

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI  
BENTUK-BENTUK HUBUNGAN SOSIAL DALAM  
KEHIDUPAN MASYARAKAT DENGAN  
SOFTWARE MACROMEDIA FLASH  
SMP AL HIDAYAH MEDAN**

**Yusra Nasution**

*Email: yusranasution30@gmail.com*

**Dra. Risma Sitohang, M.Pd**

*Email: rismasitogang@gmail.com*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada materi bentuk-bentuk hubungan sosial di kelas VIII SMP Al Hidayah Medan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan Borg & Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick & Carey. Model pengembangan pembelajaran ini merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis dan memenuhi karakteristik siswa dalam belajar. Model ini meliputi 6 tahapan, yakni : (1) melakukan penelitian pendahuluan yang terdiri dari studi literatur, perencanaan/desain pengembangan; (2) menyusun tes acuan patokan dengan mengembangkan butir penilaian untuk mengukur kemampuan siswa yang diperkirakan didalam tujuan pembelajaran; (3) pengembangan bahan ajarbutir penilaian untuk mengukur kemampuan siswa yang diperkirakan didalam tujuan pembelajaran; (3) pengembangan bahan ajar; (4) validasi ahli; (5) Revisi; (6) Uji coba produk akhir. Subjek uji coba terdiri dari satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli desain pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji perorangan, Sembilan siswa untuk uji coba kelompok kecil dan tiga puluh dua siswa untuk uji coba lapangan. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket atau kuesioner. Data-data dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Uji coba ahli materi pada penilaian kelayakan ini berada pada kriteria sangat baik (%); (2) Uji ahli media pembelajaran berada pada kriteria sangat baik (%); (3) Uji coba ahli desain pembelajaran berada pada kriteria sangat baik (%); (4) Uji coba perorangan berada pada kriteria sangat baik (%); (5) Uji coba kelompok kecil berada pada criteria sangat sangat baik (%); (6) Uji coba lapangan berada pada kriteria sangat baik (%). Demikian pula dengan uji efektifitas produk terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash pada materi bentuk-bentuk hubungan sosial.

**Kata Kunci:** *Media, Sosial, Software, Macromedia Flash*

## PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah secara umum adalah mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik melalui berbagai proses. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya bisa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru dan sebagainya.

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung, di antaranya adalah pemanfaatan media belajar yang baik. Guru dalam melaksanakan kompetensi pedagogik dituntut untuk memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal merancang dan melaksanakan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan, pemanfaatan dan penciptaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran disadari akan sangat membantu aktivitas pembelajaran, baik di dalam maupun diluar kelas.

Media merupakan bagian integral yang sangat menentukan keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media semula hanya berfungsi sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap serta retensi belajar. Di antara media pembelajaran, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan yang ditargetkan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan ketidakberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar (kompetensi). Faktor-faktor tersebut antara lain tersedianya sarana-prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar, kemampuan profesional guru sebagai ujung tombak terhadap pembelajaran di kelas. Sebagai pengelola pembelajaran, guru harus mampu mengorganisir dan menggali potensi-potensi dalam pembelajaran, agar terjadi interaksi yang optimal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Selama ini proses pembelajaran IPS masih bersifat mekanistik (cenderung teoretis, *teacher centered*, *transferring*). Dalam proses pembelajaran jarang guru

mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan jarang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kaitannya dengan masalah-masalah yang disajikan dalam pembelajaran IPS, selama ini cenderung berorientasi pada masalah-masalah akademis yang sifatnya tertutup, jarang dikaitkan dengan konteksnya. Demikian juga dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang guru, belum menekankan pada keterampilan siswa untuk berargumentasi menggunakan penalaran sehingga siswa belum mampu mengungkapkan gagasan/ide-idenya, baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini tentunya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada mata pelajaran IPS, pada 2 (dua) tahun berikut ini:

**Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran IPS**

<b>Tahun Akademik</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Kategori</b>
2012/2013	77	57	69	<b>Cukup</b>
2013/2014	80	60	72	<b>Cukup</b>

*Sumber : Laporan Guru IPS SMP Al Hidayah Medan*

Rendahnya hasil belajar IPS di antaranya adalah sikap pasif siswa dalam proses belajar mengajar, materi terlalu sulit bagi siswa, proses pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi, masih diterapkan budaya menghafal dari pada memahami di dalam proses pembelajaran, dominan guru sangat besar sehingga siswa kurang mandiri di dalam proses belajar. Pendidikan tidak akan berjalan dengan baik bila pengajaran maupun peserta didik tidak didukung oleh sistem pendidikan yang baik. Hal ini dapat terjadi karena pendidikan merupakan suatu sistem (artinya dalam upaya pendidikan komponen-komponen pokoknya terdapat dalam suatu sistem yang saling berinteraksi).

Hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru di SMP Al Hidayah Medan menunjukkan bahwa 88% dari guru-guru membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus informasi dari guru IPS Terpadu menunjukkan bahwa

pembelajaran yang dilakukan selama ini masih kebanyakan menggunakan metode ceramah dan hanya menunjukkan gambar-gambar yang ada dalam buku teks sebagai media pembelajaran, jikalau mereka menggunakan media audio/visual dan media video hanya sekedar saja tanpa mempertimbangkan karakteristik dan keefektifan media dan materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga tidak maksimal. Siswa mengaku kesulitan mendapatkan media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran IPS terpadu di sekolah sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan.

Oleh sebab itu, pentingnya media pembelajaran khususnya pada bidang IPS Terpadu, maka perlu dikembangkan media pembelajaran IPS yang lebih baik lagi dari media pembelajaran yang telah digunakan selama ini dalam bentuk multimedia atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam proses pembelajaran lebih menarik, termotivasi, dan memberikan kemudahan dalam memahami materi karena pembelajaran yang disajikan lebih interaktif, ilmiah sehingga dapat diimplementasikan dan ditampilkan di dalam kelas seperti wujud nyata kehidupan sehari-hari. Multimedia pembelajaran interaktif ini merupakan suatu media pembelajaran yang mengkombinasikan penggunaan dari berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran dengan menggunakan *flash*.

Adapun salah satu upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengembangan media pembelajaran animasi dibuat dengan *software macromedia flash* dan ditayangkan dengan *infocus*. *Macromedia flash* merupakan salah satu program yang dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang cukup menarik melalui animasi. Keunggulan program ini dapat membuat contoh sederhana materi pelajaran menyerupai keadaan aslinya sehingga mulai dipahami oleh siswa.

Penggunaan animasi ini dapat diterapkan diberbagai disiplin ilmu seperti mata pelajaran kimia, fisika, sejarah, geografi, ekonomi, matematika dan mata pelajaran yang lainnya. Untuk memudahkan pemahaman pentingnya animasi

*Macromedia Flash* contohnya pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP materi bentuk-bentuk hubungan sosial.

Minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah pada waktu proses belajar mengajar, mendorong penulis untuk melakukan penulisan ilmiah mengenai pemanfaatan media dengan menggunakan *software macromedia flash* untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan bentuk-bentuk hubungan sosial yang dipelajari. Harapannya dengan menyuguhkan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash* akan lebih menarik minat siswa dari pada yang bersifat manual, karena metode visualisasi tidak membosankan. Tujuan dari hasil penelitian adalah untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *software macromedia flash* pada mata pelajaran IPS Terpadu dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *software macromedia flash* terhadap hasil belajar IPS Terpadu.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMP Al Hidayah Medan yang terletak di Jalan Letda Sujono Gang Perguruan Kecamatan Medan Tembung pada siswa kelas VIII semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015. Waktu pelaksanaan adalah bulan Maret 2015 - Mei 2015. Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi Bentuk-bentuk Hubungan Sosial untuk kelas VIII semester 2 SMP dibagi menjadi 6 tahap yaitu:

1. Tahap I: Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi, identifikasi perkiraan kebutuhan, mempelajari literature dan meneliti dalam skala kecil serta mengobservasi permasalahan yang dijumpai dalam media pembelajaran yang digunakan sebelumnya.
2. Tahap II: Perencanaan dalam pembuatan media pembelajaran setelah dilakukan terhadap siswa dan guru, tahap selanjutnya perencanaan terhadap materi pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan *macromedia flash*.

3. Tahap III: Desain media, dilakukan dengan pengumpulan gambar, video, membuat naskah narasi dan melakukan perekaman suara.
4. Tahap IV: Pembuatan media dan memproduksi media pembelajaran kedalam bentuk CD-ROM pembelajaran.
5. Tahap V: Validasi ahli desain, ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media pembelajaran dan revisi produk sebelum dilakukan uji coba terhadap siswa SMP. Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan lembar validasi kelayakan media pembelajaran.
6. Revisi pertama berupa masukan serta saran-saran dari hasil validasi ahli
7. Tahap VI: uji kelompok perorangan yang dilakukan terhadap 3 orang siswa dengan karakteristik siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Pengumpulan data dengan menggunakan angket.
8. Revisi kedua terhadap produk dari hasil uji coba perorangan apabila membutuhkan revisi.
9. Uji coba kelompok yang dilakukan terhadap 9 orang siswa dengan karakteristik siswa berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Pengumpulan data dengan menggunakan angket.
10. Revisi ketiga terhadap produk dan hasil uji coba kelompok kecil apabila membutuhkan revisi.
11. Uji coba kelompok lapangan terbatas yang dilakukan terhadap 32 orang siswa yaitu kelas VIII-A SMP Al Hidayah Medan. Pengumpulan data dengan menggunakan angket.
12. Revisi keempat terhadap produk dari hasil uji coba kelompok lapangan terbatas apabila membutuhkan revisi.
13. Hasil akhir, merupakan produk media pembelajaran yang telah direvisi sesuai dengan masukan serta saran-saran.

Desain uji coba dari media pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* pada materi Bentuk-bentuk Hubungan Sosial untuk kelas VIII SMP Al Hidayah Medan terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) validasi ahli desain pembelajaran; (2) validasi ahli media pembelajaran; (3) ahli materi pelajaran IPS; (4) revisi pengembangan (tahap 1), berdasarkan penilaian yang berupa kritik dan

saran dari 2 orang ahli desain pembelajaran, 2 orang ahli media pembelajaran dan 2 ahli materi pembelajaran IPS; (5) uji coba terbatas terhadap siswa (perorangan dan kelompok kecil). Penilaian ini berdasarkan angket yang telah diisi oleh 3 orang siswa (uji perorangan) dan 9 orang siswa (uji kelompok kecil); (6) revisi produk (tahap II); (7) uji coba lapangan terhadap siswa (32 orang siswa). Subjek uji coba ini adalah siswa kelas VIII SMP Al Hidayah Medan yang menggunakan media pembelajaran tersebut.

Uji coba dari media pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* pada materi Bentuk-bentuk Hubungan Sosial untuk kelas VIII SMP Al Hidayah Medan, dilaksanakan melalui beberapa langkah yaitu:

1. Menentukan sasaran uji coba yaitu ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna. Masukan yang diharapkan dari para ahli masing-masing adalah data rancangan media, aspek pembelajaran dan kebenaran meupun kecermatan dari isi produk yang dikembangkan. Dari siswa dilakukan untuk memperoleh masukan dari aspek kualitas tampilan, penyajian materi, kemanfaatan, kemudahan, dan kemenarikan produk.
2. Menetapkan subjek uji coba yang didasarkan pada kriteria pendidikan, keahlian, juga ketersediaan waktu dan tenaga untuk memberikan data yang diperlukan bagi produk sebelum diuji cobakan kepada pemakai lapangan.
3. Pelaksanaan tinjauan ahli sebelum uji coba perorangan dan lapangan, terlebih dahulu produk diberikan kepada ahli untuk mendapatkan saran dan masukan sesuai dengan keahliannya masing-masing yang kemudian dianalisis dan disimpulkan sebagai dasar melakukan perbaikan-perbaikan terhadap produk (revisi I).
4. Uji coba perorangan. Pada langkah ini media pembelajaran telah diperbaiki pada revisi I dan angket penilaian diberikan pada siswa secara perorangan dengan tujuan untuk mengetahui kesahihan produk setelah diperbaiki berdasarkan tinjauan yang terdiri dari 3 siswa. Masukan-masukan dari uji coba perorangan ini selanjutnya dipakai sebagai dasar dalam melakukan perbaikan-perbaikan terhadap produk (revisi II)

5. Uji kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki dari produk yang dikembangkan setelah diskusi baik berdasarkan tinjauan ahli maupun pada uji coba perorangan (revisi II) dan angket penilaian yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kesahihan produk setelah diperbaiki. Jika masih terdapat kekurangan maka perlu dilakukan perbaikan terhadap produk (revisi III).
6. Uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki dari produk yang dikembangkan setelah diskusi, baik berdasarkan tinjauan ahli maupun pada uji coba perorangan dan kelompok kecil. Jika masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan perbaikan (revisi IV), tetapi jika tidak maka produk dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian ini, data yang akan diambil yaitu: (1) aspek materi pelajaran, berupa kejelasan materi dan kesesuaian isi dengan RPP dan indikator pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran; (2) aspek mediadan rancangan pembelajaran diperoleh dari ahli media; (3) aspek desain media, berupa kejelasan gambar dan tulisan serta kualitas program yang digunakan yang diperoleh dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan; (4) kualitas tampilan dan penyajian materi, diperoleh dari uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan.

Data yang telah diperoleh akan disesuaikan dengan desain pengembangan. Jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah jenis data deskriptif kuantitatif yang terkumpul melalui angket dengan skala penilaian 1 sampai 4 (1: buruk sekali/sangat tidak setuju; 2: buruk/tidak setuju; 3: baik/setuju; 4: sangat baik/sangat setuju). Para responden akan member angka penilaian pada setiap butir angket berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

Lembar validasi yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi Bentuk-bentuk Hubungan Sosial kelas VIII SMP Al Hidayah Medan dibagi menjadi tiga yaitu: (a) lembar validasi oleh ahli materi



pembelajaran; (b) lembar validasi oleh ahli media pembelajaran (c) lembar validasi oleh ahli desain pembelajaran.

Lembar angket dari ahli media digunakan untuk memperoleh data kualitas media pembelajaran tentang aspek program, komunikasi visual produk, dan aspek sistem penyampaian pembelajaran. Sedangkan lembar angket dari ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas tujuan pembelajaran dan desain pembelajaran seperti pada Tabel 3.1, 3.2, dan 3.3.

Instrument hasil belajar IPS adalah alat untuk mengukur penguasaan dan kemampuan siswa dalam belajar IPS materi Bentuk-bentuk Hubungan Sosial. Instrument ini disusun dengan mempertimbangkan taksonomi Bloom dengan kisi-kisi tes yang meliputi C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), C4 (analisis).

Responden yang dijadikan sebagai uji coba diambil dari luar sampel yang setara dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII-A di SMP Al Hidayah Medan. Jumlah sampel yang dalam pengujian instrument tes hasil belajar sebanyak 32 orang siswa. Setelah hasil tes terkumpul, selanjutnya dilakukan penskoran terhadap hasil tes yaitu untuk jawaban benar diberi skor 1 (satu) dan jawaban salah diberi skor 0 (nol).

Menguji validitas tes, menggunakan rumus *Product moment Pearson* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \text{ (Arikunto, 2012)}$$

Keterangan :

N = Banyak siswa

$r_{xy}$  = Koefisien Korelasi

$\sum x$  = Jumlah jawaban benar kelompok x atau skor item

$\sum Y$  = Jumlah jawaban benar kelompok y atau skor total

Menguji validitas tes digunakan rumus korelasi product moment, dan untuk menafsirkan keberartian harga tersebut dikonsultasikan dengan harga kritik *product moment* dengan  $\alpha = 0,05$ . Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka tes dinyatakan valid atau

signifikan, dan sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal tersebut dianggap invalid sehingga soal harus dibuang atau diganti. Berdasarkan hasil analisis validitas tes diperoleh jumlah soal yang valid sebanyak 19 soal yang tidak valid sebanyak 6 soal. Dengan demikian butir soal yang dinyatakan valid akan digunakan untuk menjarang data yakni data tentang hasil belajar peserta didik sebanyak 19 soal.

Harga ( $r_{xy}$ ) yang diperoleh ditafsirkan dengan ketentuan apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal tersebut dianggap valid pada  $\alpha = 0,05$  dan sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal tersebut dianggap invalid sehingga soal harus dibuang atau diganti.

Menurut **Arikunto (2012)** uji reliabilitas tes merupakan suatu instrument yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, sehingga instrument tersebut dapat dipertanggungjawabkan dalam mengungkapkan data penelitian. Suatu instrument dikatakan reliabel yang berarti cukup baik. Uji reliabilitas ditentukan dengan rumus KR-21, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \times \left[ \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas keseluruhan

$n$  = Banyak item

$S$  = Standar deviasi

$P$  = Proporsi siswa yang menjawab item dengan benar

$q$  = Proporsi siswa yang menjawab item dengan salah ( $q = 1 - p$ )

$\sum pq$  = Jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

Untuk menentukan harga reliabilitas dari soal maka harga tersebut dikonfirmasi ke tabel harga kritis  $r_{tabel}$  product moment dengan  $\alpha = 0,05$ , maka harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka tes dikatakan reliabel.

Untuk menafsirkan keberartian harga reliabilitas tiap soal, maka harga tersebut dikonsultasikan dengan batas kriteria: (a) antara 0,000 – 0,199 dikategorikan sangat rendah; (b) antara 0,200 – 0,399 dikategorikan rendah; (c) antara 0,400 – 0,599 dikategorikan sedang; (d) antara 0,600 – 0,799 dikategorikan tinggi; (e) antara 0,800 – 1,000 dikategorikan tinggi.

Menurut Arikunto (2012) untuk menentukan tingkat kesukaran dilakukan pengujian tiap item dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 2012})$$

Keterangan:

- $P$  = Indeks kesukaran  
 $B$  = Banyak siswa yang menjawab benar  
 $JS$  = Jumlah siswa

Indeks kesukaran adalah angka yang menunjukkan tingkat kesukaran tiap butir soal. Butir soal yang dinyatakan baik adalah butir soal yang terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Berdasarkan analisis menurut tingkat kesukaran soal diperoleh 2 butir soal dalam kategori sukar, 14 butir soal dalam kategori sedang, dan 3 butir soal dalam kategori mudah.

Kriteria tingkat kesukaran soal adalah: (a) soal dengan  $P$  antara 0,00 – 0,30 adalah sukar; (b) soal dengan  $P$  antara 0,31 – 0,70 adalah sedang; (c) soal dengan  $P$  antara 0,71 – 1,00 adalah mudah.

Menurut **Arikunto (2012)**, bahwa daya pembeda kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pintar (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pintar (berkemampuan rendah). Untuk menentukan daya pembeda tes digunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB \quad (\text{Arikunto, 2012})$$

Keterangan:

- $D$  = Daya pembeda  
 $JA$  = Banyaknya peserta kelompok atas  
 $JB$  = Banyaknya peserta kelompok bawah  
 $BA$  = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $BB$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar  
 $PA$  = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar  
 $PB$  = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda tes adalah: (a)  $D = 0,00 - 0,20$  : Jelek; (b)  $D = 0,21 - 0,40$  : Cukup; (c)  $D = 0,41 - 0,70$  : Baik; (d)  $D = 0,71 - 1,00$  : Baik Sekali.

Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama, yaitu mengumpulkan data angket penilaian siswa tentang media pembelajaran dan tahap kedua mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa. Instrument penelitian yang digunakan adalah bentuk tes dan angket. Tes tersebut disesuaikan dengan kurikulum SMP yaitu KTSP, buku pegangan guru dan siswa. Sebelum tes digunakan, terlebih dahulu ditinjau validasi isinya melalui pendapat para ahli sebagai validator.

Data yang dikumpulkan melalui validasi tim ahli media, ahli materi, dan angket yang diberikan kepada siswa adalah data mengenai kualitas media pembelajaran pada materi Bentuk-bentuk hubungan sosial yang telah dikembangkan. Instrument penelitian ini untuk validator, uji perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas dibuat dalam bentuk *Skala Likert* yang telah diberi skor. (Ridwan, 2005)

Kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung persentase indikator untuk setiap kategori pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{Jumlah indikator per kategori}}{\text{Jumlah indikator total kategori}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus diatas, dihasilkan angka dalam bentuk persen (%). Klasifikasi skor tersebut selanjutnya diubah menjadi klasifikasi dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2011)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012, p. 207).

Data yang diperoleh adalah data tentang keadaan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* untuk pelajaran IPS siswa SMP Al

Hidayah Medan. Data ini dikumpulkan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli desain pembelajaran sebanyak 3 orang dan angket disebarakan kepada 32 siswa. Instrumen penelitian diberikan kepada ahli validator, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas yang dibuat dalam bentuk skala linkert.

Menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini digunakan rumus uji “ t ” korelasi yakni:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Sudjana, 1992, p. 377})$$

Dengan kriteria:

- Bila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka terdapat hubungan yang signifikan antara dua variabel dengan taraf signifikan 95% atau Alpha 5%.
- Bila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dua variabel pada taraf signifikan 95% atau Alpha 5%.

## PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* dilakukan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur. Hasil pengembangan selanjutnya dilakukan uji kalayakan atau validasi oleh ahli yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, produk media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* dinyatakan layak untuk diteruskan dalam uji coba lapangan. Media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* yang dikembangkan telah memenuhi standar berdasarkan perancangan standar pengembangan media pembelajaran, dan standar materi pembelajaran. Berdasarkan angket yang disampaikan kepada ahli Materi pembelajaran memberikan tanggapan 92,94%, bahwa media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* layak digunakan karena telah memenuhi prinsip-prinsip dan kriteria pengembangan media audio visual. Sementara itu, Ahli Media pembelajaran memberikan tanggapan 82,72%, bahwa media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* layak digunakan karena telah memuat materi

dan kriteria penyampaian yang memenuhi standar penyampaian pesan kepada siswa. Ahli Desain Pembelajaran memberikan tanggapan 88,57%, bahwa media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* layak digunakan karena telah didesain sedemikian rupa dan telah memenuhi standar desain pembelajaran.

Penelitian pengembangan produk yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* materi Bentuk-bentuk hubungan sosial untuk siswa SMP Al Hidayah Medan kelas VIII semester II (dua) yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi siswa.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli media, ahli desain, dan siswa selaku pengguna media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini, bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk. Variabel-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun variabel media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, pemrograman, tampilan dan pemanfaatan.

Berikut hasil rangkuman persentase rata-rata hasil penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* materi Bentuk-bentuk hubungan sosial oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 2, berikut ini:

**Tabel 2. Rangkuman Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* Materi Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial**

No	Responden	Persentase rata-rata	Kriteria
1	Ahli Materi Pembelajaran	92,94%	Sangat Baik
2	Ahli Media Pembelajaran	82,72%	Sangat Baik
3	Ahli Desai Pembelajaran	88,57%	Sangat Baik
4	Siswa Pada Uji Coba Perorangan	81,81%	Sangat Baik

5	Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil	86,03%	Sangat Baik
6	Siswa Pada Uji Coba Lapangan	87,68%	Sangat Baik

Beberapa kegunaan dan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* materi Bentuk-bentuk hubungan sosial sebagai berikut: (1) materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan direncanakan untuk mempermudah siswa secara sistematis; (2) media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* member kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu; (3) belajar lebih cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi; (4) adanya kesempatan dalam menjawab soal pada waktu tes jika jawaban dianggap salah dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari; (5) media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara konvensional maupun individual, mengatasi jarak dan waktu, maupun menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, mengembangkan imajinasi, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis, mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas yang akan didiskusikan didalam kelas.

Dari hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, terdapat rata-rata hasil belajar IPS siswa pada materi bentuk-bentuk hubungan sosial yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* yaitu skor rata-rata sebesar 15,50 dengan persentase ketuntasan 83,39%, sedangkan nilai KKM IPS terpadu kelas VIII siswa SMP Al Hidayah Medan adalah 75. Setelah melakukan uji efektifitas produk maka diperoleh bahwa produk media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* yang dikembangkan memiliki efektifitas sebesar 81,58% dengan kategori sangat baik. Dari data ini membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini

layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan siswa. Hal tersebut sesuai dengan indikator yang dikemukakan oleh Rowntree dalam Pribadi, BA (2011, p.19) bahwa keberhasilan sebuah aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi mampu meningkatkan hasil belajar, mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut, mampu meningkatkan daya ingat dan mampu membuat siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami Bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat karena dari media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung memiliki gambar-gambar, animasi, sound background dan soal latihan, sehingga setiap siswa tidak kesulitan lagi membayangkan dalam hal membaca gambar karena didalam media ini telah dijelaskan secara detail. Selain itu, media pembelajaran ini sangat praktis, karena media ini dapat dibawa oleh siswa dan dapat dipelajari dirumah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* materi Bentuk-bentuk hubungan sosial yang dikembangkan menunjukkan bahwa pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata hasil validasi ahli materi 92,94%; hasil validasi ahli media pembelajaran interaktif menunjukkan pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase 82,72%; hasil validasi ahli desain pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 88,57%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* materi bentuk-bentuk hubungan sosial yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia*



*flash* yang dilakukan dengan uji coba perorangan terhadap 3 orang siswa mendapatkan persentase rata-rata 81,81%; uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 9 orang siswa mendapatkan persentase rata-rata 86,03%; dan uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 32 orang siswa mendapatkan persentase rata-rata 87,68%. Uji coba yang dilakukan memiliki kategori sangat baik sehingga media pembelajarannya yang dikembangkan dengan menggunakan *macromedia flash* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran IPS.

2. Dari segi keefektifan, penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *macromedia flash* yang dikembangkan memiliki keefektifan sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji efektifitas sebesar 81,58% dengan kategori sangat tinggi

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS memerlukan adanya TV, VCD/DVD, computer sehingga hendaknya computer yang ada dilaboratorium computer disetiap sekolah ditambah atau dilengkapi sesuai kebutuhan siswa.
2. Media pembelajaran ini adalah sebagai salah satu alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran, keberadaan guru masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan siswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Agar hasil produk lebih maksimal dan layak digunakan lebih jauh lagi, maka diperlukan pengembangan yang terdiri dari: ahli pengembangan kurikulum, ahli bidang studi dan ahli materi yang profesional, ahli media, dukungan dana, sarana dan waktu yang tersedia, dan kemampuan sarana-prasarana dalam produksi media yang memadai.
4. Diharapkan penelitian atau uji coba lebih lanjut terhadap populasi yang lain untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, B. A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Ridwan. 2005. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Penerbit : Alfabeta Bandung.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta