

MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Putri oktavia

Institut Agama Islam An-Nur Lampung

Email: putrioktaviao94@gmail.com

Informasi Naskah	Abstrak
<p>Diterima: 3 Maret 2021 Revisi: 02 April 2021 Terbit: 19 April 2021</p>	<p>Sumber yang terbatas dan materi yang terlampaui banyak, sedangkan guru belum menggunakan media berbasis multimedia sebagai media penunjang pembelajaran, padahal sekolah memiliki ruang komputer beserta komputer yang dapat dioperasikan setiap siswa.</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan <i>Adobe Flash</i> di MA Hidayatul Mubtadiin Jati Agung.</p> <p>Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji N-gain dan uji paired sample t-test.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat media pembelajaran <i>Adobe Flash</i> sangat layak digunakan.</p>
<p>Kata Kunci: <i>Adobe Flash, Media, Pembelajaran</i></p>	

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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 (semua yang terjadi, tergelar dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan

kewajiban untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.¹

Dengan melihat data hasil belajar dan wawancara dengan guru kelas X perlu sekali untuk ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran. Selain itu, didukung dengan hasil angket kebutuhan siswa dan kebutuhan guru yang dominan tertarik dengan media yang berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran yang masih belum optimal merupakan masalah yang sangat penting, sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas X MA Hidayatul Mubtadiin Jati Agung.

Melihat potensi sekolah, dengan adanya ruang komputer disertai fasilitas komputer yang dapat dioperasikan bagi setiap siswa kelas X menjadikan peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash sebagai upaya meningkatkan kualitas maupun hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar”.

KERANGKA TEORI

1. Pengertian Belajar

Thursam Hakim mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Ada juga pendapat menurut Slameto bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, tetapi tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.²

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar individu tersebut. Faktor jasmaniah terbagi menjadi beberapa faktor, yaitu faktor kesehatan (proses belajar terganggu jika kesehatan seseorang terganggu) dan faktor cacat tubuh (sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh).³

Faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Internal yang dimaksud adalah faktor yang lahir dari pembelajar sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor karena lingkungan pembelajar.

¹ Siti Muyaroah and Mega Fajartia, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi’, *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6.2 (2017), 22-26.

² Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), 333-52.

³ Budi Kurniawan, Ono Wiharna, and Tatang Permana, ‘Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif’, *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4.2 (2017).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk dari perubahan setelah berupaya menambah wawasan pengetahuan atau menggali potensi diri. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Rifa'i dan Anni perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar, setelah mengalami proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya dapat berupa skor atau nilai dalam bentuk angka, tetapi dapat dalam bentuk sikap atau keterampilan yang dihasilkan setelah belajar. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu, termasuk tujuan meningkatkan hasil belajar.⁴

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu atau sebagai penghubung pemberi atau penyampai pembelajaran kepada penerima pembelajaran. Musfiqon mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.⁵ AECT mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu media merangsang siswa mengingat yang sudah dipelajari, selain memberi rangsangan belajar baru. Gerlach dan Ely dalam buku *Media Komunikasi Pembelajaran* memandangkan bahwa media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Dijelaskan kembali oleh Wina Sanjaya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang menanamkannya. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu sebagai penyampai informasi yang berhubungan dengan pembelajaran atau materi pelajaran.⁶

5. Adobe Flash

Menurut sepengetahuan peneliti, Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Menurut Deni Dermawan, Flash merupakan software yang biasa digunakan oleh untuk membuat pembelajaran interaktif, karena software ini dapat menciptakan program yang menarik. File ini dalam format SWF (Shock Wave Flash) yang biasanya mempunyai ekstensi.⁷

Ada beberapa pertimbangan dalam memilih flash sebagai media presentasi, yaitu karena flash memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.

⁴ Frista Meylinda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Program Adobe Flash Untuk Siswa Kelas V SD', *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2.3 (2016), 256-64.

⁵ Anitah Sri, 'Media Pembelajaran', *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*, 2008.

⁶ Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011).

⁷ Meylinda.

3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. Flash dapat membentuk file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (Personal Computer) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.
5. Gambar flash merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah walaupun di-zoom beratus kali.
6. Flash mampu dijalankan pada sistem operasi Windows.
7. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk.

PEMBAHASAN

Berdasarkan masalah dan potensi di atas peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash yang dapat dioperasikan oleh masing-masing siswa kelas X dengan memanfaatkan masing-masing personal computer di ruang komputer.

Selanjutnya, peneliti menentukan materi yang diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui media yang seperti apa yang akan diwujudkan, peneliti membagikan angket kebutuhan guru dan siswa kelas X MA Hidayatul Mubtadiin Jati Agung.

Desain dibuat dengan tombol-tombol penghubung antara satu menu ke menu yang lain sehingga menjadikan media pembelajaran tersebut sebagai media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif.

Beberapa keuntungan dari penggunaan multimedia interaktif menurut Wina Sanjaya bahwa bersifat tidak membosankan, memberikan pilihan menu yang beragam sehingga siswa sebagai pemakai media memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih disukai, serta lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.

Perwujudan desain menjadi media tersebut menggunakan software Adobe Flash CS.6, dimana terdapat beberapa kelebihan menggunakan software ini, di antaranya hasil akhir Flash lebih kecil setelah dipublish, mampu mengimpor hampir semua file gambar dan audio, dan dapat membentuk file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa menginstal terlebih dahulu program Flash.

Uji kelayakan oleh ahli materi dan media ini sesuai dengan aspek uji kelayakan media penelitian yang sudah ada. Aspek validasi materi meliputi aspek kualitas isi dan bahasa, sedangkan aspek validasi media meliputi aspek kualitas media, tampilan, dan bahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash untuk siswa kelas X X MA Hidayatul Mubtadiin Jati Agung dan hasil serta pembahasan penelitian, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model Waterfall, meliputi analisis (analisis kebutuhan), design (desain), implementation (implementasi), dan testing (pengujian) Analisis kebutuhan dilakukan dengan teknik pengumpulan data wawancara, angket, dan data dokumentasi daftar nilai hasil belajar Ujian Akhir Semester I. Berdasarkan hasil wawancara dan daftar nilai hasil belajar Ujian Akhir Semester I kelas X tahun 2020/2021, ditemukan dengan nilai terendah.

2. 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 82% yang berarti layak tetapi ada saran/revisi.
3. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011)
- Kurniawan, Budi, Ono Wiharna, and Tatang Permana, 'Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4.2 (2017)
- Meylinda, Frista, 'Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Program Adobe Flash Untuk Siswa Kelas V SD', *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2.3 (2016), 256-64
- Muyaroah, Siti, and Mega Fajartia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi', *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6.2 (2017), 22-26
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), 333-52
- Sri, Anitah, 'Media Pembelajaran', *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*, 2008