelajaran interaktif bagi pengguna.

Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan seperti perwujudan media yang mirip dengan Mekah pada suatu penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan prestasi siswa (Azidah dan Muhammad, 2013).

4) *Testing* (pengujian)

Produk yang telah diwujudkan ke dalam bentuk media pembelajaran ini selanjutnya divalidasi oleh tim ahli. Tim ahli tersebut terdiri dari ahli media dan ahli isi mata pelajaran (materi). Kemudian, produk juga diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa. Produk direvisi sesuai saran dari para ahli dan saran dalam angket tanggapan guru maupun siswa.

Setelah produk telah dilakukan tahap revisi, selanjutnya produk diterapkan dalam kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data tes dan non tes. Tes tersebut terdiri dari *pre-test* (sebelum menggunakan produk) dan *post-test* (sesudah menggunakan produk). Tes dilakukan untuk membandingkan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*, sedangkan teknik non tes dilakukan dengan

melakukan pengamatan menggunakan instrumen berupa angket tanggapan guru, siswa, validasi ahli, validasi media, dan dokumentasi.

Variabel dalam penelitian ini, adalah 1) Pengembangan media pembelajaran. 2) Kelayakan media pembelajaran 3) Hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* pada materi Globalisasi mata pelajaran PKn di kelas IV SDI Al Madina Semarang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dihasilkan kemudian melalui tahap validasi oleh tim ahli. Tim ahli tersebut terdiri dari ahli materi dan ahli media (I Made Aryawan, 2015). Masing-masing memberikan penilaian melalui angket. Kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 90% (sangat layak). Kelayakan media oleh ahli media sebesar 80% (layak). Kemudian produk melewati tahap simulasi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan di lapangan. Peneliti mengujikan media pada 6 siswa kelas IV di luar sampel. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan

media. Rata-rata pre-test 83,3, sedangkan rata-rata post-test 90. Hasil tanggapan siswa juga cenderung sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan positif terhadap media. Guru kelas pada kelompok sampel yang akan diberi perlakuan juga turut serta mengisi angket tanggapan. Hasil persentase perhitungan skor pada angket tanggapan guru termasuk ke dalam kriteria baik. Persentase tersebut sebesar 85,4%.

Selanjutnya, produk yang telah melewati tahap evaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji kelompok kecil direvisi sesuai saran yang diberikan, kemudian diterapkan di kelas eksperimen. Hasilnya, rata-rata hasil belajar PKn pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sesudah menggunakan media. Rata-rata pre-test 71,75, sedangkan rata-rata post-test 83. Siswa pada kelas eksperimen juga diminta mengisi angket tanggapan. Berdasarkan rekapitulasi perolehan skor angket tanggapan, media pembelajaran yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 85,06% yaitu dalam kriteria baik.

Nilai pre-test dan post-test pada 20 siswa peserta kelas eksperimen tersebut diuji untuk mengetahui pengaruh signifikan rata-rata keduanya, yaitu menggunakan *sample paired t-test*. Sebelum pengujian hipotesis tersebut,

terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Diperoleh hasil t hitung sebesar 5,039. Harga t hitung kemudian dibandingkan dengan t tabel. Harga t tabel, yaitu 2,09302405. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada t tabel, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*. Hasil pada penelitian ini seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Rita Jain (2012) bahwa penggunaan media digital memiliki manfaat yang lebih.

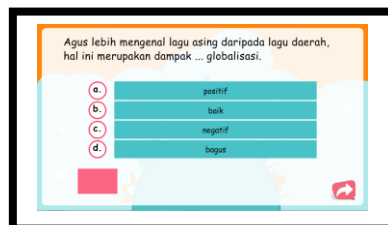
Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* pada materi Globalisasi mata pelajaran PKn di kelas IVB SDI Al Madina Semarang? (2) Bagaimanakah kelayakan materi dan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* pada materi Globalisasi mata pelajaran PKn di kelas IVB SDI Al Madina Semarang? (3) Bagaimanakah perbedaan hasil belajar pada materi Globalisasi mata pelajaran PKn sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* di Kelas IVB SDI Al Madina Semarang?

Pembahasan pertama adalah menjawab bagaimana pengembangan media dalam penelitian ini. Atas dasar hasil wawancara dan data dokumentasi hasil belajar UAS, peneliti mengambil tindakan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang salah satu caranya dapat diwujudkan dengan menggunakan *Adobe Flash*. Dilanjutkan dengan tahap desain, kemudian diwujudkan dengan menggunakan *software Adobe Flash*. Perwujudan tersebut merupakan tahap implementasi. Selanjutnya memasuki tahap pengujian. Tahap pengujian dilakukan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan media. Dilakukan pula uji kelompok kecil yang disertai dengan pengisian angket tanggapan tentang media yang digunakan oleh peserta uji kelompok kecil dan guru kelas IVB.

Pembahasan kedua menjawab tentang kelayakan produk. Kelayakan produk ditentukan dari hasil evaluasi validator. Ahli materi maupun media bertujuan untuk mengevaluasi seberapa layak materi dan media yang dikembangkan serta memberikan saran atau revisi jika perlu.

Persentase yang diperoleh dari evaluasi ahli materi adalah 90%, dimana materi termasuk ke dalam kriteria sangat layak tetapi ada saran perlunya contoh kongkrit terutama pada dampak positif dan negatif pada soal evaluasi. Pada evaluasi media, perolehan persentase yang didapat dari ahli media adalah 80%. Persentase tersebut masuk dalam kriteria media layak untuk digunakan. Saran dari ahli media yaitu perlunya penambahan penomoran dan waktu pada soal evaluasi. Berdasarkan validasi dari para ahli tersebut tersebut, peneliti melakukan revisi sebanyak 1 kali. Berikut ini tampilan sebelum dan sesudah revisi:



Gambar 2: Tampilan sebelum revisi.



Gambar 3: Tampilan sesudah revisi.

Pembahasan ketiga membahas seputar perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media yang

dikembangkan. Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media dapat diketahui setelah melakukan eksperimen di kelas sampel. Eksperimen dilakukan pada kelas sampel, yaitu kelas IVB SD Islam Al Madina Semarang. Dari data yang diperoleh, skor rata-rata *pre-test* adalah 71, 75 dan *post-test* 83. Hal tersebut menunjukkan jika 16 siswa atau 80% dari seluruh siswa (N=20) mengalami peningkatan hasil belajar PKn sesudah menggunakan media pembelajaran PKn menggunakan *Adobe Flash*, walaupun ada 2 siswa yang mendapatkan hasil belajar yang sama antara *pret-test* dan *post-test*. Sisanya (2 siswa), menurun sesudah menggunakan media. Terdapat 6 siswa yang belum tuntas pada hasil *pre-test*, sedangkan hanya ada 1 siswa yang belum tuntas pada *post-test* (KKM=70). Hasil tersebut seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Eka tahun 2013 pada Jurnal Pendidikan Fisika yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Fisika menggunakan *Macromedia Flash Pro 8* pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor yang juga melalui tahap perhitungan perolehan pemahaman konsep melalui *N-Gain* dengan hasil kriteria sedang.

Selain terjadinya peningkatan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* pada sebagian besar siswa di kelas tersebut, pengumpulan data juga melibatkan angket tanggapan untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan angket tersebut, sebagian besar siswa merasa senang, semangat, mudah mengingat materi dan menggunakan, serta isi media yang menarik. Soal-soal evaluasi *post-test* menjadi mudah dikerjakan sesudah menggunakan media. Tanggapan positif dari siswa kelas IVB SD Islam Al Madina Semarang sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* tersebut sebesar 85,06% dengan kriteria baik. Berikut ini beberapa tampilan dalam media pembelajaran yang dikembangkan peneliti:



Gambar 4: Tampilan opening.



Gambar 5: Menu utama.



Gambar 6: Materi



Gambar 7: Pengertian.



Gambar 8: Contoh-contoh.



Gambar 9: Evaluasi.

SIMPULAN

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model *Waterfall*, meliputi *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *implementation* (implementasi),

dan *testing* (pengujian). Berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 90% yang berarti sangat layak tetapi ada saran/revisi dan oleh ahli media mendapat skor kelayakan dengan persentase 80% yang berarti layak tetapi ada saran/revisi. Perlu adanya revisi terutama dampak positif dan negatif yaitu penambahan contoh kongkrit pada soal evaluasi, sedangkan perlunya penambahan penomoran dan waktu pengerjaan soal evaluasi pada media. Berdasarkan hasil eksperimen di kelas sampel, rata-rata *pre-test* (sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata *post-test* (sesudah menggunakan media) adalah 83. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryawan, dkk. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Waterfall pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII*. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 3(1).
- Eka, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan*

- Macromedia Flash Pro 8* pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Gd Tuning Putra, Made Windu Antra Kesiman, S.T., MSc., dan I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.,M.Sc. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran *Dreamweaver* Model Tutorial pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja. *Journal Udiksha*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar.
- Pujiastuti, Desy, Ali. I, & Emosda. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Multimedia Interaktif untuk SMP Kelas VIII*. *Teknopedagogi*, 4(1).
- Jain, Rita. 2012. *Study of Digital Learning and Its Implementation on Student Mobility in Engineering Education*. *International Journal of Innovation and Exploring Engineering(LITEE)*, 1: 22-26.
- Said, Asnah. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di UPBJJ-UT Medan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5(2): 149-166.
- Sawsan, dkk, 2012. *Studying the Impact of Using Multimedia Interactive Programs at Children Ability to Learn Basic Math Skills* *International Journal*.
- Setiasih, Windy Agus & Dimara. K. H. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbang*. *JUITA*, 2(1): 9-20.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Fungsi Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ziden, Azidah Abu dan M.F.A Rahman. 2013. *The Effectiveness of Web-Based Multimedia Application Simulation in Teaching and Learning*. *International Journal of Instruction*, 6(2): 211.