

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Mahmuji Ramadlan Jafa, Dedy Setiawan,

Ro'uf Aufalin Al Ghoitsal, Riska Dami Ristanto

Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik

Universitas Negeri Semarang

Surel : mahmuji ramadlan@students.unnes.ac.id

Abstract : *Development of Learning Media Using Adobe Flash in Social Studies Subjects in Grade IV Elementary Schools to Improve Student Learning Outcomes. The aims of this study were: (1) To analyze the learning outcomes from the use of learning media that had been developed using Adobe Flash in Social Studies subjects that were applied to SD Negeri 1 Sekaran. (2) Develop teaching and learning activities that are more creative, innovative, effective so that students can better understand the material provided. The subjects of this study were 28 grade IV students of SD Negeri 1 Sekaran. This study uses the 4D learning media development method developed by S. Thiagarajan. Based on the results of the implementation of the development of learning media using Adobe Flash which has gone through the 4D development method. The results of the pre-test assessment data before using learning media had an average value of 62.5 while the post-test score after the Adobe Flash learning media was applied increased to 72.5 with an increase percentage of 16% from 28 fourth grade students of SD Negeri 1 Now following the assessment. Based on this, student learning outcomes increased due to the development of learning media using Adobe Flash.*

Keyword : *Learning Media, Adobe Flash, Improves Learning Outcomes*

Abstrak : *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Menganalisis hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan yang menggunakan Adobe Flash pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterapkan pada SD Negeri 1 Sekaran. (2) Mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif, inovatif, efektif sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dengan lebih baik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sekaran sejumlah 28 anak. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan media pembelajaran 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Berdasarkan hasil implementasi dari pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash yang telah melalui metode pengembangan 4D. Dapat diperoleh hasil data assesmen pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran memiliki nilai rata-rata 62,5 sedangkan nilai post-test sesudah media pembelajaran Adobe Flash diterapkan meningkat menjadi 72,5 dengan persentase kenaikan sebesar 16% dari 28 siswa kelas IV SD Negeri 1 Sekaran yang mengikuti asesmen. Berdasarkan ini hasil belajar siswa meningkat karena pengembangan media pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash.*

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Adobe Flash, Meningkatkan Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi berbagai bidang di dunia, salah satunya yaitu dalam pendidikan. Pendidikan menjadi hal pokok agar tercipta generasi penerus yang berintegritas. Sebagai contoh dalam perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan berbagai media informasi sebagai pembelajaran. Penggunaan teknologi informatika sebagai sarana/media pembelajaran memudahkan kita untuk belajar kapan saja dan dimana saja karena banyak fitur seperti email, *e-book*, *chatting*, *e-library* dan sebagainya. Hasilnya proses berbagi informasi dapat tersampaikan dengan lebih mudah (Kristawan, 2015)

Manusia yang berpendidikan akan memiliki sikap dan tindakan yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan dilakukan oleh guru kepada muridnya, tugas seorang guru harus bisa membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, efektif, dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan suasana belajar tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran menggunakan visual yang dibarengi dengan penjelasan dari seorang pengajar tentunya akan lebih membuat proses belajar lebih efektif karena pelajar akan mempunyai gambaran dari apa yang dijelaskan oleh pengajar. media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif (Musfiqon, 2012). Contoh dari media visual yang digunakan pada penelitian ini adalah *Adobe Flash*. Software ini memiliki banyak sekali fitur yang disediakan untuk membantu untuk

meningkatkan efektifitas dan interaktif dalam pembelajaran.

Untuk mewujudkan kegiatan belajar seperti yang dijelaskan tadi, membutuhkan peran utama seorang guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu guru adalah faktor penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 1 Sekaran, melalui wawancara terhadap seorang guru wali kelas IV bahwa siswa masih kurang bisa memahami dengan baik matapelajaran IPS khususnya pada materi peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Selain itu, para siswa juga kurang memperhatikan ketika guru sedang menyampaikan materi. Hal ini terjadi karena siswa merasa stress harus menghafal materi yang banyak dan bosan dengan cara penyampaian materinya.

Oleh karena itu, guru diharapkan bisa memanfaatkan kemajuan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dalam mengajar siswanya di kelas. Memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam menyampaikan materi di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Seperti pada penelitian ini, yaitu pengembangan *Adobe Flash* sebagai media penyampaian materi yang akan diterapkan di SDN IV Sekaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sekaran yang berlokasi di Desa Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Metode yang dilakukan

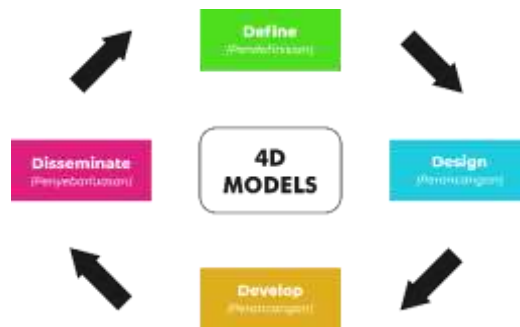
adalah eksperimen dengan cara menyampaikan materi yang telah dikemas dengan memanfaatkan media pembelajaran informasi berupa software *Adobe Flash*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode eksperimen, yaitu metode untuk melihat bagaimana pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu kondisi yang lain (Sugiyono, 2013).

Penelitian dilakukan dengan cara kami membuat *assessment* berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengumpulkan data kognitif dari setiap siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum kami menyampaikan materi melalui media *Adobe Flash* yang diproyeksikan menggunakan proyektor, setelah proses penyampaian materi, kami akan melakukan *post-test* untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media yang kami kembangkan.

Selain itu, kami juga melakukan wawancara kepada siswa siswi SD Negeri 1 Sekaran kelas IV untuk mengetahui bagaimana suasana yang dirasakan saat penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang kami gunakan. Kami juga melakukan dokumentasi proses pembelajaran berupa gambar sebagai data penelitian.

Selain metode penelitian di atas, kami menggunakan metode model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Sesuai namanya model ini mempunyai 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).



Berikut langkah-langkah:

- 1) Pendefinisian (*Define*), tahap ini berupa pengumpulan data dengan cara observasi ke sekolah untuk menentukan konsep, alokasi waktu, dan materi yang ingin disajikan melalui media pembelajaran.
- 2) Perancangan (*Design*), berupa merancang materi yang akan disampaikan melalui media *Adobe Flash*, dan membuat *assessment* untuk melihat pengaruh dari penerapan media yang digunakan untuk pembelajaran melalui *pre-test* dan *post-test*.
- 3) Pengembangan (*Develop*), pada tahap ini, kami meminta ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk memberikan saran mengenai media pembelajaran dan materi yang kami rancang sebelumnya. Setelah itu, mengimplementasikannya di SD Negeri 1 Sekaran
- 4) Penyebaran (*Disseminate*), analisis hasil dari implementasi media pembelajaran apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan harapan media pembelajaran yang digunakan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media ini bisa digunakan oleh orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum media pembelajaran diujicobakan kepada subjek, dilakukan observasi di sekolah guna menyusun perancangan konsep pembelajaran (tatap muka atau jarak jauh), materi dan waktu melakukan ujicoba media. Setelah melakukan observasi, terkumpul data sebagai berikut :

Konsep	Tatap Muka
Materi	IPS - Peninggalan Kerajaan Hindu, Budha, Islam
Tanggal Pelaksanaan	1 Desember 2022

Setelah melakukan perencanaan konsep, materi, dan waktu, dilakukan perancangan desain media pembelajaran, peneliti menyusun sejumlah soal yang akan digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* untuk melihat bagaimana hasil belajar nantinya. Kemudian rancangan media pembelajaran masuk ke dalam tahap uji validasi oleh tim ahli. Tim ahli tersebut terdiri dari tim ahli media dan tim ahli materi. Setelah media pembelajaran dianggap layak untuk diujikan di lapangan. Peneliti mulai menyusun dan merevisi beberapa materi yang dianggap kurang sempurna.

Hasil desain akhir media pembelajaran *Adobe Flash* yang peneliti rancang adalah sebagai berikut :



Gambar 1: Tampilan Opening



Gambar 2: Tampilan Menu Materi



Gambar 3: Tampilan Materi

Peneliti melakukan pengujian kepada 28 siswa kelas IV SD Negeri 1 Sekaran, melalui *pre-test* dan *post-test*. Pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* menghasilkan data sebagai berikut :

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai terendah	40	60
Nilai tertinggi	100	100
Rata-rata	62,5	72,5
Siswa memenuhi KKM	11	19
Siswa tidak memenuhi KKM	17	9

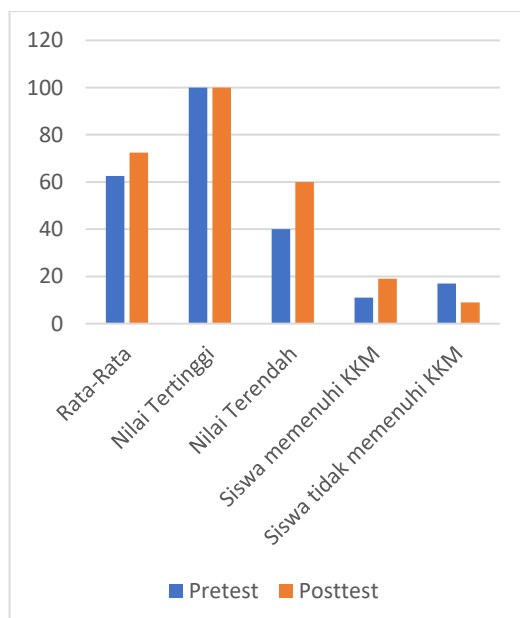
Dari tabel tersebut dapat didapatkan data rata-rata nilai untuk *pre-test* adalah 62,5. Dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 40. Siswa yang memenuhi KKM ada 17 siswa dan yang tidak memenuhi KKM ada 11 siswa. Lalu pada *post-test* rata-rata nilai siswa menjadi 72,5 dengan nilai tertinggi 100

dan nilai terendah 60. Sebanyak 19 siswa memenuhi nilai KKM dan 9 siswa masih belum memenuhi..

Perhitungan persentase kenaikan hasil belajar siswa :

$$\begin{aligned} & \frac{\text{mean posttest} - \text{mean pretest}}{\text{mean posttest}} \times 100\% \\ &= \frac{72,5 - 62,5}{62,5} \times 100\% \\ &= \frac{10}{62,5} \times 100\% = 16\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dihasilkan 16% peningkatan hasil belajar siswa. Adanya selisih beda hasil nilai belajar *pre-test* dan *post-test*. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pemahaman melalui media pembelajaran *Adobe Flash*. Berikut nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV disajikan dalam bentuk diagram.



Dilihat dari Diagram terdapat kenaikan hasil belajar siswa yang dibuktikan dari hasil *pre-test* dan *post-*

test. Hasil yang cukup baik bisa dilihat dari hasil pada *post-test* yaitu setelah siswa diberikan pemahaman materi yang disajikan menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran. Tentunya tidak luput pula dari bagaimana pengajar membawakan materi yang dikemas dalam media tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash* yang diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Sekaran.

Pengaruh media pembelajaran tersebut adalah peningkatan hasil belajar yang didukung adanya perbedaan hasil belajar setelah diberikan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*, kemudian hasil perhitungan persentase kenaikan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 16%.

Berdasarkan data hasil *assessment* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa berupa nilai mengalami kenaikan dengan hasil minimal nilai 60 dan maksimal nilai 100.

Dengan demikian media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor peningkat hasil belajar siswa di sekolah, disamping hal tersebut guru hendaknya menggunakannya dengan baik dan tepat agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan dengan harapan hasil belajar siswa dapat meningkat..

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI INDONESIA . *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 18-25.
- Farida Hasan Rahmaibu, F. A. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Hikmah, T. (2018). KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN IPS MODEL TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATON BERBANTU MEDIA POHON PEKERJAAN SD NEGERI 2 BALERAKSA. *Jurnal Sekolah*, 264-269.
- Kristawan, M. (2015). A Model of Educational Character in High School Al-Istiqamah Simpang Empat, West Pasaman, West Sumatera. *Research Journal of Education*, 15-20.
- Micheuz, P. (2011). A Competence Oriented Approach to Basic Informatics Education in Austria. *International Conference on Informatics in Schools: Situation, Evolution, and Perspectives*, 43-55.
- Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Mataram: Prestasi Pustaka Publishers.
- Siregar, A. C., A. A., & A. Y. (2020). The Development of Interactive Media Assisted by Macromedia Flash to Improve the Ability of Understanding the Fiction Story Information in Elementary School Students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 1200-1208.
- Sugiyono. (2013). *Metode Peneitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Bandung : Alfabeta.
- Yazdi, M. (2012). E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 143-152.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi . *iLearning Journal Center*, 126-138.