

Vol. 03, No. 01, April 2018

ISSN: 2502-2709 (Cetak)  
ISSN: 2615-384X (Online)

# Ed-Humanistics

Jurnal Ilmu Pendidikan



Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Hasyim Asy'ari

# Ed-Humanistics

Jurnal Ilmu Pendidikan

ISSN: 2502-2709 (Cetak)

ISSN: 2615-384X (Online)

Vol. 03, No. 01, April 2018

Jurnal Ed-Humanistics terbit dua kali dalam satu tahun pada bulan April dan November. Berisi hasil penelitian, kajian pustaka dan gagasan konseptual. Penyunting menerima naskah yang belum pernah dipublikasikan dalam media lain.

**Pelindung/Penasehat:**

KH. Shalahuddin Wahid  
Haris Supratno

**Penanggung Jawab:**

Kamidjan.  
Heru Wiyadi

**Penyunting Ahli:**

Bambang Yulianto (Universitas Negeri Surabaya)  
Udjang Pairin M. Basir (Universitas Negeri Surabaya)

**Pimpinan Redaksi:**

Andri Wahyu Wijayadi

**Ketua Penyunting:**

Emy Yunita Rahma Pratiwi

**Redaksi Pelaksana:**

Ria Kamilah Agustina  
Siti Faizah  
Arisni Kholifatu Amalia Shofiani  
Alfian Setya Nugraha

**Tim Layout:**

Rusli Ilham Fadli  
Hawwin Fitra Raharja

**Penerbit:**

Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)  
Universitas Hasyim Asy'ari (UNHASY) Tebuireng

**Alamat Redaksi:**

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hasyim Asy'ari  
Jl. Irian Jaya 55 Tebuireng Tromol Pos IX Jombang Jawa Timur Telp. (0321) 861719  
Fax (0321)874684, e-mail: [edhumanistics@gmail.com](mailto:edhumanistics@gmail.com)

# Ed-Humanistics

Jurnal Ilmu Pendidikan

## DAFTAR ISI

DISKURSUS PERLAWANAN TERHADAP SARANA PENDIDIKAN GUNA MEMBENTUK KREATIVITAS DALAM PUISI “AKU BERKELANA DI UDARA” KARYA WIJI THUKUL <i>Alfian Setya Nugraha, Andrik Purwarsito, Haris Supratno, Titis Srimuda Pitana</i>	240 - 245
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR DENGAN METODE BERMAIN PERAN PADA TEMA KEGIATAN JUAL BELI <i>A. Jauhar Fuad, Manu Winarsih</i>	246 - 255
PENGEMBANGAN TES DIAGNOSTIK UNTUK MENDETEKSI MISKONSEPSI MAHASISWA PADA MATERI USAHA DAN ENERGI <i>Aprilia Dwi Ardianti, Ita Aristia Sa'ida</i>	256 - 261
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA <i>FLASH</i> PADA MATERI BENTUK-BENTUK HUBUNGAN SOSIAL <i>Hawwin Fitra Raharja</i>	262 - 269
KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT SAMIN SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DALAM MENINGKATKAN SIKAP SOSIAL SISWA DI SMP <i>Ita Aristia Sa'ida, Aprilia Dwi Ardianti</i>	270 - 278
ANALISIS PROSES PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN BERBASIS TOPENG MALANGAN <i>Ratih Kartika Werdingitias, Retno Widowati</i>	279 - 283
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STAD PADA SISWA KELAS VII F SEMESTER I DI SMP NEGERI I WLINGI <i>Sukeni</i>	284 - 291
PEMBELAJARAN PUISI RAKYAT SUMBAWA DENGAN STRATEGI KUANTUM <i>Sukiman</i>	292 - 297
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR <i>Noviardani Kartika Prameswari</i>	298 - 305
ANALISIS PENERAPAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH DAN KONTEKS PERMAINAN FUTSAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA <i>Kiki Nia Sania Effendi, Zulkardi, Ratu Ilma Indra Putri, Poppy Yaniawati</i>	306 - 316
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN <i>ICT</i> <i>Purwidi Sumaryanto</i>	317 - 326
PROSES PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL REYOG PONOROGO DI SMA NEGERI 2 PONOROGO <i>Ratih Asmarini</i>	327 - 338
PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG TOKOH-TOKOH KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA <i>Zuni Eka Tiyas Rifani, Evi Rizqi Salamah</i>	339 - 347

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *FLASH* PADA MATERI BENTUK-BENTUK HUBUNGAN SOSIAL**

**Hawwin Fitra Raharja**

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Hasyim Asy'ari  
hawwinfitra@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan mempunyai peranan yang penting bagi kemajuan keilmuan, tidak terkecuali di dunia pendidikan. Berdasarkan hal ini, penelitian bertujuan untuk menghasilkan multimedia *flash* yang valid, serta terlaksana dengan baik pada pembelajaran materi bentuk-bentuk hubungan sosial kelas VIII sehingga dapat mendukung pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan pengembangan 3D yang diambil dari model 4D Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974: 5), yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Model 3D dipilih karena tujuan penelitian ini mengembangkan media, tidak sampai dalam taraf penyebaran media. Data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: (1) skor prosentase total kelayakan media *flash* dari (a) uji validasi ahli pembelajaran IPS = 82,5% dan ahli media pembelajaran = 79,7%, (b) uji lapangan terbatas = 88,6 %, dan (c) uji lapangan = 85,6 %. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa multimedia *flash* layak digunakan untuk pembelajaran IPS khususnya materi bentuk-bentuk hubungan sosial. Hal ini terbukti dari hasil uji validitas, hasil uji lapangan terbatas, dan hasil uji lapangan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Flash*, Multimedia, Hubungan Sosial.

### **Abstract**

Research and development has an important role in the science advancement, including in education. Based on that, this research aims to produce a valid and well performed multimedia flash on social relations topic for 8<sup>th</sup> grade students in order to support learning. This study used the 3D development design taken from the 4D model Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974: 5), that is the definition, design and development. The 3D model was selected because the purpose of this research was to develop media, not to spread it. Research data had obtained as follows: (1) total score percentage of flash media eligibility (a) validation test from social studies expert = 82.5% and learning media expert = 79.7%, (b) limited field test = 88, 6%, and (c) field test = 85.6%. Based on data analysis, it can be concluded that flash multimedia suitable for use in social studies, especially social relations topic. This was proven from the results of validity test, limited field test, and field test.

**Keywords:** Development, *Flash* Media, Multimedia, Social Relations.

## **PENDAHULUAN**

Perubahan pada struktur dasar masyarakat menyebabkan semua aspek yang ada di dalamnya juga ikut berubah. Tidak terkecuali di dalam dunia pendidikan. Pendidikan sebagai tempat untuk memanusiakan manusia dan mencetak manusia yang berkompentensi tidak bisa dilepaskan dari perubahan yang terjadi di dalam masyarakat. Kemajuan teknologi informasi menuntut perkembangan informasi yang cepat sehingga menimbulkan tuntutan baru dalam pendidikan. Cepatnya arus informasi ini

direspons dalam Permendiknas no. 22 tahun 2006 pada bab II prinsip melaksanakan kurikulum, yaitu 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).

Tidak terkecuali pendidikan IPS. Berdasarkan standar isi, IPS memiliki materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Karakteristik materi tersebut dapat dipahami bahwa IPS tingkat SMP bertujuan untuk memperoleh kompetensi dasar pengetahuan sosial sehingga pembahasannya cenderung bersifat abstrak. Sugiantoro (2014: 69), “menyatakan bahwa materi IPS cenderung kompleks dan abstrak sehingga sulit dipahami siswa yang belum memiliki pengetahuan yang banyak tentang materi tersebut”. Mata pelajaran IPS juga dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Pemanfaatan multimedia dapat menjembatani materi IPS yang cenderung bersifat abstrak dan sulit jika hanya disajikan melalui media konvensional, yakni papan tulis dan ceramah. Melalui multimedia mempelajari konsep-konsep sosial beserta fenomenanya akan dapat dilakukan secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. Akan tetapi, penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPS bukanlah perihal mudah. Selain harus tersedia sarana teknologi yang memadai, keterampilan membuat multimedia harus dikuasai oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran pada tanggal 30 oktober 2015 di SMP 1 Patuk, diketahui adanya fasilitas teknologi seharusnya bisa dimaksimalkan untuk menunjang dilaksanakannya pembelajaran menggunakan multimedia. Namun, data di lapangan menunjukkan bahwa (1) ada sarana teknologi (proyektor, jaringan internet) masih belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru dan siswa. Guru dalam mengajarnya masih menggunakan media konvensional, yakni papan tulis (*white board*) disertai dengan ceramah. (2) Penggunaan media konvensional ini menyebabkan peserta didik tidak semuanya antusias mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditandai siswa yang berada ditengah dan dibelakang

banyak yang tidak memperhatikan dengan ada yang bermain sendiri, tiduran, dan berbicara dengan temannya. (3) Media yang digunakan adalah media konvensional, maka sumbernya pun juga konvensional, yaitu LKS. Padahal guru sendiri menyampaikan kepada peserta didik saat disuruh membuka LKS bahwa isinya terkadang tidak lengkap. Tidak terintegrasinya teknologi di dalam proses pembelajaran mengakibatkan keterbatasan sumber belajar siswa yang seharusnya bisa dibantu melalui pemanfaatan teknologi yang ada. (4) Saat guru memberikan stimulus ke siswa dengan cara melempar pertanyaan ke peserta didik untuk mendefinisikan sebuah konsep yang sebelumnya dipelajari, ternyata banyak yang tidak bisa. Terpaksa guru harus menerangkan dengan cara menggambarkan dan menuliskannya kembali di papan tulis.

Catatan disini, pembelajaran dengan media konvensional menjadikan peserta didik kurang tertarik sehingga banyak peserta didik yang tidak memperhatikan. Kemudian terjadi ketidakefisienan dan ketidakefektifan saat guru harus menerangkan kembali dengan cara menggambarkan dan menuliskan konsep materi ke papan tulis. Menurut asumsi peneliti, semua permasalahan ini dapat diatasi dengan pengembangan dan penggunaan multimedia interaktif terkomputerisasi. Seperti media yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu multimedia *flash* yang dapat menarik antusiasme peserta didik dan mewujudkan terciptanya pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pengembangan dan penggunaan multimedia *flash* menjadi alternatif yang mudah dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Merujuk pada penelitian Yuliandari & Wahjudi (2014: 8), menyatakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran, terutama yang bergenre multimedia interaktif seperti *flash*. Penggunaan dan pengembangan media *flash* ternyata dapat memicu antusiasme pada diri siswa (Fanny & Suardiman, 2013: 6). Untuk membuat media ini diperlukan

bantuan software komputer *adobe flash*. *Adobe flash* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat segala macam jenis animasi. Mulai dari animasi *website*, animasi logo, animasi interaktif, sampai program interkatif untuk pembelajaran. Kelebihan perangkat lunak *adobe flash* adalah produk file yang dihasilkan relatif kecil menggunakan memori bila dibandingkan dengan produk lain. File ekstensi atau animasi yang dihasilkan berupa file \*.swf, tetapi juga tidak menutup kemungkinan file ekstensi bisa disimpan dalam file .exe sehingga produk bisa dijalankan di komputer atau perangkat keras berbasis komputer yang tidak terinstal perangkat lunak *adobe flash* atau *flash player*.

Diharapkan melalui media *flash* konsep-konsep abstrak IPS dapat disajikan lebih nyata melalui interaksi teks, gambar, animasi, audio-visual, bahkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan media. Disamping itu, media *flash* juga memungkinkan menyajikan materi yang berhubungan langsung atau tersedia di sekitar lingkungan siswa. Jika media *flash* yang dibuat dapat terintegrasi dengan koneksi internet maka informasi-informasi yang mutakhir-pun dapat disajikan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan “perkembangan dunia global yang bersifat transplanetari dan melibatkan pertumbuhan arus multiarah informasi maka sumber informasi tidak boleh terbatas” (Ritzer, 2014: 263).

Adapun hasil penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran Yuliandari dan Wahjudi (2014: 1-9), menyebutkan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran, terutama yang ber-genre multimedia interaktif. Sesuai dengan semangat kurikulum baru yang ada di Indonesia yang berpendekatan konstruktivistik, maka penggunaan media wajib hukumnya. Studi pendahuluan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media powerpoint walaupun sudah berbasis multimedia ternyata masih kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, kedua peneliti ini mengembangkan multimedia interaktif

berbentuk *adobe flash* untuk pembelajaran materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMA Negeri 3 Bojonegoro kelas XI. Pendekatan penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural bersifat deskriptif dengan tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap persiapan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif sangat layak digunakan untuk peserta didik, baik dari pendapat ahli dan siswa dengan nilai rata-rata 87, 28%. Kemudian penelitian Fanny dan Suardiman (2013: 1-9) yang berangkat dari masalah dalam pembelajaran IPS-SD yang minim dengan ketersediaan perangkat lunak media interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut kedua peneliti ini mengembangkan media interaktif dengan materi pertemuan di Dalat, menanggapi kekalahan Jepang, peristiwa Rengasdengklok, perumusan teks proklamasi, detik-detik Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan pendekatan *research and development programs* (R&D). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dan mengetahui kelayakan produk dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek kemenarikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik) serta aspek tanggapan siswa terjadap kelayakan rerata skor 4,08 (baik). Skor kuantitatif tersebut menunjukkan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Merujuk pada teori kerucut pengalaman Dale untuk menghindari verbalisme semata maka penyampaian materi haruslah bersifat audio dan visual. Menurut Dale (dalam Sadiman, 2012: 8), kalau terlalu verbalisme maka materi yang diusung bersifat abstrak serta persentase materi diingat siswa hanya antara 10-20%. Sementara itu, disumbu yang lain, jika terlalu konkrit pengajarannya harus berbentuk praktek atau pengalaman langsung. Berkaitan dengan

ilmu pengetahuan sosial yang sifatnya mengkaji konsep dan nilai serta objeknya manusia maka diperlukan waktu yang tepat, biaya, dan mungkin resiko untuk mendapatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, titik temu kedua bentuk pembelajaran baik verbal dan konkret jika ditarik garis ke tengah berada pada ruas *exhibits* dan wisata. Akan tetapi, wisata terkendala pada aspek waktu, biaya, dan resiko jika melakukan kegiatan di luar kelas. Maka dari itu, dengan berkembangnya teknologi informasi, kedua kegiatan tersebut dapat dibantu dengan bantuan teknologi komputer. Media *flash* yang dikembangkan dapat membantu dalam pembelajaran yang bersifat verbal karena mengakomodasi unsur teks, audio, pembelajaran konsep dan juga sekaligus dapat menghadirkan fenomenanya atau peristiwa karena mengakomodasi unsur gambar dan video. Dengan demikian, posisi media *flash* pada kerucut Dale berada pada ruas *exhibits* yang secara harfiah berarti pameran, memamerkan, mempertunjukkan, menghadirkan, memperlihatkan sehingga memerlukan bantuan media di dalam pelaksanaannya.

Adapun kelebihan media *flash* dalam materi hubungan-hubungan sosial, yaitu (1) produk pengembangan yang dihasilkan relatif lebih kecil menggunakan memori sehingga cepat untuk dibuka, (2) media *flash* yang digunakan untuk membuat gerak gambar (animasi) mendukung materi hubungan sosial yang menyajikan konsep-konsep abstrak sehingga dengan *flash* bisa disertai contoh konkritnya, dan (3) menarik dan menumbuhkan rasa senang kepada peserta didik, karena merujuk hasil observasi belum pernah digunakan media *flash* dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kelemahan media *flash* (1) penggunaan media harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah apakah mempunyai sarana dan prasarana yang mendukung teknologi terkomputerisasi atau tidak, dan (2) untuk penambahan konten video offline, penyimpanan video harus berada pada file directory yang sama pada saat proses pembuatan media.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah

menghasilkan produk multimedia berbasis *flash* yang layak untuk pembelajaran bentuk-bentuk hubungan sosial mata pelajaran IPS kelas VIII.

#### **METODE**

R & D adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2012: 67). Acuan metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 3D dari model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974: 5) mengemukakan ada 4 langkah, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Sesuai dengan tujuan pengembangan untuk menghasilkan produk media *flash*, maka penelitian ini tidak sampai pada langkah *disseminate* yang bertujuan menyebarkan produk yang dihasilkan.

Langkah-langkah pengembangan menurut Thiagarajan sebagai berikut (1) tahap pendefinisian (*define*) yang ditujukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahapan ini terdiri dari lima tahap (a) analisis ujung depan (tahapan ini merupakan studi tentang masalah dasar dalam pembelajaran atau dikenal dengan studi pendahuluan), (b) analisis pembelajar (tahapan ini merupakan studi tentang peserta didik yang menjadi target penelitian), (c) analisis tugas (tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan utama, sub-keterampilan, serta pengalaman belajar yang diperoleh siswa saat proses pembelajaran), (d) analisis konsep (tahapan ini meliputi identifikasi konsep-konsep utama yang diajarkan), (e) tujuan pembelajaran (tahapan ini merupakan rangkuman dari analisis tugas dan analisis konsep). (2) Tahap perancangan (*design*) yang bertujuan untuk merancang prototipe media pembelajaran. Perancangan ini terdiri dari 4 tahap sebagai berikut (a) penyusunan test acuan patokan (tahap ini merupakan

penghubung antara tahap pendefinisian dan tahap perancangan), (b) pemilihan media (tahapan ini berfungsi untuk menyeleksi media yang cocok untuk materi instruksional), (c) pemilihan format (tahapan ini berfungsi untuk mencocokkan produk yang dikembangkan dengan proses pembelajaran), dan (d) rancangan awal (tahapan ini merupakan kegiatan membuat produk yang dikembangkan). (3) Tahap pengembangan (*Develop*) yang bertujuan untuk memodifikasi dari prototipe yang sudah dibuat pada tahap pendefinisian dan perancangan. Alur tahap ini dibagi menjadi dua bagian besar sebagai berikut (a) validasi ahli (prototipe yang sudah dibuat pada tahap ini diteliti oleh ahli di masing-masing bidang untuk meningkatkan kualitas produk) dan (b) uji coba pengembangan (tahap ini meliputi percobaan produk ke luar untuk mengetahui kekurangan yang ada secara empiris).

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMP 1 Patuk, Gunungkidul, Yogyakarta dengan alasan bahwa pembelajaran menggunakan media *flash* belum pernah dilakukan. Selain itu, sarana dan prasarana di dalam kelas cukup memadai untuk dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media. Untuk sampel pada uji terbatas menggunakan *random sampling* yang memungkinkan semua siswa mempunyai peluang yang sama terpilih sebagai responden. Kelas VIII di SMP 1 Patuk terdiri dari 6 kelas. Kemudian diambil 12 siswa sampel untuk uji terbatas. Untuk uji lapangan akan digunakan sampel kelas VIII A. Pemilihan kelas ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode sebagai berikut (1) observasi yang digunakan untuk mengetahui keadaan dan karakteristik pembelajaran. Selain itu, observasi juga untuk melihat kegiatan peserta didik pada saat pembelajaran. Melalui observasi ini diketahui fenomena-fenomena yang ada saat proses pembelajaran sehingga sangat berguna bagi pengembangan media. (2) Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009: 198). Berdasarkan jawaban itu peneliti mengambil kesimpulan mengenai subjek yang diteliti. Metode angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media *flash* pada mata pelajaran IPS materi bentuk-bentuk hubungan sosial. Angket yang digunakan dalam penelitian ini, yakni angket berskala likert. Melalui angket, peneliti dapat mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan sehingga dapat melakukan revisi untuk penyempurnaan produk.

Berkaitan dengan proses pengembangan media *flash*, data terbagi menjadi tiga. Pertama, data tahap pendefinisian didapat melalui observasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Analisis data observasi (proses pembelajaran), analisis kurikulum, dan analisis materi dijadikan landasan pengembangan produk media *flash*. Kedua, data tahap perancangan meliputi proses penyusunan media, pemilihan format, dan pembuatan prototipe. Data tahap ini diperoleh dari kajian literatur dan observasi. Ketiga, data tahap pengembangan diperoleh dari validasi ahli, uji terbatas, uji lapangan, dan angket pengamat. (1) Data yang dihasilkan dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi IPS digunakan untuk melihat kualitas media *flash* secara teoritis. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan media *flash* baik dari segi materi maupun tampilan sehingga dapat dijadikan acuan revisi draf II. (2) Uji coba terbatas yang dilakukan kepada 12 siswa menghasilkan data penggunaan produk secara empiris. Melalui angket yang dijawab siswa dapat diketahui kualitas dan efektifitas produk sehingga dapat dijadikan sebagai acuan revisi draf III. (3) Uji lapangan yang dilakukan pada kelas VIII A menghasilkan data penggunaan produk draf III secara empiris. Melalui angket yang dijawab siswa dapat diketahui kualitas dan efektifitas produk sehingga menghasilkan produk final.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Khusus untuk teknik kuantitatif, data harus berupa data kuantitatif

sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2002: 12), bagi peneliti yang menginginkan mengolah data dengan statistik data harus berupa data kuantitatif, yaitu berupa angka-angka. Maka angket yang digunakan sebagai alat pengumpulan data menggunakan skala likert. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) teknik analisis data kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data berbentuk deskriptif naratif. Berkaitan dengan penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari komentar yang dikemukakan validator media dan pembelajaran IPS guna bahan pengambilan keputusan revisi produk yang akan dikembangkan serta observasi. (2) Teknik analisis data kuantitatif. Jawaban dari setiap pertanyaan atau pernyataan itu mempunyai batasan yang sangat jelas. Mulai dari yang positif hingga yang negatif. Misalnya, dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Setelah jawaban dikuantifikasikan maka analisis hasil angket menggunakan perhitungan rumus prosentase sederhana dengan membagi skor total dengan skor harapan. Setelah prosentase diketahui, langkah selanjutnya adalah penafsiran dan pengambilan keputusan mengenai produk dengan menggunakan Kriteria hasil prosentase  $\geq 70,01\%$  (Basuki, 2014, p. 25-26).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kelayakan Media

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media *flash* termasuk dalam ruas *exhibits*. Secara harfiah *exhibits* berarti pameran atau memamerkan, mempertunjukkan, memperlihatkan, dan kata padanan lainnya. Melalui *exhibits* diharapkan sebuah konsep yang diajarkan guru bisa langsung dihadirkan fenomenanya, sehingga siswa dapat memahami dan mengidentifikasi secara utuh. Berkembangnya teknologi, menjadikan pembelajaran *exhibits* dapat dilaksanakan melalui bantuan media teknologi informasi. Pengembangan sebuah media yang terintegratif antara mengajarkan konsep dan mempertunjukkan atau menghadirkan sebuah peristiwa adalah keunggulan media teknologi informasi,

seperti media *flash*.

Adapun format media *flash* yang telah dikembangkan berbentuk tutorial. Desain tutorial dipilih karena sub bab materi hubungan sosial bertujuan memberikan kepada siswa informasi baru, keterampilan baru, konsep-konsep, dan kebutuhan proses pembelajarannya yang memang memberikan pemahaman secara tuntas (*mastery learning*). Adapun materi hubungan sosial dalam media ini mengacu pada pendapat Hannafin dan Peck (1988: 139), presentasi tutorial mengambil bentuk dari buku teks, perkuliahan, video, dan berbagai macam bentuk sistem mengajar.

Pengujian kelayakan produk media *flash* ini merujuk pada penelitian pengembangan yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, yaitu didasarkan pada hasil uji validasi ahli, uji terbatas, dan uji lapangan (Fanny & Suardiman, 2013: 6-7, Yuliandari & Wahjudi, 2014: 4, dan Ardinastiti & Santoso, 2016: 18). Untuk kriteria minimum kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada Akbar (2013: 155), dikatakan layak atau valid jika (1) sangat valid, sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi jika perolehan skor prosentase 85,01% - 100,00%, (2) Cukup valid, cukup layak, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil jika perolehan skor prosentase 70,01% - 85,00%, (3) Kurang valid, kurang layak, atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar jika perolehan skor prosentase 50,01% - 70,00%, dan (4) Tidak valid, tidak layak, atau tidak boleh digunakan jika perolehan skor prosentase 01,00% - 50,00%.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Prototipe Media Flash**

Keterangan	Validasi Ahli (teoritis)	
	Ahli Pembelajaran IPS	Ahli Media
Skor Total	66	51
Skor Harapan	80	64

Berdasarkan Tabel 1, dihasilkan perhitungan skor total prosentase sebesar (1) prosentase total uji validasi oleh dua ahli pembelajaran IPS = 82,5%, dan (2)

prosentase total uji validasi oleh dua ahli media pembelajaran = 79,7%. Dengan demikian, prosentase skor total berdasarkan validasi dua ahli masuk dalam kriteria cukup valid, cukup layak, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil jika perolehan skor prosentase 70,01% - 85,00%. Sesuai saran dan masukan dari kedua validator ahli, maka media di revisi untuk mendapatkan kelayakan media secara teoritis. Revisi kecil prototipe media *flash* hubungan sosial didasarkan pada saran kedua validator ahli. Validator pertama menyarankan untuk menambahkan video secara offline di dalam materi media, sehingga media bisa digunakan secara offline dan online. Validator kedua memberikan saran revisi (1) untuk menambahkan video secara online, (2) pada bagian evaluasi soal dibuat model studi kasus, dan (3) latar belakang suara diberikan variasi tidak hanya 1 macam lagu.

Setelah revisi selesai dikerjakan maka media *flash* masuk dalam tahap uji kelayakan kedua, yakni uji terbatas. Tahapan ini merupakan uji kelayakan media secara empiris setelah lolos uji kelayakan secara teoritis. Pada tahap ini akan dihasilkan media draf III. Responden yang mengikuti uji terbatas terdiri dari 12 siswa kelas VIII yang dipilih secara acak. Setelah dilakukan pembelajaran, siswa diberi angket yang terdiri dari 11 pertanyaan yang berkaitan dengan media yang telah dikembangkan. Setelah selesai diisi angket dianalisis dengan cara dikuantifikasikan dan dihitung skor prosentasenya.

**Tabel 2. Hasil Analisis Angket Uji Terbatas**

Keterangan	Validasi Empiris	
	Jumlah Responden	Hasil
Uji coba terbatas	12 Siswa	88,6%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui respon siswa secara keseluruhan menyatakan media *flash* hubungan sosial layak. Hal ini dibuktikan rata-rata skor prosentase total sebesar 88,6%, yang berarti media sangat valid, sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi karena perolehan

skor prosentase berada pada 85,01% - 100,00%. Terdapat beberapa saran dari siswa yang mengikuti uji terbatas pada tanggal 15 April 2016, diantaranya Novi menyarankan untuk menggunakan pembelajaran dengan bantuan online, Mei menyarankan untuk memberikan kata-kata mutiara dan diberi tanggal. Sementara itu, adanya bagian yang sulit dalam media, semua siswa yang menjawab tidak ada. Setelah dinyatakan layak pada uji terbatas, maka tahap selanjutnya uji lapangan untuk menentukan kelayakan pada skala responden yang lebih luas.

Uji lapangan dilaksanakan pada tanggal 20 April 2016 dengan responden berjumlah 28 siswa kelas VIII A. Pada akhir pembelajaran, seluruh siswa diberikan angket yang terdiri dari 11 pertanyaan berkaitan dengan media *flash*.

**Tabel 3. Hasil Analisis Angket Uji Luas**

Keterangan	Validasi Empiris	
	Jumlah Responden	Hasil
Uji coba terbatas	28 Siswa	85,6%

Berdasarkan Tabel 3 diketahui prosentase jawaban siswa, mayoritas menyatakan pendapat media *flash* layak digunakan dengan hasil prosentase skor total jawaban responden yang mengikuti uji lapangan sebesar 85,6%. Merujuk pada kriteria skor, maka dapat dinyatakan media *flash* hubungan sosial sangat valid, sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi karena perolehan skor prosentase berada pada 85,01% - 100,00%. Jadi, media *flash* dapat digunakan pada pembelajaran IPS khususnya materi bentuk-bentuk hubungan sosial karena terbukti telah lolos uji kelayakan teoritis dan empiris.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pengembangan media *flash* hubungan sosial, dapat disimpulkan bahwa setelah melalui serangkaian proses pengembangan sesuai prosedur dinyatakan media *flash* layak dan memenuhi syarat untuk digunakan pada pembelajaran IPS pada materi bentuk-bentuk hubungan sosial.

Kelayakan media didasarkan pada tiga tahapan uji kevalidan yang mana skor perolehan prosentase harus di atas 70,01%. Pertama, uji validasi oleh dua validator ahli media pembelajaran dan pembelajaran IPS mendapatkan skor prosentase total untuk aspek materi pembelajaran IPS sebesar 82,5% dan aspek media pembelajaran sebesar 79,7%. Kedua, hasil uji terbatas dengan jumlah responden sebanyak 12 siswa yang dipilih secara acak mendapatkan skor prosentase total sebesar 88,6%. Ketiga,

uji lapangan media *flash* hubungan sosial yang dilakukan di kelas VIII A (kelas perlakuan) dengan jumlah siswa 28 orang. Hasil prosentase skor total uji lapangan sebesar 85,6%. Sesuai indikator pencapaian, karena semua perolehan skor uji validasi di atas 70,01% dinyatakan media *flash* layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS materi hubungan sosial.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ardinastiti, N., & Santoso, A, B. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Macromedia Flash Materi Hidrosfer Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Kelas VII SMP N 1 Secang Kabupaten Magelang*. Edu Geography, 4(1),16-23. Retrieved <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo/9926>.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, I. 2014. *Statistika Non Parametrik [Bahan Kuliah]*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Fanny, A, M., & Suardiman, S, P. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia, 1 (1), 1-9. Retrieved <http://journal.uny.ac.id/index.php/informasi/article/view/2311>.
- Hannafin, M, J., & Peck, K, L. 1988. *The Design Development And Evaluation Of Instructional Software*. New York: Macmillan.
- Putra, N. 2012. *Research & Development: Penelitian Dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ritzer, G. 2013. *Mcdonaldisasi Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A, S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Press.
- Sudarmi, S., & Waluyo. 2008. *Galeri Pengetahuan Sosial Terpadu 2: SMP/Mts Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiantoro. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Bermedia Animasi*. Jurnal Interaksi, 1(1). 65-77.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D, S., & Semmel, M, I. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minnesota: Leadership Training Institute.
- Warsono., & Haryanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesmen*. Bandung: Rosda Karya.
- Yuliandari, S., & Wahjudi, E. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Journal Pendidikan Akuntansi 2(2), 1-9. Retrieved [ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9418](http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9418).