PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 DALAM PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIAPADA SISWA KELAS V SD NEGERI BANJARSARI PANDAAN PASURUAN

Oleh:

MUHAMMAD HUSAINI
PGSD FIP UNESA (muhammadhusaini@mhs.unesa.ac.id)

Drs. Supriyono, M.M.
PGSD FIP UNESA

Abstrak

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang terdapat pada kelas V SDN Banjarsari Pandaan pasuruan terdapat banyak faktor siswa untuk sulit memahami materi khususnya pembelajaran IPS dengan kurangnya memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Penelitian ini bertujuan mengembangan media *Macromedia flash* secara efektif dan layak untuk kelas V SDN Banjarsari Pandaan Pasuruan dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Berdasarkan dari identifikasi masalah, terdapat banyak faktor yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Metode pembelajaran *Macromedia flash* yaitu Reseach and Development yang telah di modifikasi.

Hasil penelitian ini adalah pengembangan keefektifan media flash dengan hasil uji coba pretest dan posttest yang di laksanakan pada kelas V SDN Banjarsari dengan hasil nilai *pre-test* siswa sebesar 53% sedangkan nilai rata-rata dari *post-test* sebesar 80,5%. Kelayakan suatu produk ditentukan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media sebesar 89,23% sedangkan ahli materi memperoleh hasil 97,14%. Dengan demikian dari hasil penelitian pengembangan media *Macromedia flash* keefektifan dan kelayakan diterapkan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, media *flash*

Abstract

Based on the identification of the problems found in class V SDN Banjarsari Pandaan Pasuruan there are many factors for students to have difficulty understanding material, especially social studies learning by not utilizing the existing learning media. This study aims to develop Macromedia flash media effectively and appropriately for class V SDN Banjarsari Pandaan Pasuruan with material events around the proclamation of independence. Based on the identification of the problem, there are many factors that will affect the learning outcomes. The Macromedia flash learning method is Modified Reseach and Development.

The results of this study were the development of the effectiveness of flash media with the results of the pretest and posttest trials carried out in class V SDN Banjarsari with the results of the student pre-test score of 53% while the average value of the post-test was 80.5%. The feasibility of a product is determined from the results of the validation carried out by media experts at 89.23% while the material experts get 97.14% results. Thus the results of research into Macromedia flash media development effectiveness and feasibility are applied in learning.

Keywords: Development, *flash* media

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosisal (IPS) merupakan disiplin suatu ilmu yang mempelajari sebuah peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang erat dengan sosial. Mempelajari pendidikan IPS sangat perlubagi kita sebagai calon pendidik untuk mengenalkan kepada siswa dengan tujuan mengenal

lingkuangan sosial sejak dini. Sesuai dengan tujuan pendidikan IPS adalah siswa dipersiapkanmenjadi warga negara yang baik, dan nilai dalam artian untuk memecahkan masalah serta mengambilan keputusan. Berdasarkan pengertian dan tujuan IPS maka dalam pengejaran di butuhkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan tersebut. Oleh karena itu pembelajaran IPS diharuskan pendidik memilih strategi dan media pembelajaran dengan tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut

Media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membantu dalam prosespembelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Melilih strategidan media dengan tepat membuat siswa dapat mudah untuk memahami materi pembelajaran, dengan begitu siswa tidak mudah jenuh pada materi yang di berikan guru dan mudah di pahami oleh siswa. Menurut Kemp dan Dayton (Sanjaya, 2008: 210) ada banyak manfaat menggunakan media pembelajaran diantaranya adalah menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan lebih standar, kualitas pembelajaran lebih bisa ditingkatkan, pembelajaran secara menarik di dalam kelas dan sikap siswa terhadap materi pembelajaran lebih ditingkatkan. Namun pada faktanya, di tempat penelitian yaitu SD Negeri Banjarsari. Pembelajaran yang ada di SD Negeri Banjarsari lebih menekankan penguasan bahan materi khususnya pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan hal ini menimbulkan pembelajaran yang bersifat kaku dan membosankan bagi siswa.

Pada hari Senin 06 Agustus 2018peneliti melakukan observasidan wawancara pada guru kelas V SD Negeri Banjarsari Bapak Suhadi Ipnu S.Pd.,M.Pd dari hasil wawancara tesebut yaitu permasalahan dari guru dalam pembelajaran IPS yang kurang aktif di kelas V SD Negeri Banjarsari.

pada saat proses pembelajaran lebih membosankan dan siswa kurang aktif pada penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru, hal ini disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran dan fasilitas-fasilitas yang ada di SD Negeri Banjarsari. Banyak fasilitas untuk membantu proses pembelajaran yang cukup lengkap, seperti alat-alat peraga IPS, Proyektor, dan fasilitas lainnya. Namun fasilitas ataupun media tersebut belum dapat di gunakan secara optimal, misalnya LCD Proyektor yang masih jarang di gunakan dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan buku paket dan penghafalan materi saja. Sedangkan menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan ransangan bagi siswa untuk menyerap suatu materi dengan baik.

Pada hari Senin 13 Agustus 2018, peneliti melakukan observasi wawancara terhadap empat siswa kelas V di SD Negeri Banjarsari berdasarkan hasil wawancara tersebut yaitu siswa merasa pembelajaran tersebut sulit untuk di terima dengan baik, dari semua mata pelajaran yang ada di kelas V menurut mereka yang sulit untuk di pahami tersebut yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Siswa merasa sulit dalam memahami materi yang di sampaikan guru dengan tuntas, hal ini dikarenakan dengan luasnya cakupan materi yang ada di pembelajaran IPS. Pada pembelajaran di kelas V SD Negeri Banjarsari terdapat beragam gaya belajar yang di sukai oleh siswa dan banyak karakter siswa berbeda dengan yang lainnya dalam meneri suatu pemahaman mataeri..

Banyak fakta yang telah di temukan di SD Negeri banjarsari yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di SD. Peneliti memunculkan berbagai solusi dan inovasi untuk memecahkan permasalahan dengan cara mengembangkan suatu media pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran *Macromedia flash*dan di terapkan kepada siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ada di SD Banjarsari. Peneliti membuat produk multimedia pembelajaran berbentuk software yaitu *Macromedia flash 8* (*flash*) software ini diharapkan mampu untuk memecahkan masalah dan kesenjangan yang ada di kelas V SD Negeri banjarsari dengan pokok bahasan "Proklamasi Kemerdekaan Indonesia"

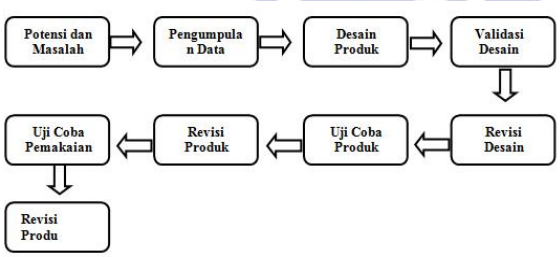
Pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia ini memuat materi sejarah perjuangan tokoh-tokoh pahlawan untuk mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia. *Macromedia Flash 8* dapatmemberikanproduk yang didalamnya berupa materi yang di desain dengan menarik dan mudah dipahami, selain itu siswa dapat mengoprasikan software *flash* tersebut dengan mudah. Adanya pengembangan media ini dapat menghasilkan suatu penyajian materi menarik dan mudah untuk memahami materi dengan cakupan yang luas serta mudah untuk di ingat materi tersebut.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan(*research and development*) yang merupakan model penelitian secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari, merumuskan, mengembangkan, memperbaiki, menghasilkan, menguji keefektifan tertentu secara efektif, efesien, produktif, dan bermakna (Putra, 2015: 67)

Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti membuat dan mengembangkan suatu produk layak untuk media pembelajaran. Produk ini dikembangkan dengan pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Penelitian dan pengembangan (*reseach and development*) ini dilakukan dalam proses utnuk menghasilkan sebuah produk baru. Model dan pengembangan ini mengacu pada tahapan reseach and development yang dikemukakan oleh Borg&Gall yang terdapat dalam Sugiyono (2010:409), langkah-langkah tersebut yaitu : 1) potensi dan masalah,2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) uji coba produk, 8) revisi desain, 9) revisi produk, 10) produk masal. Langkah-langkah Reseach and Development yang dikemukakan oleh Borg and Goll. Pengembangan ini hanya sampai menguji kelayakan produk bukan untuk produksi masal. Tahapan tersebut dapat di gambarkan dalam bagan berikut :



Langkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan metode reseach and development:

1. Potensi dan Masalah

   Potensi dan masalah pada penelitian ini didapat dengan cara melakukan observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara pada tanggal 06 Agustus 2018 pada guru kelas V SD Negeri Banjarsari dapat diketahui bahwa banyak permasalahan guru dalam proses pembelajaran IPS terutama dalam pemilihan media pembelajaran. Selain itu sebagian besar siswa kesulitan dalam memahami materi IPS. Guru sudah menyampaikan materi pembelajaran dengan baik namun tingkat keaktifan siswa juga masih rendah dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Media yang digunakan juga sederhana dan tidak memanfaatkan perkembangan IPTEK sehingga siswa masihkurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pengumpulan data

   Untuk mengumpulkan data awal sebelum melaksanakan penelitian , peneliti menyiapkan daftar observasi tentang fasilitas yang ada dan kegiatan pembelajaran . selain itu peneliti juga mengumpulkan respon ahli materi, ahli media, serta respon siswaberupa angket dan dokumentasi untuk dijadikan pertimbangan kelayakan media. Hasil dari pengumpulan data ini akan dijadikan pertimbangan kelayakar media dan acuan untuk mengembangkan media. 3851
3. Desain Produk

   Desain produk media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* (*flash)*disesuaikan dengan materi dari kompetensi dasar yaitu 2.2 menghargai jasa dan peran tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran ini di desain dengan Media atau software *flash*dengan menvisualiskan objek, menampilkan gambar, animasi dan suara yang dibuat sesuai dengan kreatifitas dengan tetap memperhatikan materi.
4. Validasi

   Setelah melakukan perencanaan desain produk yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi berdasarkan penilaian rasional tanpa melakukan uji coba di lapangan. Validasi dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dan media berupa angket.

   Validasi oleh ahli materi bermanfaat untuk mengetahui ketepatan dari materi yang ada dalam media yang akan dikembangkan . pada tahap ini ahli materi akan menilai dan memberikan kritik serta saran terhadap aspek yang telah ditentukan dalam instrumen validasi dan ahli materi.

   Validasi oleh ahli media bermanfaat untuk mengetahui media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pengembangan. Sama halnya dengan validasi oleh ahli materi, ahli media juga akan memberi penilaian, kritik,dan saran terhadap media yang akan dikembangkan berdasarkan beberapa aspek yang telah ditentukan dalam kisi-kisi instumenvalidasi ahli media.
5. Revisi Desain

   Setelah produk divalisasi oleh ahli materi dan media, maka peneliti melakukan revisi terhadap desain media berbasis*Macromediaflash 8*berdasarkan masukan berupa kritik dan saran dari para ahli media dan materi. Revisi bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut, agar produk tersebut layak dan efektif untuk di ujicobakan terhadap siswa pada thap uji coba produk.
6. Uji Coba Produk

Selanjutnya yang dilakukan adalah produk tersebut di ujicobakan dalam penelitian sejumlah 10 siswa kelas V. Dalam uji coba skala terbatas ini peneliti kembali mengajak siswa untuk mengisi angket agar mengetahui respon siswa yang akan dijadikan pertimbangan kelayakan media yang dikembangkan. Kemudian pada tahap ini peneliti juga melakukan eksperimen sederhana dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis *Macromedia flash 8*dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan keefektifan dalam pembelajaran tersebut. Metode eksperimen yang di lakukan yaitu metode pre-eksperimental designs dengan menerapkan one-group pretest.

Sugiyono (2014: 110) menjelaskan pada design ini terdapat pretes sebelum diberikan perlakuan. Dengan kesimpulan pada hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Design dapat digambarkan seperti di bawah ini :

$$O_1 \; X \; O_2$$

Gambar 3.4*Metode One-Group Pretest-Posttest Designs menurut Sugiyono* (2014:111)

O1 = nilai pre-test (sebelum diberi treatment)
O2 = nilai post-test (setelah diberi treatment)
X = treatment (konseling kelompok)

Ada beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni :

a. Siswa kelas V diberi materi awal sesuai dengan pembelajaran. Kemudian siswa mengerjakan soal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan siswa.
b. Kegiatan pembelajaran kembali dilanjutkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash.*
c. Siswa diajak untuk mengerjakan soal-soal post-test
d. Tahap akhir ini siswa diajak mengisi kuisioner untuk mengetahui tanggapan dari siswa tentang penggunaan media berbasis *flash.*

7. Revisi Produk

Apabila terdapat kekurangan dari uji coba media pembelajaran berbasis *flash* maka, perbaikan produk ini dikonsultasikan bersama ahli materi danmedia. Kemudian media akan kembali di uji cobakan kembali sehingga dapat memperoleh hasil yang terbaik.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap ini menghasilkan produk yang sudah revisi dan validasi oleh para ahli media dan ahli materi akan diuji cobakan pada siswa dengan skala luas sebanyak 26 siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromediaflash 8* setelah itu siswa diminta untuk mengisi angket atau tanggapan siswa mengenai penggunaan media *macromedia flash* tersebut.

9. Revisi Produk Final

Setelah melakukan tahap uji coba pemakaian maka akan deketahui kelemahan media berbasih *Macromedia flash 8*dalam penggunaan dengan skala luas kemudian akan kembali dilakukan revisi atau perbaikan produk yang sesuai dengan hasil uji coba pemakaian yang layak di gunakan untuk pembelajaran.

Dalam metode pengumpulnan data di perlukan pengumpulan data secara tepat dan benar shingga sesuai dengan jenis data yang di kumpulkan. Metode pengumoulna data yang di gunakan adalah :

1. Validasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui hasil validasi pembelajaran berbasis*Macromedia flash 8*dan data hasil validasi diperoleh dari para ahli materi dan media.

2. Angket

Pemberian angket/kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan siswa selama menggunakan media berbasis *flash* yang dikembangkan. Pemberian angket atau kuesioner berupa lembar angket mengenai tanggapan siswa yang terdiri 10 pertanyaan yang diberikan poin jawabannya.

3. Tes

Pemberian tes kepada siswa kelas V bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran setelah menggunakan *Macromedia Flash 8* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga media pembelajaran dikatakan efektif dan layak. Test diberikan kepada siswa di awal pembelajaran (pretest) dan di akhir pembelajaran (post-test). Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Macromedia flash 8.*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil peneleitian pengembangan media pembelajaran Macromedia flash dalam pokok bahasan persitiwa sekitar proklamasi kemerdekaan indonesia pada siswa kelas V SD Banjarsari telah dilakukan penelitian dengan menggunakan metode

yang sesuai dengan tahapan metode Reseach and Development menurut Sugiyono (2015: 409) yang telah di modifikasi.

a. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung di SDN Banjarsari Pandaan untuk mendapatkan potensi masalah yang ada. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 06 Agustus 2018 dengan guru dan siswa kelas V SDN Banjarsari pandaan dapat diketahui bahwa Siswa merasa sulit dalam memahami materi yang di sampaikan guru dengan tuntas, hal ini dikarenakan dengan luasnya cakupan materi yang ada di pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sederhana dan tidak memanfaatkan perkembangan IPTEK sehingga peserta didik kurang bersemangat dan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Apabila dilihat dari ketersediaan fasilitas sekolah ini cukup memungkinkan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Namun sarana ini hampir tidak di manfaatkan sebagai sarana belajar baik visual maupun audio visual yang memungkinkan guru untuk menampilkan materi pelajaran , gambar, animasi dan vidio sehingga penyampaian materi khususnya materi peristiwa sekitar proklamasi. Oleh sebab itu dibutuhkan alternatif media yang dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data informasi sebagai bahan untuk mempersiapkan pengembangan media pembelajaran dengan melakukan obervasi fasilitas dan kegiatan pembelajaran di SDN Banjarsari Pandaan. Pengumpulan data memberoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 obesrvasi perangkat dan proses pembelajaran kelas V SDN Banjarsari

No.	Aspek Yang diamati	Deskripsi
A.	**Perangkat Pembelajaran**	
	1. Kurikulum	KTSP(Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).
	2. RPP	Sesuai dengan materi pembelajaran
	3. Silabus	Sesuai dengan materi pembelajaran
B.	**Proses Pembelajaran**	
	1. Membuka pelajaran	Salam, berdoa, presensi, memberi motivasi
	2. Penyajian materi	Menjelaskan santai, serius dan jelas
	3. Penggunaan bahasa	Bahasa Indonesia
	4. Cara memotivasi siswa	Memberi makna materi yang akan diajarkan dengan kehidupan sehari-hari
	5. Teknik bertanya	Melontarkan pertanyaan dan menunjuk siswa
	6. Penguasaan kelas	Dengan memberikan penekanan apabila suasana kelas sedang tidak kondusif
	7. Penggunaan media	Belum memanfaatkan media yang ada, sudah terdapat LCD proyektor di kelas tetapi masi menggunakan metode ceramah
	8. Penutup pelajaran	Review ulang materi yang sudah disampaikan, menyimpulkan dan memberikan tugas dan salam
C.	**Perilaku Siswa**	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Memperhatikan gurudalam proses pembelajaran
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Sopan,ramah dan saling menghormati

c. Desain Produk

Setelah tahap pengumpulan data dilakuka maka tahap selanjutnya adalah tahap desain produk bentuk produk tahap awal tahap ini berupa *storyboard*.Tahap ini merupakan proses pembuatan desain produk media pembelajaran

3853

berbasis *flash* yang dikemas sebagai kesatuan tampilan sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik. Untuk memudahkan dalam pembuatan media berbasis *Macromedia flash* didiskusikan terlebihdahulu bersama dosen ahli Drs. Suprayitno, M.Si. Program media berbasis *flash* berisikan beberapa komponen visual, audiovisial, serta materi tentang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Bagian –bagian yang dihasilkan meliputi : *desain opening*, *background*, *content*/isi, *layout* serta *sound effect*. Dalam pengembangan media berbasis *flash* dengan menggunakan *softwareMacromedia flash*. Pemograman dengan *Macromedia flash* ini berfungsi untuk membuat tampilan yang berisikan animasi, materi, gambar dll. Dibawah ini merupakan tabel gambar desain media pembelajaran berbasis *Macromedia flash.*

Produk media flash ini gabungan dari audio dan visual. Komponen media audio yang digunakan yaitu *music instrumen* atau *backsound* yang berguna untuk menciptakan suasana. Komponen media visual yang digunakan adalah

1) Teks

Pada materi yang dapat disajikan dengan teks. Ketika harus membaca teks yang pada akan terasa membosankan, oleh karena itu peneliti menanmbahkan animasi yang menarik sehingga teks yang padat itu akan terlihat paling menonjol dan merangsang siswa untuk membacanya. Pemilihan huruf, ukuran dan warna juga sesuai dengan *background* serta menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan jenjang siswa.

2) Grafis

a) Gambar

Teknik penggunaan gambar dalam media berbasis*flash* menggunakan gambar yang diperoleh dari google yang kemudian di edit kembali menggunakan *adobe Photoshop* tampilan sehingga menjadi menarik.

b) Animasi

Penggunaan animasi dalam media pembelajaran berbasis *flash* bertujuan untuk memudahkan siswa untuk tertarik dengan materi tersebut. Animasi yang digunakan adalah *effect motion* dalam *Macromedia flash.*

d. Validasi Desain

Setelah membuat rancangan desain produk yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi desain yang bertujuan untuk memberikan penilaian berdasarkan penilaian rasional kepada ahli materi dan ahli media tanpa melakukan ujicoba dilapangan.

1) Ahli Materi

Peneliti melakukan konsultasi dengan ahli materi Drs. Suprayitno, M.Si. merupakan dosen PDSD FIP Universitas Negeri Surabaya dan merupakan orang berkompeten dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Presentase Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maks.
1	Materi yang terdapat pada media *flash* sesuai dengan KD	4	5
2	Materi yang disajikan dalam media *flash* memuat seluruh informasi yang disampaikan	4	5
3	Media sudah mengarah pada tujuan pemebelajaran	5	5
4	Animasi yang digunakansesuai dengan materi yang disajikan	4	5
5	*Sound effect* dan *music* instrumen yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan	4	5
6	Pada materi yang disajikan dalam media *flash* secara berurutan	5	5
7	Materi yang disajikan sudah memuat seluruh indikator pemebelajaran	5	5
8	Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	4	5
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	5
10	Bahasa yang digunakan sederhana sehingga mudah di pahami siswa	5	5
	Jumlah	4	50

Persentase kevalidan dari hasil validasi ahli materi :

$$P = - \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\ \%$$

Hasil dari persentase kevalidan oleh ahli materi adalah sebesar 88%. Berdasarkan data hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa materi media

pemebelajaran berbasis *Macromedia flash* materi peristiwa sekitar proklamasi termasuk kategori valid

2) Ahli Media

Peneliti melakukan konsultasi dengan ahli media Drs. Suprayitno, M.Si. merupakan dosen PDSD FIP Universitas Negeri Surabaya dan merupakan orang berkompeten dalam bidang media berbasis komputer. Adapun hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Presentase Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maks.
1	Komposisi warna *background* menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	4	5
2	Menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	4	5
3	Gambar yang di tampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	5	5
4	Jenisdan ukuran huruf yang digunakan tidak mengganggu pemahaman siswa	5	5
5	Desain *frame* media berbasis *flash* menarik	4	5
6	*Sound effect* pada media *flash* yang digunakan tepat dan tidak mengganggu pemahaman	4	5
7	Musik instrumen yang digunakan tidak mengganggu pemahaman siswa	4	5
8	Materi yang disajikan dalam media berbsasis *flash* mudah dipahami	5	5
9	Bahasa yang digunakan dalam media berbasis *flash* jelas dan mudah dipahami	4	5
10	Media pembelajaran berbasis *flash* menarik secara keseluruhan dan mudah untuk digunakan	4	5
11	Petunjuk pengoprasian media berbasis *flash* mudah dipahami	4	5
12	Media *flash* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5
Jumlah		52	60

Persentase kevalidan dari hasil validasi ahli media :

$$P = -- \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$P = 87\ \%$$

Hasil dari persentase kevalidan oleh ahli media adalah sebesar 87%. Berdasarkan data hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media pemebelajaran berbasis *Macromedia flash* materi peristiwa sekitar proklamasi termasuk kategori valid.

e. Revisi Desain

Pada tahap revisi desain ini di sarankan oleh ahli materi dan ahli media *flash* yang bertujuan untuk memperbaiki produk media *flash* tersebut secara valid. Berikut merupakan saran dari ahli materi :

1) Pada tampilan contoh gambar teks proklamasi kurang begitu jelas sehingga perlu di perbesar lagi
2) Ukuran teks pada slide materi terlalu kecil sehingga perlu di perbesar
3) Kurangnya beberapa contoh gambar peristiwa sekitar proklamasi

Sedangkan saran dari ahli media macromedia flash hanya perlu revisi sedikit diantaranya sebagai berikut :

1) Teks terlalu kecil pada opening media sehingga perlu di perbesar ukuran teks tersebut.
2) Backsound pada media *Macromediaflash* terlalu cepat sehingga perlu di ganti dengan backsound yang pelan(*slow*).

f. Uji Coba Produk (skala terbatas)

Uji coba pada Pada tahap ini menghasilkan produk awal akan diuji cobakan pada siswa sebanyak 10 siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromediaflash* pada materi peristiwa sekita proklamasi. Subjek yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Pada uji coba produk skala terbatas data hasil tes siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* melalui hasil tanggapan siswa pada uji coba produk skala terbatas *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Ujicoba Produk Skala Terbatas.

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Pretest	Nilai Posttes
1	Rio Putra	L	50	75
2	Wahyu	L	50	80
3	Ida Fauziyah	P	60	90
4	Diah Seftiana	P	55	75
5	Husnul Hotimah	P	50	85
6	Putri Maulidia	P	65	80
7	Rama Bagus	L	50	85
8	Indra Kurnian	L	55	80
9	Farhan Arizky	L	45	75
10	Amelia Wardani	P	50	80
Nilai Terendah			45	75
Nilai Tertinggi			65	90
Nilai Rata-Rata			53	80.5

Berdasarkan data hasil siswa diatas hasil rata-rata nilai *posttest* yang dilakukan siswa mendapatkan nilai 80.5. nilai ini telah mencapai kriteria KKM dari pengembang yakni 80. Untuk KKM di SDN Banjarsari adalah 75. Dari nilai rata-rata 80.5.

Tahap uji coba produk skala kecil ini juga dilakukan dengan melihat tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran macromedia flash materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Berikut data hasil angket yang diberikan kepada 10 siswa yang telah melakukan uji coba.

Tabel 4.7 Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Terbatas

No.	Pertanyaan	Respon		Total (*N*)
		Ya	Tidak	
1	Apakah gambar yang ditampilkan dalam media *Macromedia flash* sudah menarik ?	9	1	10
2	Apakah animasi yang ditampilkan dalam media Macromedia flash sudah menarik ?	9	1	10
3	Apakah tulisan/huruf yang ada pada media *Macromedia flash* sudah menarik ?	9	1	10
4	Apakah *Background* yang digunakan pada media *Macromedia flash* sudah menarik ?	10	0	10
5	Apakah music pada media *Macromedia flash* sudah menarik ?	10	0	10
6	Apakah materi peristiwa sekitar proklamasi pada media macromedia flash mudah untuk dipahami ?	10	0	10
7	Apakah media *Macromedia flash* dengan materi peristiwa sekitar proklamasi bermanfaat bagi pembelajaran IPS ?	10	0	10
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam media *Macromedia flash* dengan materi peristiwa sekitar proklamasi mudah untuk dipahami ?	10	0	10
9	Apakah media *Macromedia flash* ini dapat memotivasi kamu untuk belajar ?	10	0	10
10	Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media *Macromedia flash ?*	10	0	10
Jumlah (*f*)		97	3	100

Presentase dari hasil tanggapan siswa uji coba skala terbatas :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{97}{100} \times 100\%$$

$$P = 97\ \%$$

Jadi persentase pada tanggapan siswa memperoleh skor 97%. Dengan demikian dari hasil analisis data tersebut menunjukkan media pembelajaran bebrbasis flash tersebut di kategorikan sangat baik untuk digunakan untuk pemebelajaran siswa dalam skala yang lebih luas.

g. Revisi Produk

Pada tahap ini yaitu revisi produk dengan dilakuan uji coba kelompok kecil dengan diperoleh data yang menggambarkan bahwa media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di tataran sekolah namun terdapat beberapa revisi dengan mengubah tampilan animasi dan teks yang sulit dipahami di ubah dalam teks materi yang lebih sederhana dan mudah untuk dipahami siswa. Hal ini dikonsultasikan dengan ahlimateri dan ahli media.

h. Uji Coba Pemakaian(Skala Luas)

Setelah melakukan uji coba produk skala terbatas yang hasilnya layak untuk digunakan di tataran sekolah. Pengembang melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian skala luas. Dilakukan pada seluruh subjek penelitian yaitu kelas V SDN Banjarsari Pandaan yang jumlahnya 26 siswa. Adanya langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Siswa dikondisikan setelah itu melakukan kegiatan pembelajaran dengan media berbasis *flash,* kemudian siswa melakukan secara langsung pengoprasian media *flash* tersebut
b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk saling bergantian melakukan pengoprasian secara langsung media *Macromedia flash* materi peristiwa sekitar proklamasi tersebut
c. Siswa di beri angket untuk mengisi hasil tanggapan setelah menggunakan media *flash* dalam proses pembelajaran kepada 26 siswa.

Tabel 4.8 hasil tanggapan siswa pada uji coba pemakaian skala luas

No.	Pertanyaan	Respon	Total
		Ya	**Tidak**	**(*N*)**
1	Apakah gambar yang ditampilkan dalam media Macromedia flash sudah menarik ?	21	5	26
2	Apakah animasi yang ditampilkan dalam media Macromedia flash sudah menarik ?	21	5	26
3	Apakah tulisan/huruf yang ada pada media macromedia flash sudah menarik ?	22	4	26
4	Apakah background yang digunakan pada media macromedia flash sudah menarik ?	21	5	26
5	Apakah music pada media macromedia flash sudah menarik ?	24	2	26
6	Apakah materi peristiwa sekitar proklamasi pada media macromedia flash mudah untuk dipahami ?	24	2	26
7	Apakah media macromedia flash dengan materi peristiwa sekitar proklamasi bermanfaat bagi pembelajaran IPS ?	26	0	26
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam media macromedia flash dengan materi peristiwa sekitar proklamasi mudah untuk dipahami ?	26	0	26
9	Apakah media macromedia flash ini dapat memotivasi kamu untuk belajar ?	26	0	26
10	Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media *macromedia flash*	26	0	26
Jumlah (*f*)		237	23	260

Presentase dari hasil tanggapan siswa uji coba skala luas :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{237}{260} \times 100\%$$

$$P = 91.15\ \%$$

Jadi rata-rata dari tanggapan siswa memperoleh skor 91.15%. berdasarkan data hasil analisis presentase keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa pembelajaran berbasis macromedia flash materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan termasuk kategori sangat baik.

i. Revisi Produk Final

Produk akhir dilakukan dengan mengemas produk media berbasis macromedia flash dalam bentuk CD dan di cetak dengan buku panduan media pembelajaran berbasis flash yang sudah dinyatakan layak saat uji validasi dan uji coba. Kemudian produk tersebut diberikan kepada kelas V SDN Banjarsari atau sekolah sebagai alternatif sebagai media pembelajaran khususnya Ilmu pengetahuan Sosial dengan materi Peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.

Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*, maka peneliti melakukan tahapan validasi kepada para ahli dengan aspek media dan materi. Berdasarkan ahli media pemebelajaran berbasis *Macromedia flash* pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Berikut adalah ahasil uji validasi ahli materi dan media pemebelajaran berbasis *Macromedia flash.*

KeteranganPersentase Kriteria Validitas :

Presentase	**Krtiteria**
0% - 20%	Tidak Valid
20% - 40%0	Kurang Valid
40% - 60%	Cukup valid
60% - 80%	Valid
80% - 100 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil presentase validasi pada tabel tersebut yaitu 97.23% pada ahli media hal ini menunjukkan bahwa media *flash* tersebut dapat dikategorikan "sangat valid" sedangkan 89.23% pada ahli materi hal ini menunjukkan bahwa dapat dikategorikan materi tersebut "sangat valid".

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) Ini dilakukan dalam proses untuk menghasilkan sebuah produk baru. Model penelitian ini dan pengembangan ini mengacu pada tahapan *Reseach and deveopment* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and gall yang terdapat dalam Sugiyono (2010:409) adapun langka-langkah penelitian dan pengembangan di mulai dari tahap potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala terbatas, revisi produk, ujicoba skala luas, dan produk akhir. Prosedur pengembangan media berbasis *Macromedia flash* disesuaikan dengan langkah Bord and Gall namun dibatasi hingga pada tahap revisi produk akhir karena pengembangan ini hanya sampai menguji kelayakan produk media bukan untuk produksi masal. pengembangan ini mengahasilkan media pembelajaran berbasis *flash* materi sekitar peristiwa proklamasi kemerdekaan dengan membuat media tersebut menjadi sangat menarik siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.

Berdasarkan hasil dan analisis data penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis flash materi peristiwa sekitar proklamasi, penilaian media berbasis *flash* dari segi validitas dan keefektifan dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut. Kevalidan Media Pembelajran Berbasis *Macromedia flash.*

Pertama peneliatian melakukan validasi media berbasis *Macromedia flash* kepada ahli materi menurut Niveen dalam Seubekti (2010:76), kevalidan suatu produk dikaitkan dengan dua hal yaitu apakah hasil dan pengembangan didasarkan pada rasioanal teoritis yang kuat dan apah terdapat konsistens

secara internal. Oleh karena itu setelah peneliti melakukan proses perencanaan desain penyusunan materi dan pembuatan produk awal media pembelajaran bebrbasis berbasis *Macromedia flash* materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan, langkah selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada para ahli bai dari ahli materi maupun ahli media.

Desain produk yang akan divalidasi didiskusikan dahulu bersama dosen pembimbing Drs. Supriyono, M.M. setelah berdiskusi, dosen

dilakukan kepada ahli materi yaitu Drs. Suprayitno, M.Si. materi pada media pembelajaran berbasis *flash* memiliki beberapa aspek yang harus divalidasi, yaitu : kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran, kesesuaian animasi dengan materi, dan kelengkapan materi. Pada saat validasi materi media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* mendapatkan revisi atau kritik dan saran dari Drs. Suprayitno, M.Si. selaku validator ahli materi yaitu ,Pada tampilan contoh gambar teks proklamasi kurang begitu jelas sehingga perlu di perbesar lagi, ukuran teks pada slide materi terlalu kecil sehingga perlu di perbesar dan kurangnya beberapa contoh gambar peristiwa sekitar proklamasi.

Setelah validasi ke ahli materi dilanjutkan validasi oleh ahli media . desain produk media didiskusikan terlebih dahulu terlebih dahulu bersama dosen pembimbing yaitu Drs. Supriyono, M.M. setelah berdiskusi dosen pembimbing memberikan pengantar agar desain produk media berbasis *flash* dikonsultasikan kepada dosen ahli media yaitu Drs. Suprayitno, M.Si. desain pada media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* memliki beberapa aspek yang harus divalidasi yaitu :tampilan, audio, standar teknik dan penyampaian materi. Pada saat validasi desain media pemebelajaran berbasis *Macromedia flash* mendapatkan revisi atau kritik dan saran dari Drs. Suprayitno, M.Si. selaku validator ahli media.

Berdasarkan tabel 4.3 mengenai hasil validasi media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* oleh ahli materi yaitu memperoleh hasil sebesar 89,23%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flash* pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan "sangat valid" sedangkan hasil diskusi media pemebelajaran berbasis *Macromedia flash* oleh ahli materi yang memperoleh hasil 97,14%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flash* pada materi peristiwa sekitar proklamsi kemerdekaan "sangat valid". Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* materi peristiwa sekitar proklamsi kemerdekaan terbukti sangat valid dan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disumpulkan bahwa prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dilakukan dengan 9 tahapan yang mengacu pada tahap *Bord and Call* sampai revisi produk final karena hanya sampai menguji kelayakan produk.

Produk yang dihasilkan adalah produk yang digunakan efektif dan layak untuk digunakan pada pengembangan media *Macromedia flash* dengan bukti dari hasil dilaksanakannya kegiatan penelitian penggunaan pengembangan media *flash* tersebut.

1. Media tersebut efektif di gunakan untuk pembelajaran berbasis *Macromedia flash* materi peristiwa sekitar proklamasi ditentukan pada hasil pelaksanaan pembelajaran dan angket tanggapan siswa dalam uji coba sekala luas untuk "ya" sebesar 97 dan untuk "tidak" sebesar 3 sehingga hasil keseluruhan 91.15% dengan demikian hasil tanggapan siswa dalam tingkat kategori "sangat baik" dalam pembelajaran.
2. media pembelajaran berbasis *flash* materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan layak untuk di gunakan pembelajaran ditentukan dari hasil penilaian siswa dalam ujicoba produk skala terbatas untuk nilai *pre-test* siswa sebesar 53% sedangkan nilai rata-rata dari *post-test* sebesar 80,5% dan rata-rata nilai tersebut talah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Mininal)

Saran

1. Guru dalam pembelajaran sebaiknya benar-benar menyiapkan media yang tepat agar media bisa efektif.
2. Dalam kegiatan belajar mengajar guru sebaiknya menggunakan media *Macromdia flash* yang efektif agar tercapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Departemen Pendidikan Nasional.

Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Rajawali Perss, 2010.

Sapriya, dkk, Konsep Dasar IPS, Bandung: UPI Press, 2006.

Sanjaya, Wina. (2008). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Taneo Silvester Petrus,dkk, 2010, Kajian IPS SD, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional Jakarta

Sadiman, A. S. (2009). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Widoyoko, E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hidayati. (2002). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Yogyakarta: FIP UNY.

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS Konsep dan Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Thiagarajan, S., Sammel, D. S., Semmel, M., I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Blooington, Indiana: Indiana University.

UNESA Universitas Negeri Surabaya