

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATA  
PELAJARAN IPS MATERI KEADAAN ALAM  
DI INDONESIA KELAS VII**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Geografi

Diajukan Oleh :

**SARI AYUNINGSIH**  
**A 610110105**

**PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
SEPTEMBER, 2015**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Sari Ayuningsih  
NIM : A.610110105  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata  
Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam di Indonesia  
Kelas VII

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 22 September 2015

Yang membuat pernyataan



Sari Ayuningsih

A.610110105

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATA  
PELAJARAN IPS MATERI KEADAAN ALAM  
DI INDONESIA KELAS VII**

Diajukan Oleh :

**SARI AYUNINGSIH**

**A.610110105**

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Untuk dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, September 2015



**Drs. H. Dahroni, M.Si**

**NIK. 146**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATA  
PELAJARAN IPS MATERI KEADAAN ALAM  
DI INDONESIA KELAS VII**

Oleh :

Sari Ayuningsih, Drs. Dahroni, M.Si.

Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP UMS

Kepala HRD UMS

[Sari.ayuningsih7@gmail.com](mailto:Sari.ayuningsih7@gmail.com)

**ABSTRACT**

Research Purposes (1) Develop an interactive learning media using Adobe Flash CS3 in social studies material natural state in Indonesia class VII (2) Determine the feasibility of interactive learning media using Adobe Flash CS3 in social studies material natural state in Indonesia class VII (3) Assess the effectiveness of interactive learning media using Adobe Flash CS3 in social studies material natural state in Indonesia class VII for student learning outcomes. This study is a Research and Development (R & D) model of procedural steps adapted from Dick and Carrey. The study was conducted at MTs Surakarta II with a sampling technique using cluster random sampling technique. Used data collection techniques using questionnaires and tests. Results of this study are as follows: (1) the development of interactive learning media is done in several stages, the first is to analyze the needs of students and teachers, then the product development stage by way of preparation of the material, KI, KD, learning objectives, and media design. The next stage is an assessment by an expert media content and media experts, and the last stage is an individual test carried out by the teacher and field trials by the students. (2) The results of the expert appraisal by the media is a matter of 83.33%. Meanwhile, media expert appraisal by obtaining the value of 85.93%. Results of student responses to the media to obtain a value of 96.07% means learning media has been very good. (3) The results of student learning using interactive learning media 18.48 increase from the prior use of media interactive learning, while student learning outcomes without the use of interactive learning media is only increased by 7.56.

Keywords: adobe flash, ips, instructional media, development.

## ABSTRAK

Tujuan Penelitian (1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS3 pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam di Indonesia kelas VII (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS3 pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam di Indonesia kelas VII (3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS3 pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam di Indonesia kelas VII terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* model prosedural dengan langkah-langkah yang diadaptasi dari Dick and Carrey. Penelitian dilakukan di MTs Negeri Surakarta II dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik cluster *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan angket dan tes. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut (1) pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan melalui beberapa tahap, yang pertama adalah melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru, kemudian tahap pengembangan produk dengan cara penyusunan materi, KI, KD, tujuan pembelajaran, dan desain media. Tahap selanjutnya adalah penilaian media oleh ahli materi dan ahli media, dan tahap yang terakhir adalah uji coba perorangan yang dilakukan oleh guru dan uji coba lapangan oleh siswa. (2) Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi adalah sebesar 83.33%. Sedangkan penilaian kelayakan oleh ahli media memperoleh nilai 85.93%. Hasil tanggapan siswa terhadap media memperoleh nilai sebesar 96.07% artinya media pembelajaran sudah sangat baik. (3) Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif meningkat 18.48 dari sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif hanya mengalami peningkatan sebesar 7.56.

*Kata Kunci : adobe flash, ips, media pembelajaran, pengembangan.*

## **Pendahuluan**

Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak akan lepas dari komponen pembelajaran, karena komponen pembelajaran ini lah yang akan menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, bahan atau materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran (Rusman dkk 2011 : 41). Komponen pembelajaran tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berpengaruh dan sangat penting, namun salah satu komponen pembelajaran yang cukup penting dan perlu dikembangkan terlebih pada jaman modern sekarang ini adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu, bahan simulasi, atau program yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai (1998 : 2) dalam Rostina Sundayana menjelaskan bahwa media pengajaran berfungsi agar pengajaran lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pengajaran lebih bervariasi, dan siswa dapat melakukan kegiatan lebih banyak. Teori ini menjelaskan tentang kegunaan media pembelajaran, yaitu membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana yang tidak membosankan. Dengan demikian siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu yang universal atau menyeluruh membahas tentang kehidupan sosial, ekonomi, maupun sejarah kehidupan masa lampau mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu cabang sains yang tidak cukup hanya disampaikan dengan menggunakan media berbasis cetak seperti buku paket ataupun Lembar Kerja Siswa (LKS) saja. Contoh nyata dilapangan masih banyak guru yang hanya terpaku pada media pembelajaran cetak. Fasilitas komputer kurang dimanfaatkan sebagai sarana dan prasarana dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Beberapa media pembelajaran berbasis komputer seperti CD interaktif, game edukasi, belum banyak digunakan. Media pembelajaran berbasis komputer yang sering digunakan masih sebatas *slide Microsoft power point* saja.

Pembelajaran di sekolah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII mempelajari salah satu materi tentang keadaan alam di Indonesia. Materi keadaan alam di Indonesia ini merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari guna mencapai KD 3.4 dan KD 4.3. KD 3.4 adalah memahami pengertian dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. KD 4.3 adalah mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar. Pencapaian Kompetensi Dasar (KD) tersebut diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat memuat teks, gambar, maupun suara sehingga siswa akan lebih paham dalam mempelajari materi tersebut.

*Adobe Flash CS3* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif menyajikan materi dalam bentuk visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti teks, video, animasi, gambar dan suara. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memperjelas, mempermudah dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses pembelajaran. Hasil penelitian menurut Raharjo (1991) dalam Rusman (2012:145) menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah apabila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran. Sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Disamping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan di dengar. Penggunaan multimedia interaktif berupa *software Adobe Flash CS3* yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti teks, video, animasi, gambar dan suara dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala diatas.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam di Indonesia kelas VII (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam di Indonesia kelas VII (3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam di Indonesia kelas VII terhadap hasil belajar siswa.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development (R & D)* model prosedural dengan langkah-langkah penelitian yang diadaptasi dari *Dick and Carey*. Tahap yang dilakukan sebelum pengembangan adalah analisis kebutuhan media yang dilakukan dengan menggunakan angket. Angket kebutuhan diberikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui kriteria media pembelajaran yang diinginkan oleh siswa dan guru. Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya akan dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media.

Uji coba media pembelajaran dilakukan secara perorangan dan secara lapangan. Uji coba perorangan dilakukan pada salah satu guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas VII A3. Eksperimen media pembelajaran interaktif digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam pembelajaran pada materi keadaan alam di Indonesia. Eksperimen dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VII A1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A2 sebagai kelas kontrol. Model eksperimen yang digunakan adalah *posttest-only control group design*

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif. Analisis kuantitatif deskriptif dan kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil eksperimen media pembelajaran yaitu berupa pengolahan nilai siswa.

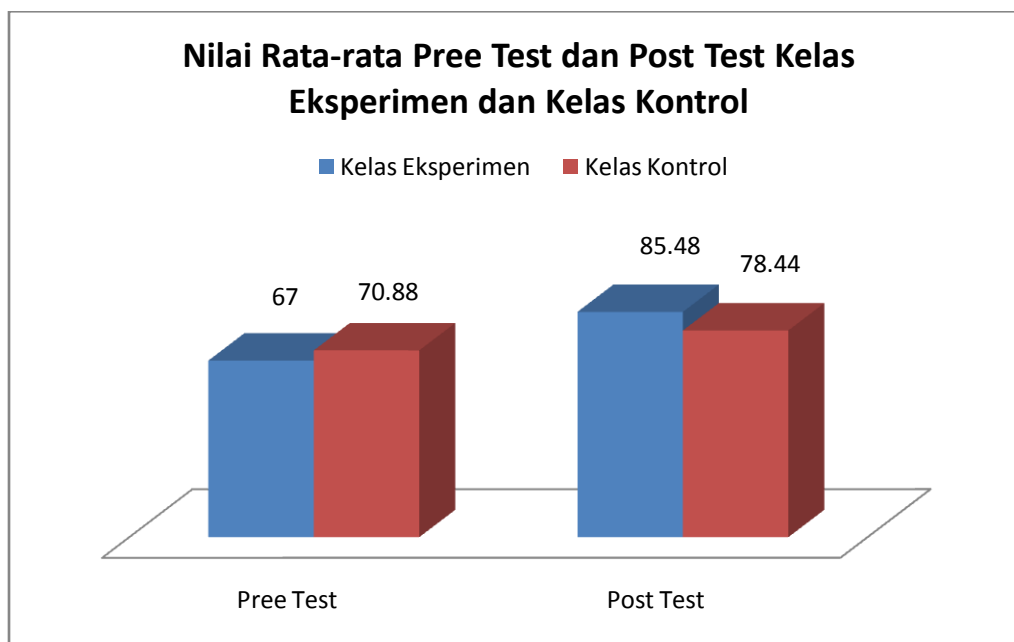
## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kriteria media pembelajaran yang diinginkan guru dan siswa adalah berupa CD interaktif yang memiliki tampilan *full colour*. Teks materi yang terdapat dalam media pembelajaran disajikan dalam bentuk yang tidak terlalu panjang. Sub materi tertentu dalam media pembelajaran dilengkapi dengan animasi, dan gambar. Pada bagian awal media perlu diberikan petunjuk penggunaan media agar siswa tidak kesulitan saat mengoperasikan media secara mandiri. Bahasa penyampaian dalam media harus mudah dipahami dan sesuai dengan tingkatan umur siswa. Pada bagian akhir media perlu diberikan soal latihan agar dapat mengukur tingkat pemahaman siswa, dan perlu juga dilengkapi dengan referensi sumber materi. Siswa dan guru juga menginginkan media pembelajaran dilengkapi dengan suara (*sound*) dan game edukasi sederhana terkait dengan materi.



Data hasil eksperimen media pembelajaran interaktif materi keadaan alam di Indonesia berupa hasil pretest dan posttest perlu diuji menggunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji statistik data eksperimen media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut (1) Hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen yaitu  $L_{obs} = 0.1120$  dan  $L_{tabel} = 0.1665$ . Jadi  $L_{obs} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga data dinyatakan normal. Pada kelas kontrol  $L_{obs} = 0.1158$  dan  $L_{tabel} = 0.1665$ . Jadi  $L_{obs} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima sehingga data dinyatakan normal. (2) Uji homogenitas diperoleh hasil  $X^2_{obs} = 2.575$  dan  $X^2_{tabel} = 3.841$ . Maka  $X^2_{obs} < X^2_{tabel}$  jadi  $H_0$  diterima, maka populasi dalam keadaan homogen. (3) Hasil uji hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3.208$  dan  $t_{tabel} = 2.056$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Gambar 1.1 Grafik Nilai Rata-rata Pree Test dan Post Tes pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Sumber: Data Primer oleh Penulis 2015

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut : Kelayakan media pembelajaran interaktif materi Keadaan Alam di Indonesia akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 83.33% yang berarti

media sudah sangat layak. Penilaian media oleh ahli materi dinilai berdasarkan beberapa aspek, diantaranya adalah aspek cakupan materi, akurasi materi, penyajian pembelajaran, komunikatif dan interaktif serta aspek bahasa. Penilaian oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 85.93% yang artinya media pembelajaran interaktif sudah sangat layak. Penilaian oleh ahli media dinilai berdasarkan beberapa aspek, diantaranya aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi audio visual, dan aspek lain. Tanggapan siswa mengenai media masuk dalam kategori sangat baik dengan presentase sebesar 96.07%, sedangkan tanggapan guru menyebutkan bahwa media sudah sangat baik dengan presentase sebesar 100% .

Hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan khusus berupa media pembelajaran interaktif memperoleh nilai rata-rata post test yang lebih tinggi, yaitu 85.48. Nilai rata-rata pre test pada kelas eksperimen adalah 67. Kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata nilai sebesar 18.48. Kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan memperoleh rata-rata nilai post test sebesar 78.44. Nilai rata-rata pre test pada kelas kontrol adalah 70.88. Kelas kontrol juga mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 7.56. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif materi Keadaan Alam di Indonesia efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Simpulan**

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif dilakukan menggunakan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut maka didapatkan kriteria media pembelajaran yang diinginkan oleh siswa dan guru. Hasil pengembangan media pembelajaran dinilai oleh ahli materi, ahli media, siswa dan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif meningkat 18.48 dari sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif hanya mengalami peningkatan sebesar 7.56. Sehingga dapat disimpulkan hasil eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif materi keadaan alam di Indonesia efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Solo: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Punaji Setyosari H. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Abad 21)*. Bandung: Alfabeta.