

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR IPS
MATERI PERKEMBANGAN ISLAM DI INDONESIA KELAS VII BERBASIS
ADOBE FLASH DI SMP 5 SLEMAN**

***DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCES THE DEVELOPMENT OF
ISLAM IN INDONESIA FOR VII JHS USING ADOBE FLASH ON SMP 5 SLEMAN***

Mauladi Saputra dan Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd
Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
Email : mauladi.saputra2016@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan sumber belajar IPS materi Perkembangan Islam di Indonesia berbasis Adobe Flash; 2) mengetahui kelayakan sumber belajar IPS materi Perkembangan Islam di Indonesia berbasis Adobe Flash. Kelayakan sumber belajar sebagai media dapat diketahui berdasarkan hasil validasi dari ahli mater, ahli media, penilaian dari guru IPS, dan uji coba terhadap peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan IPS, Universitas Negeri Yogyakarta yang kompeten di dalam bidangnya. Uji coba dilakukan kepada guru IPS dan 30 peserta didik SMP 5 Sleman. Pengumpulan data hasil uji coba dilakukan dengan teknik pengisian angket. Data diukur menggunakan skala likert untuk memperoleh kategori kelayakan sumber belajar IPS. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan: 1) pengembangan sumber belajar IPS dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah ADDIE yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; 2) produk pengembangan sumber belajar IPS memperoleh rerata skor 4,2 dengan kategori “baik” dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Rerata skor diperoleh dari akumulasi validasi ahli materi dengan skor rerata 4 dengan kategori “baik”, validasi ahli media dengan skor rerata 4,1 dengan kategori “baik”, penilaian guru IPS dengan rerata 4,3 dengan kategori”sangat baik”, uji coba peserta didik dengan skor rerata 4,4 dan berada pada kategori “sangat baik”.

Kata Kunci: *Sumber Belajar, Adobe Flash, Pengembangan, Perkembangan Islam*

ABSTRACT

This development research aims to: 1) develop Adobe Flash-based social studies learning materials for Islamic Development in Indonesia; 2) determine the feasibility of learning resources for social studies material on the development of Islam in Indonesia based on Adobe Flash. The feasibility of learning resources as media can be known based on the results of validation from material experts, media experts, assessments from social studies teachers, and trials of students. This development research uses a research model (R&D) with the ADDIE development model. The validation of material experts and media experts is carried out by lecturers in the Social Studies Education Department, Yogyakarta State University who are competent in their fields. The trial was conducted on social studies teachers and 30 students of SMP 5 Sleman. The data collection from the trial results was carried out using a questionnaire filling technique. The data was measured using a Likert scale to obtain the appropriate category of social studies learning resources. The data that has been accumulated is then analyzed using descriptive analysis. The results of this development research show: 1) the development of social studies learning resources is carried out by following the ADDIE steps, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation; 2) Social studies learning resource development product obtained an average score of 4.2 in the "good" category and was declared suitable for use as a learning medium. The average score was obtained from the accumulation of material expert validation with an average score of 4 in the "good" category, media expert validation with an average score of 4.1 in the "good" category, the social studies teacher assessment with an average of 4.3 in the "very good" category, trials students with an average score of 4.4 and are in the "very good" category.

Keywords: Learning resources, Adobe Flash, Development, Islamic Development

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai pendidikan formal pada jenjang Pendidikan dasar memiliki peranan sebagai pondasi bagi anak untuk lebih mengenal tentang nilai-nilai, moral, sosial emosional, konsep diri, dan kemandirian agar mereka mampu menghadapi era-era selanjutnya yang semakin berat. Upaya ini dapat ditempuh melalui proses belajar mengajar. Semakin tinggi kualitas belajar pada masa ini, semakin besar pula dorongan pada anak-anak untuk menuntut ilmu ke jenjang yang lebih tinggi dan luas.

Dalam meningkatkan kualitas belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, salah satunya adalah pemanfaatan sumber belajar. Sanjaya (2010: 175) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Penggunaan sumber belajar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar secara langsung, melihat sesuatu yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, menambah cakrawala di kelas dan memberi motivasi positif, memberikan informasi terbaru bahkan dapat membantu memecahkan masalah pendidikan.

Guru perlu menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif mungkin untuk menarik perhatian siswa. Hal ini juga diungkapkan oleh Susetyo dalam (lpmpjatim.kemendikbud.og.id, 2019), guru bukan sekadar pengajar saja melainkan juga menjadi pihak yang mampu menghubungkan sekolah dengan pihak luar. Terutama di masa revolusi industri 4.0 yaitu tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi siber. Siswa yang termasuk dalam kaum *milineal* yang hidup di ekosistem digital sudah terbiasa dengan teknologi informasi dan komunikasi. Budaya digital sudah menjadi bagian utama kehidupan mereka. Artinya, guru mempunyai alternatif lain dalam menyampaikan materi, salah satunya dengan mengemas proses belajar ke dalam bentuk media berbasis komputer. Selain membuat proses belajar terasa menyenangkan, media yang di desain secara menarik dapat merangsang siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

Pemanfaatan sumber belajar berbasis komputer masih mengalami hambatan. Guru masih menyampaikan materi dengan metode

ceramah. Hal ini menyebabkan siswa bosan karena terus-menerus mendengarkan guru berbicara di depan. Akhirnya siswa mementingkan hafalan ketimbang pemahaman. Sependapat dengan itu Suparmini dkk, (2015: 123) menjelaskan metode yang digunakan guru saat ini ialah ceramah, diskusi, dan diakhiri dengan tanya-jawab. Adanya kondisi tersebut menyebabkan penyerapan materi oleh siswa tidak optimal sehingga besar kemungkinan siswa tidak fokus terhadap pelajaran yang sedang berlangsung. Sifat dari metode ceramah yang monoton inilah yang mengakibatkan siswa gagal membangun konsentrasi terhadap pelajaran. Penggunaan metode ceramah sudah dianggap kurang sesuai dengan perkembangan zaman dan dinilai membosankan (Ranabumi, 2017: 668). Worosetyaningsih (2015: 25) mengklasifikasikan mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang kurang diminati siswa karena terdiri dari multidisiplin dan materi yang tergolong banyak serta kurangnya variasi dari media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan belajar mengajar sebagai kegiatan yang statis, membosankan, *stressful*, mengantuk, bosan dan malas.

Mata pelajaran IPS yang merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SMP menggunakan pendekatan terpadu, dengan cara memadukan empat kajian yaitu ekonomi, sosiologi, geografi dan sejarah (Widiastuti, 2017: 29-30). Dengan pembelajaran terpadu, pembelajaran IPS diharapkan menjadi lebih bermakna bagi peserta didik dalam konteks kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih utuh dan luas. Selain itu, materi IPS bersifat abstrak sehingga membutuhkan visualisasi yang dirancang semenarik mungkin agar memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Supardi dkk, (2015: 4) berpendapat, untuk melancarkan ketercapaian tujuan pembelajaran IPS dibutuhkan media menarik yang dapat memvisualisasikan materi yang abstrak.

Metode ceramah cenderung statis dan membosankan, selain itu penting bagi guru untuk memilih sumber belajar yang sesuai dengan revolusi industri 4.0 tanpa menghilangkan esensinya yaitu mempermudah peserta didik memahami materi. Namun dalam pembelajaran model konvensional, dan dari sekian banyak sumber belajar yang ada, ternyata hanya buku teks yang merupakan

sumber belajar yang dimanfaatkan selain tenaga pengajar itu sendiri Percival dan Ellington dalam (Abdullah, 2012: 217-218). Sedangkan mengenai sumber belajar yang beraneka ragam pada umumnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Menurut Supardi dkk, (2015: 4) banyak guru-guru di SMP yang masih belum bisa mengoptimalkan variasi media dalam mengajar, media yang paling umum digunakan oleh guru saat ini adalah LKS. Sumber belajar berbasis komputer dapat menjadi alternatif, selain cocok dengan revolusi industri 4.0, dalam simulasinya juga memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan (Arsyad, 2019: 95). Salah satu sumber belajar berbasis komputer yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan adalah *Software Adobe Flash*.

Perangkat lunak yang bernama *Adobe Flash* mempunyai kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang flash juga banyak digunakan untuk berbagai keperluan seperti dalam pembuatan game, presentasi, halaman web, animasi, bahkan dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik ataupun teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vector, sehingga saat diakses, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi lain (Izham, 2003). Fungsinya yang fleksibel menjadikan software ini dapat dibentuk sedemikian rupa agar tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti melakukan pengembangan Sumber Belajar IPS menggunakan *Adobe Flash* dengan materi Perkembangan Islam di Indonesia pada siswa Kelas VII SMP. Materi Perkembangan Islam di Indonesia dipilih karena keterbatasan menghadirkan objek materi ke dalam kelas. Selain itu sumber belajar ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan sumber belajar mandiri bagi siswa.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) atau *Research and Development*. Sugiyono (2016: 28),

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D untuk memvalidasi dan mengembangkan produk berupa sumber belajar menggunakan aplikasi *adobe flash* dengan materi Perkembangan Islam di Indonesia. Hasil dari pengembangan sumber belajar ini adalah produk yang dengan ekstensi *exe* dengan harapan dapat diakses semua perangkat berbasis *windows*. Selanjutnya produk tersebut di uji validitas oleh ahli materi,, ahli media, guru mata pelajaran, dan tanggapan dari peserta didik untuk mengukur seberapa kelayakan yang dimiliki oleh sumber belajar ini.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan digunakan peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menurut Suryani, Setiawan dan Putra (2019: 124). Asal kata ADDIE sendiri merupakan akronim dari langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari ; *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk merupakan tahap suatu produk yang dirancang dalam penelitian untuk memperoleh data-data yang digunakan sebagai dasar untuk perbaikan produk. Tahapan uji coba produk terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (a) *Analysis* (analisis), (b) *Design* (desain), (c) *Development* (pengembangan), (d) *Implementation* (implementasi), (e) *Evaluation* (evaluasi). Data hasil uji coba yang akan diperoleh kemudian dianalisis untuk memperoleh kekurangan sumber belajar yang dibuat oleh peneliti. Hasil analisis akan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga harapannya produk dapat dikatakan layak..

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dan subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan sumber belajar terdiri dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan siswa-siswa SMP kelas VII yang akan dijelaskan sebagai berikut :

- Ahli materi yang menjadi validator adalah salah satu dosen Pendidikan IPS FIS yang ahli di bidang Sejarah.
- Ahli media yang menjadi validator adalah salah satu dosen Pendidikan IPS FIS yang menguasai bidang pengembangan sumber

belajar berbasis teknologi seperti *Adobe Flash*.

c. Guru yang menjadi validator produk pengembangan merupakan guru mata pelajaran IPS SMP kelas VII dari SMP Negeri 5 Sleman Yogyakarta.

Siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sleman Yogyakarta yang terbagi atas dua tahap. Pertama, uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik yang masing-masing mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Kedua, uji coba lapangan yang dilakukan kepada 30 peserta didik yang terbagi atas dua sesi.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan sumber belajar menggunakan *adobe flash* sebagai sumber belajar IPS. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan mengadaptasi instrumen Walker dan Hess (Arsyad, 2011: 175). Peneliti memodifikasi aspek-aspek penilaian tersebut sesuai dengan kebutuhan, kemudian membaginya menjadi empat instrumen, yakni validasi untuk ahli materi berupa aspek isi/materi pembelajaran, validasi untuk ahli media berupa aspek pemrograman, instrumen penilaian untuk guru terdiri dari aspek isi/materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan pemrograman, terakhir adalah instrumen uji coba lapangan untuk siswa yang terdiri dari aspek isi/materi, aspek tampilan, aspek pemrograman.

4. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Teknik analisis ini dilakukan dengan cara mengambil data kuantitatif yang diperoleh dari pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, peserta didik, dan guru mata pelajaran. Data kuantitatif tersebut kemudian diolah menggunakan skala likert menjadi data kualitatif yang nanti akan digunakan sebagai acuan untuk mengukur tingkat kelayakan produk. Pedoman pemberian skor menurut Sugiyono, (2016: 165) dengan rincian sebagai berikut.

Tabel Pedoman Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4

Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Kemudian mengkonversikan skor rata-rata menjadi data kualitatif menggunakan rumus penilaian ideal menurut menurut Sudijono (Widoyoko E.P, 2009: 238), rinciannya sebagai berikut.

Tabel konversi data kuantitatif dan kualitatif

Rumus	Kategori
$X > X_i + 1,8 \times sb_i$	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	Baik
$X_i - 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times sb_i$	Cukup
$X_i - 1,8 \times sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times sb_i$	Kurang
$X \leq X_i - 0,6 \times sb_i$	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan adalah sumber belajar IPS berbasis *adobe flash* dengan materi Perkembangan Islam di Indonesia. Desain produk ini menggunakan dua software yaitu *coreldraw 2017* dan *adobe flash cs6*. *Coreldraw* digunakan peneliti untuk mendesain gambar latar, design *shapes*, dan gambar-gambar pendukung lain, sedangkan *adobe flash* digunakan sebagai sarana untuk menggabungkan komponen-komponen tersebut menjadi produk pembelajaran yang menarik. Hasil akhir produk berupa aplikasi komputer berekstensi *.exe* dan *.swf*.

2. Deskripsi Data Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk memperoleh penilaian akan materi yang disajikan ke dalam sumber belajar *adobe flash*. Materi yang digunakan adalah materi IPS perkembangan Islam di Indonesia kelas VII. Berdasarkan hasil data validasi yang sudah

diolah, materi yang digunakan untuk sumber belajar *adobe flash* Perkembangan Islam di Indonesia memperoleh kategori baik dengan total skor 80 poin dengan rata-rata nilai 4. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan pada sumber belajar Perkembangan Islam di Indonesia telah layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Berikut grafik hasil validasi ahli materi.

Tabel Rekapitulasi hasil validasi materi oleh ahli materi

Aspek kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Pembelajaran	27	3,9	Baik
Materi	29	4,1	Baik
Bahasa dan Komunikasi	24	4	Baik
Total	80	4	Baik
Kategori keseluruhan			Baik

b. Data Hasil validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk memperoleh penilaian akan *design* yang diterapkan pada sumber belajar *adobe flash*. Pada validasi ini terdapat beberapa aspek yang dijadikan patokan penilaian yaitu, aspek kemudahan navigasi, subtansi program, tampilan dan interaksi siswa. Ketiga aspek tersebut kemudian dinilai oleh ahli media dan diakhiri dengan komentar maupun saran jika terdapat kekurangan. Hasil validasi dan komentar dari ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel Rekapitulasi hasil validasi media tahap II oleh ahli media

Aspek kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Kemudahan Navigasi	20	4	Baik
Subtansi Program	16	4	Baik
Tampilan	31	4,4	Sangat Baik
Interaksi Siswa	15	3,8	Baik
Total	82	4,1	Baik
Kategori keseluruhan			Baik

Adapun komentar dari ahli media yang digunakan peneliti untuk menyempurnakan produk adalah sebagai berikut :

Tabel Saran Perbaikan Oleh Ahli Media

No.	Saran Perbaikan
-----	-----------------

1.	Memperkuat isian suara agar lebih terdengar.
2.	Tambahkan bukti-bukti proses masuknya Islam ke Indonesia.
3.	Tambahkan contoh dan bukti-bukti menarik tentang saluran-saluran Islamisasi.
4.	Tambahkan peta-peta yang menunjukkan berbagai lokasi penting dan perlu dubbing suara atau video.
5.	Dibuat menjadi lebih interaktif.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Produk oleh Guru IPS

Uji coba produk ditujukan kepada guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VII dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Sleman. Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, validasi dilakukan oleh guru pengampu terlebih dahulu. Tabel hasil uji coba produk yang diperoleh dari guru pengampu mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut :

Tabel Hasil Penilaian oleh Guru IPS

Aspek kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Pembelajaran	12	4	Baik
Materi	14	4,7	Sangat Baik
Bahasa dan Komunikasi	17	4,3	Sangat Baik
Kemudahan Navigasi	12	4	Baik
Subtansi Program	12	4	Baik
Tampilan	18	4,5	Sangat Baik
Total	85	4,3	Sangat Baik
Kategori keseluruhan			Sangat Baik

Adapun komentar dari guru IPS yang digunakan peneliti untuk menyempurnakan produk adalah sebagai berikut :

Tabel Saran Perbaikan oleh Guru IPS

No.	Saran Perbaikan
1.	Menambahkan sesi pengujian produk menjadi dua kali di hari yang sama dengan jam mata pelajaran IPS yaitu hari rabu.

2. Deskripsi Data Hasil Uji oleh Peserta Didik

Uji coba produk dilakukan kepada 30 peserta didik yang berasal dari kelas A,B,C,D dilakukan secara daring. Peserta didik yang mengikuti uji coba sudah diseleksi oleh guru pengampu mata pelajaran IPS. Sumber belajar berbasis *adobe flash* materi Perkembangan Islam di Indonesia diujicobakan dengan cara bergilir. Sesi pertama dilakukan pada 6 Oktober 2021, dari pukul 07.50 – 09.35 yang diikuti oleh 15 orang peserta didik. Sesi kedua dilakukan pada 13 Oktober 2021, dari pukul 07.50 – 09.35 WIB.

Hasil Uji coba lapangan sumber belajar IPS materi Perkembangan Islam di Indonesia pada 30 peserta didik SMP 5 Negeri Sleman menunjukkan bahwa sebanyak 17 peserta didik dengan presentase 57% mengkategorikan produk dalam kategori **Sangat Baik**, dan 13 peserta didik dengan presentase 43% mengkategorikannya dalam kategori **Baik** dengan rerata skor 4,4 (sangat baik) yang berarti sumber belajar tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Revisi Produk

1. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, hanya terdapat saran perbaikan dari ahli media, sedangkan pada ahli materi tidak terdapat saran dan telah dinyatakan layak uji coba tanpa adanya revisi.

Revisi dari ahli media mengarah kepada menambah ilustrasi atau contoh-contoh menarik tentang materi agar dapat lebih memperjelas materi dan menambahkan sisi kemenarikan produk. Bagian-bagian yang diperbaiki menyesuaikan saran ahli media adalah menaikkan volume suara yang terdapat di *dubbing/video* mengenai materi, menambahkan fakta/bukti menarik mengenai materi proses masuknya Islam ke Indonesia, menambahkan fakta/bukti menarik mengenai saluran Islamisasi, menambahkan peta-peta lokasi penting dan *video* menarik tentang kerajaan Islam, dan merombak sumber belajar agar lebih interaktif yang mengacu pada aspek penyajian *video*, gambar, teks, animasi dan audio.

2. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan setelah guru pengampu IPS melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Hasil

penilaian oleh guru pengampu IPS menunjukkan sumber belajar yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak diujicobakan kepada peserta didik dengan revisi.

Saran yang diberikan responden lebih mengarah kepada pembagian hari dimana peneliti mengadakan uji coba produk. Rencana awal, peneliti ingin mengujicobakan produk untuk keseluruhan peserta didik dalam satu hari. Namun responden memberikan saran kepada peneliti untuk membagi peserta didik menjadi dua sesi pertemuan. Sesi pertama dilakukan pada tanggal 6 Oktober, kedua pada tanggal 13 Oktober. Tujuan dibagi menjadi dua sesi dikarenakan responden sedang mengejar ketertinggalan materi.

D. Kajian Produk Akhir

1. Analisis Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan sumber belajar ini didasarkan pada permasalahan yang sudah dijabarkan pada bab pertama. Produk pengembangan ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *adobe flash* yang mengambil materi Perkembangan Islam di Indonesia kelas VII SMP. Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilanjutkan dengan proses uji coba kepada guru pengampu IPS beserta peserta didik kelas VII, maka produk dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dalam mengembangkan produk sumber belajar *adobe flash*. Dalam prosesnya, terdapat tahapan yang akan dilalui peneliti berdasarkan model yang dipilih. Model yang dipilih oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Model ini memiliki lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Langkah pertama peneliti melakukan analisis permasalahan yang terjadi di lapangan, kemudian membuat desain sumber belajar *adobe flash* yang akan diujicobakan. Desain yang sudah dirancang, kemudian diserahkan kepada ahli materi dan ahli media untuk diberikan penilaian dan saran. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan media akan dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kelayakan sumber belajar *adobe flash* sebelum diujicobakan di lapangan. Penilaian dari ahli materi menunjukkan, materi dinyatakan layak diujicobakan tanpa adanya revisi. Revisi datang dari penilaian ahli media, isi saran responden berupa memperkuat isian

suara agar lebih terdengar, menambahkan bukti-bukti proses masuknya Islam ke Indonesia, menambahkan bukti-bukti menarik tentang saluran-saluran Islamisasi, menambahkan peta-peta lokasi penting dan video. Ahli media juga menyarankan untuk mendesain media menjadi lebih menarik dan interaktif. Produk kemudian diperbaiki sesuai saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi.

Produk yang sudah diperbaiki kemudian memasuki tahapan implementasi. Pada tahap ini produk diujicobakan kepada guru pengampu IPS dan 30 peserta didik SMP 5 Sleman. Guru dan peserta didik kemudian mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap produk yang digunakan peneliti. Berdasarkan hasil validasi yang sudah diolah, ahli materi, ahli media, guru pengampu dan peserta didik menyatakan produk yang dikembangkan peneliti sebagai kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS SMP.

2. Analisis Kualitas Produk

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Secara menyeluruh angket validasi ahli materi memiliki 20 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan skor 3,9 pada aspek pembelajaran, skor 4,1 pada aspek materi, skor 4 pada bahasa dan komunikasi. Skor tertinggi yang diperoleh berasal dari aspek materi, sedangkan untuk skor terendah diperoleh dari aspek pembelajaran.

Tahapan validasi materi oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Hasil rata-rata skor yang diperoleh adalah 4 dengan kategori baik. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi adalah 100, skor terendah adalah 20 dengan rata-rata ideal (X_i) 60, dan simpangan baku idealnya adalah (s_{bi}) 13. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini :

Tabel Konversi skor validasi ahli materi

Tahapan Validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Katgeori
Validasi tahap 1	$X > 83.4$	$X > 4.2$	Sangat Baik
	$67.8 < X \leq 83.4$	$3.4 < X \leq 4.2$	Baik
	$52.2 < X \leq 67.8$	$2.6 < X \leq 3.4$	Cukup

	$36.6 < X \leq 52.2$	$1.8 < X \leq 2.6$	Kurang
	$X \leq 36.6$	$X \leq 1.8$	Sangat Kurang

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup empat aspek penilaian yakni 1) aspek kemudahan navigasi, 2) aspek substansi program, 3) aspek tampilan, 4) aspek interaksi siswa. Secara menyeluruh angket validasi tersebut memiliki 20 butir pernyataan. Berdasarkan penilaian kepada empat aspek tersebut, ahli media memberikan skor 4 pada aspek kemudahan navigasi, skor 4 pada aspek substansi program, skor 4,4 pada aspek tampilan dan 3,8 pada aspek interaksi siswa. Skor tertinggi yang diperoleh berasal dari aspek tampilan, sedangkan untuk skor terendah diperoleh dari aspek interaksi siswa. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari ke empat aspek tersebut ialah 4,1 dengan kategori baik. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan ahli media adalah 100, skor terendah adalah 20 dengan rata-rata ideal (X_i) 60, dan simpangan baku idealnya adalah (s_{bi}) 13. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini :

Tabel Konversi skor validasi ahli media

Tahapan Validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Katgeori
Validasi tahap 1	$X > 83.4$	$X > 4.2$	Sangat Baik
	$67.8 < X \leq 83.4$	$3.4 < X \leq 4.2$	Baik
	$52.2 < X \leq 67.8$	$2.6 < X \leq 3.4$	Cukup
	$36.6 < X \leq 52.2$	$1.8 < X \leq 2.6$	Kurang
	$X \leq 36.6$	$X \leq 1.8$	Sangat Kurang

c. Analisis Data Hasil Validasi Guru Pengampu IPS

Tahapan validasi yang dilakukan oleh guru pengampu IPS mencakup 6 aspek. Aspek – aspek tersebut antara lain, aspek pembelajaran,

aspek materi, aspek bahasa dan komunikasi, aspek kemudahan navigasi, aspek substansi program, dan aspek tampilan. Secara menyeluruh angket validasi Guru pengampu memiliki 20 butir pernyataan. Berdasarkan penilaian kepada 6 aspek, guru pengampu memberikan skor 4 pada aspek pembelajaran, skor 4,7 pada aspek materi, skor 4,3 pada aspek bahasa dan komunikasi, skor 4 pada aspek kemudahan navigasi, skor 4 pada aspek substansi program, skor 4,5 pada aspek tampilan. Skor tertinggi yang diperoleh berasal dari aspek materi, sedangkan untuk terendah diperoleh oleh aspek pembelajaran, aspek kemudahan navigasi, dan aspek substansi program. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari ke empat aspek tersebut ialah 4,3 dengan kategori sangat baik. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan oleh guru pengampu IPS adalah 100, skor terendah adalah 20 dengan rata-rata ideal (X_i) 60, dan simpangan baku idealnya adalah (s_{bi}) 13. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini :

Tabel Konversi skor validasi ahli media

Tahapan Validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Validasi tahap 1	$X > 83.4$	$X > 4.2$	Sangat Baik
	$67.8 < X \leq 83.4$	$3.4 < X \leq 4.2$	Baik
	$52.2 < X \leq 67.8$	$2.6 < X \leq 3.4$	Cukup
	$36.6 < X \leq 52.2$	$1.8 < X \leq 2.6$	Kurang
	$X \leq 36.6$	$X \leq 1.8$	Sangat Kurang

d. Analisis Uji Coba Produk

Tahapan penilaian produk oleh peserta didik mencakup empat aspek penilaian. Aspek-aspek tersebut terdiri dari aspek kemudahan navigasi, aspek substansi program, aspek tampilan, dan aspek interaksi siswa. Berdasarkan data penilaian dari tiga puluh peserta didik, aspek kemudahan navigasi memperoleh total skor 653 dengan rerata 4,3 (Sangat Baik). Aspek substansi program memperoleh total skor 531 dengan rerata 4,4

(Sangat Baik). Aspek tampilan memperoleh skor 901 dengan rerata 4,3 (Sangat Baik). Terakhir, aspek interaksi siswa memperoleh skor 532 dengan rerata 4,4 (Sangat Baik). Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari ke empat aspek tersebut ialah 4,4 dengan kategori sangat baik. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan oleh guru pengampu IPS adalah 100, skor terendah adalah 20 dengan rata-rata ideal (X_i) 60, dan simpangan baku idealnya adalah (s_{bi}) 13. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini :

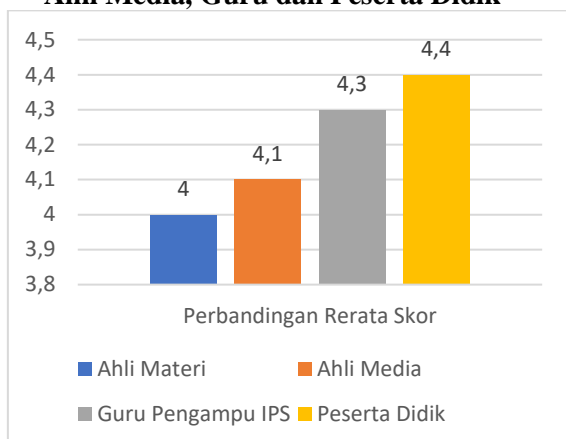
Tabel Konversi skor validasi Peserta Didik

Tahapan Validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Validasi tahap 1	$X > 83.4$	$X > 4.2$	Sangat Baik
	$67.8 < X \leq 83.4$	$3.4 < X \leq 4.2$	Baik
	$52.2 < X \leq 67.8$	$2.6 < X \leq 3.4$	Cukup
	$36.6 < X \leq 52.2$	$1.8 < X \leq 2.6$	Kurang
	$X \leq 36.6$	$X \leq 1.8$	Sangat Kurang

e. Perbandingan Data Ahli Materi, Ahli Media, Guru, dan Peserta Didik

Analisis data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, sumber belajar *adobe flash* Perkembangan Islam di Indonesia memperoleh rerata skor 4; penilaian oleh ahli media 4,1; penilaian oleh Guru pengampu IPS 4,3; dan hasil uji coba kepada peserta didik 4,4. Grafik perbandingan data hasil validasi tersebut dapat dilihat dibawah ini :

Grafik perbandingan rerata hasil Validasi Ahli Media, Guru dan Peserta Didik



3. Tanggapan dan Saran Siswa

Penilaian oleh peserta didik terhadap produk tidak hanya sebatas butir-butir penilaian yang telah disajikan, terdapat respon berupa tanggapan dan saran oleh peserta didik. Respon tersebut kemudian akan digunakan peneliti sebagai masukan untuk perbaikan sumber belajar *adobe flash* maupun kegiatan belajar mengajar menggunakan produk tersebut. Berikut beberapa tanggapan yang diberikan peserta didik dalam menanggapi pengalaman belajar menggunakan produk yang diuji coba peneliti.

- Sudah cukup baik dalam menyampaikan materi pembelajaran
- Sangat baik, namun suara musik terdengar kurang jelas
- Animasi yang digunakan sangat menarik
- Sudah baik, namun ketika membuka media handphone saya menjadi lemot atau mengalami lag
- Tulisan nya kurang besar, untuk aspek yang lain sudah baik
- Medianya mudah dimengerti

E. Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian pengembangan sumber belajar *adobe flash* materi Perkembangan Islam di Indonesia, terdapat beberapa keterbatasan yang menghambat produk pengembangan ini menjadi berfungsi secara optimal. Berikut keterbatasannya.

- Uji coba produk yang dilakukan kepada peserta didik rencana awalnya ialah pertemuan secara langsung. Akan tetapi dikarenakan situasi pandemi dan kebijakan dari sekolah, maka peneliti diwajibkan untuk melakukan uji coba secara daring. Jumlah peserta didik yang terbatas, sebanyak 30 anak dari kelas yang berbeda -

beda yang dapat berpartisipasi dalam uji coba yang dibagi dalam dua sesi.

- Perubahan rencana uji coba dari langsung menjadi daring mengakibatkan peneliti menggunakan alternatif agar media yang digunakan oleh peneliti dapat dibuka secara online dari android. Penggunaan website yang bernama *ruffle* membuat media yang harusnya hanya bisa digunakan melalui platform windows atau linux menjadi multiplatform termasuk platform *android*. Kekurangan dari penggunaan website tersebut, peserta didik tidak bisa mengakses video yang terdapat di dalam media tanpa harus menggunakan tautan eksternal. Selanjutnya, musik yang ada di dalam media mengalami *lag* dan tulisan-tulisan mengecil dari ukuran normal. Pengecilan tersebut dikarenakan penyesuaian resolusi layar bawaan dari website yang bernama *ruffle* tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan data hasil penilaian pengembangan yang sudah di bahas pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Tahapan pengembangan sumber belajar *adobe flash* dengan materi Perkembangan Islam di Indonesia melalui beberapa tahapan yaitu, melakukan analisis dengan cara memeriksa masalah yang ada, menentukan tujuan pembelajaran mengikuti kaidah KI/KD kurikulum 2013, melakukan analisis karakteristik peserta didik, mengkonfirmasi calon pengguna, mengidentifikasi sumber daya, menentukan sistem penyampaian dan menyusun rencana proyek pengembangan. Selanjutnya peneliti melakukan desain yang dimulai dengan membuat *flowchart*, menyusun produk awal, menentukan format akhir dari produk, dan terakhir membuat strategi pengujian produk. Pada tahapan ini peneliti juga mengumpulkan data dan bahan yang dibutuhkan. Setelah melakukan desain, peneliti memasuki tahapan pengembangan. Tahap pengembangan dimulai dengan membangun konten, memilih atau mengembangkan media pendukung, mengembangkan panduan untuk siswa dan guru, serta melakukan revisi formatif. Pada revisi formatif, media di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Implementasi,

tahapan ini dilakukan peneliti ketika produk sudah dinyatakan layak uji coba oleh ahli materi dan media. Uji coba selanjutnya dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk menilai aspek – aspek pada media dengan menggunakan kriteria penilaian mulai dari SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang) pada lembar penilaian yang sudah disediakan.

2. Hasil uji coba kelayakan dari aplikasi sumber belajar adobe flash dengan materi Perkembangan Islam di Indonesia memperoleh hasil dengan kategori Baik dari Ahli Materi dan memperoleh hasil Baik dari Ahli Media. Penilaian oleh Ahli materi memperoleh katetgori Baik dengan total skor 80 dengan rata - rata 4. Penilaian oleh Ahli media memperoleh total skor 82 dengan rata – rata 4,1. Sedangkan penilaian oleh guru pengampu mendapatkan total skor 85 dengan rata - rata 4,3 dan memperoleh kategori Sangat Baik. Terakhir, penilaian oleh peserta didik

memperoleh total skor 132,4 dengan rata – rata 4,4 dan memperoleh kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, guru pengampu IPS, dan peserta didik maka sumber belajar adobe flash Perkembangan Islam di Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh rerata skor akhir sebanyak 4,2 dan berada pada kategori baik. Jadi, pengembangan sumber belajar adobe flash Perkembangan Islam di Indonesia layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Tahap akhir dari pengembangan ini adalah menyebarluaskan dan disosialisasikan. Harapan peneliti tentang pengembangan ini adalah aplikasi ini kedepan tidak hanya digunakan di satu sekolah saja melainkan dapat digunakan di segala bentuk kegiatan belajar mengajar atau lingkup yang lebih luas agar dapat menambah variasi dari media pembelajaran yang sudah bervariasi namun masih monoton

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 12(2), 216-231.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Izham, D. (2003). *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. Diunduh pada tanggal 5 Januari 2020. https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/11/BAB_1_Pengertian-Adobe-Flash.pdf.
- LPMP Jatim. (2019). *Guru Kreatif di Era Revolusi Industri 4.0*, diakses 7 Januari 2020 dari <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/guru-kreatif-di-era-revolusi-industri-4-0>
- Ranabumi R, dkk. (2017) "Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi pada Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 5 Kediri". *Jurnal Proceedings Education and Language International Conference*. Vol 1. No.2. 664-668
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Suparmini, dkk. (2015). "Strategi Cooperative Learning sebagai Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS di SMP". *JIPSINDO*. Vol 2. No.2. 120-142
- Supardi. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual". *JIPSINDO*. Vol 2. No 1. 1-21
- Widiastuti, E.H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pengembangan Kependidikan*. Satya Widya. 33 (1), 29-36
- Worosetianingsih, T. (2015). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Vulkanisme melalui Media Maket Bubur Kertas Siswa Kelas Vii A Smpn 2 Ngemplak Semester 1 Tahun Pelajaran 2013/2014". *JIPSINDO*. Vol 2. No 1. 22-43

HALAMAN PENGESAHAN JURNAL


Judul TAS : Pengembangan Sumber Belajar IPS Materi Perkembangan Islam
di Indonesia Kelas VII Berbasis Adobe Flash Di SMP 5 Sleman

Nama : Mauladi Saputra


NIM : 16416241035

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Reviewer


Dr. Sudrajat, S.Pd., M.Pd
NIP. 197305242006041002

Yogyakarta,
Dosen Pembimbing


Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd
NIP. 197303152003121001

