

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
MENGUNAKAN PROGRAM *ADOBE FLASH PROFESIONAL CS 5*  
DALAM PEMBELAJARAN IPS SMP KELAS VIII MATERI POKOK PERUBAHAN  
MASYARAKAT PADA MASA PENJAJAHAN JEPANG**

**JURNAL**



**Disusun oleh:  
Beta Kurnia  
11416244007**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN PROGRAM ADOBE FLASH PROFESIONAL CS 5 DALAM PEMBELAJARAN IPS SMP KELAS VIII MATERI POKOK PERUBAHAN MASYARAKAT PADA MASA PENJAJAHAN JEPANG**

***DEVELOPING INTERACTIVE MULTIMEDIA USING THE ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 5 PROGRAM FOR SOCIAL STUDIES LEARNING IN GRADE VIII OF JHS FOR THE TOPIC OF SOCIAL CHANGES DURING THE JAPANESE OCCUPATION***

Oleh: Beta Kurnia, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,  
[Kurniabedtha@gmail.com](mailto:Kurniabedtha@gmail.com) [Bedthakurnia25@gmail.com](mailto:Bedthakurnia25@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan: 1) menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* dalam pembelajaran IPS SMP kelas VIII materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif program *Adobe Flash Profesional CS 5* dalam pembelajaran IPS SMP kelas VIII materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono. Subyek penelitian adalah siswa SMP Negeri 3 Bantul kelas VIII H yang berjumlah 25 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, guru dan lembar angket penilaian untuk siswa. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) produk media pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Profesional CS 5* dalam pembelajaran IPS SMP kelas VIII materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang; 2) media pembelajaran multimedia interaktif program *Adobe Flash Profesional CS 5* dinyatakan layak dengan hasil akhir yaitu, a) validasi ahli materi yakni 4,00 dengan kategori “Baik”, b) validasi ahli media yakni 4,25 dengan kategori “Sangat Baik”, c) validasi guru yakni 4,45 dengan kategori “Sangat Baik”. d) uji coba produk (kelompok kecil) dikategorikan “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,31, serta e) hasil uji coba pemakaian (kelompok besar) dikategorikan “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,41. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** *IPS, Multimedia Interaktif, Adobe Flash Profesional CS 5*

**Abstract**

*This study aims to: 1) produce interactive learning multimedia using the Adobe Flash Professional CS 5 for Social Studies learning in Grade VIII of the junior high school (JHS) for the topic of social changes during the Japanese occupation, and 2) find out the appropriateness of the interactive learning multimedia using the Adobe Flash Professional CS 5 for Social Studies learning in Grade VIII of JHS for the topic of social changes during the Japanese occupation.*

*This was a research and development (R&D) study referring to the development model by Sugiyono. The research subjects were Grade VIII students of SMP Negeri 3 Bantul with a total of 25 students. The data collecting instruments were validation sheets for a media expert, a materials expert, and a teacher, and an assessment sheet for students. The data analysis technique was the descriptive technique with the quantitative approach using score distribution and assessment scale categories.*

*The results of the study were as follows. 1) The product was interactive learning multimedia using the Adobe Flash Professional CS 5 for Social Studies learning in Grade VIII of JHS for the topic of social changes during the Japanese occupation. 2) The interactive learning multimedia using the Adobe Flash Professional CS 5 was appropriate with the following final results: a) based on the materials expert's validation, it attained 4.00, which was good; b) based on the media expert's validation, it attained 4.25, which was very good; c) based on the teacher's validation, it attained 4.45, which was very good; d) based on the product (small-group) tryout, it attained a mean score of 4.31, which was very good; and e) based on the application (large-group) tryout, it attained a mean score of 4.41, which was very good. Based on the results, it can be concluded that the interactive learning multimedia for the topic of social changes during the Japanese occupation multimedia is appropriate and can be used as learning media.*

**Keywords:** *Social Studies, Interactive Multimedia, Adobe Flash Professional CS 5*

**PENDAHULUAN**

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi, seperti dalam bidang pendidikan. Dampak berkembangnya IPTEK dalam pendidikan memunculkan berbagai macam *software* dan *hardware* yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan sumber atau media pembelajaran bagi siswa. Munculnya *software* dan *hardware* media pembelajaran dalam dunia pendidikan mampu membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.

Media berperan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar yaitu untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang efektif dan efisien tidak terlepas dari peran guru yang mampu mengelola informasi dalam memfasilitasi suatu proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mengkondisikan siswa. Media juga dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran maupun belajar secara mandiri. Salah satu media yang dapat menarik

perhatian siswa adalah media pembelajaran berbasis komputer. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini dapat menciptakan multimedia interaktif yang efisien dalam pembelajaran, sehingga mampu mengatasi permasalahan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang diprogram menggunakan komputer dalam penyampaianya. Melalui media komputer, proses pembelajaran dikemas secara interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran. Multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri sehingga kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada pada siswa sebagai pengguna. Tidak hanya itu, multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk mengatasi atau mensiasati permasalahan banyaknya teori dalam pembelajaran, seperti dalam pembelajaran IPS.

Pada proses pembelajaran ternyata masih banyak guru yang menyampaikan materi secara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran yang seadanya. Kurang bervariasinya media pembelajaran menjadikan siswa kurang tertarik dan mudah bosan dalam proses

pembelajaran. Hal juga di ungkapkan oleh Irwan Apriansyah (2010) bahwa proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa opada pelajaran tidak optimal. Hasil penelitian "Potret Profesionalitas Guru Kota Yogyakarta Dalam Kegiatan Belajar-Mengajar" yang dilakukan Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogya (JP2KY) menunjukkan 75% guru peserta penelitian belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Guru belum optimal memanfaatkan benda-benda yang ada di dalam kelas sebagai alat bantu terlebih untuk menyiapkan media pembelajaran dari rumah.

Pengembangan media yang menarik dapat berupa perpaduan antara materi IPS dengan gambar diam, gambar bergerak, suara, teks, yang dibuat secara interaktif sehingga adanya inovasi tersebut mampu mejadi salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan mampu mendorong siswa untuk belajar. Pengembangan media pembelajaran untuk saat ini tidak terlalu sulit, karena banyak *software* yang dapat digunakan. Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pengambangan media pembelajaran tersebut adalah *Adobe Flash Professional CS 5* yang dibuat menggunakan konsep yang interakti. *Adobe Flash* merupakan pengembangan dari

*Macromedia Flash*. Penggunaan *software Adobe Flash* dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif.

*Adobe Flash Professional CS 5* merupakan sebuah *software* yang digunakan dalam pembuatan media pelajaran karenakan, *Adobe Flash Professional CS 5* mendukung panyampaian pesan melalui multimedia berupa gambar bergerak (*animation*), teks, video, dan suara. *Adobe Flash Profesional CS 5* menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif yang memiliki ukuran lebih kecil tetapi memiliki kualitas yang bagus setelah di publish dan mudah diakses. *Software* ini dapat mengimport hampir semua gambar, audio, dan video sehingga isi dari media pembelajaran lebih bervariatif. *Adob flash profesional CS 5* ini juga dapat dikombinasikan dengan program-program animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, presentasi dan sebagainya. Adanya *ActionScript* juga membantu mempermudah pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan rumus-rumus yang telah disediakan *Adobe Flash Profesional CS 5* pada menu *Action* dalam mengontrol animasi antar *frame* atau mengurangi penggunaan *layer*.

Media pembelajaran ini akan menyajikan materi, contoh-contoh, dan

evaluasi. Penyajian materi tersebut dikemas lebih menarik dibandingkan dengan penjelasan biasa, maka peneliti tergugah untuk melakukan penelitian ”Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Program *Adobe Flash Professional CS 5* dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Pada Materi Pokok Perubahan Masyarakat Pada Masa Penjajahan Jepang”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Sukmadinata (2013:164) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Sugiyono (2012:407) juga mengungkapkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *reasearch and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan prosduk tersebut.

### **Waktu dan Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bantul yang beralamat di Jl. Sultan Agung, Peni, Palbapang, Bantul. Waktu

penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret 2015-Februari 2016.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba produk media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang adalah siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Bantul.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Sugiyono (2012: 409) yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal.

### **Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen**

#### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa kuesioner atau angket. Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS, serta siswa diminta untuk memberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

### **b. Instrumen Penelitian**

#### **1) Instrumen Ahli Materi**

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran serta isi dari aspek materi pada produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5*. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari Rudi Susila dan Cepi Riyana tahun 2008 halaman 33 yang didasarkan pada 4 aspek yaitu aspek kesahihan, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, *learnability*, dan menarik minat..

#### **2) Instrumen Ahli Media**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media pada produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto tahun 2011 halaman143 yang didasarkan pada 3 aspek, yaitu aspek

isi, karakteristik siswa, dan interaksi siswa.

### 3) Instrumen untuk Guru IPS

Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru dalam penelitian ini adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen dalam lembar validasi ini disamakan dengan validasi atau penilaian dari ahli materi, sehingga guru mata pelajaran IPS menilai dari segi kelayakan materi.

### 4) Instrumen Uji Coba untuk Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba penggunaan produk berupa angket yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba produk dan pemakaian. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan. Berdasarkan data uji coba tersebut kemudian akan dijadikan acuan dalam melakukan proses penyempurnaan produk akhir sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

#### c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yang telah dihasilkan, divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPS untuk selanjutnya diperoleh revisi tahap I. Tahapan selanjutnya adalah uji coba produk oleh 5 orang siswa kelas VIII H yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian sebagai revisi tahap II.

Tahapan selanjutnya ialah uji coba pemakaian kepada siswa SMP Negeri 3 Bantul kelas VIII H. Dari kedua tahap revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir berupa produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* sebagai media pembelajaran IPS di SMP dengan materi perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
(SB) Sangat baik	5
(B) Baik	4
(C) Cukup	3
(K) Kurang	2
(SK) Sangat Kurang	1

Sumber: Sukardi (2009: 146)

- 2) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

N = jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	SB
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	B
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	C
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	K
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	SK

Sumber :Widoyoko, Eko Putro (2009:238)

Keterangan

$$X_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$Sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

X = skor empiris

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* dalam pembelajaran IPS SMP Kelas VIII materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang. Multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* sebagai media pembelajaran dikembangkan melalui 8 tahap: 1) identifikasi potensi dan masalah 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) *validasi desain*, 5) *revisi produk I*, 6) ujicoba produk dan pemakaian, 7) *revisi produk II/penyempurnaan* , 8) produk akhir.

### Hasil Validasi

#### a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama total skor yang diperoleh sebesar 74 dengan rata-rata skor 3,70 termasuk dalam kategori baik. Pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 80 dengan rata-rata skor 4,0 termasuk dalam kategori baik. Hasil yang diperoleh dari 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa materi dalam produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yang dikembangkan mengalami peningkatan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan berdasarkan validasi ahli materi.

**b. Data Hasil Validasi Ahli Media**

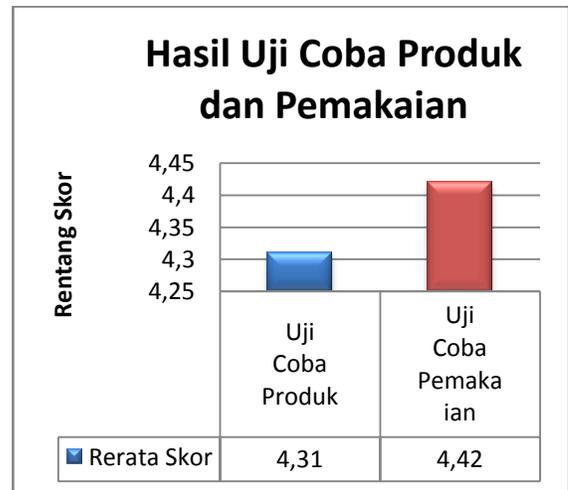
Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak satu kali. Pada tahap validasi ahli media diketahui total skor yang diperoleh sebesar 85 dengan rata-rata skor 4,25 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui bahwa produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yang dikembangkan mempunyai kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan berdasarkan validasi ahli media.

**c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS**

Validasi produk oleh salah satu guru mata pelajaran IPS dilakukan sebanyak satu kali. Pada tahap ini diketahui total skor yang diperoleh sebesar 89 dengan rata-rata skor 4,45 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS, dapat diketahui bahwa produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yang dikembangkan mempunyai kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan kepada siswa

**d. Data Hasil Uji Coba Produk dan Pemakaian**

Uji coba penggunaan produk ini terbagi menjadi 2, yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada tahap uji coba produk diketahui rata-rata skor yang diperoleh keseluruhan adalah 4,31 termasuk dalam kategori sangat baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian. Pada tahap uji coba pemakaian diketahui rata-rata skor yang diperoleh keseluruhan adalah 4,42 termasuk dalam kategori sangat baik. Rata-rata skor uji coba produk dan pemakaian dapat dijelaskan dalam grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Primer yang Diolah, 2015

Gambar 1. Grafik Skor Rerata Uji Coba Siswa

Berdasarkan Gambar 1. dapat diketahui bahwa skor kelayakan multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* dari penilaian uji coba siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5*

dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS SMP Kelas VIII.

### **Hasil Revisi Produk**

#### **a. Revisi Tahap I**

Revisi tahap I dilakukan setelah mendapat saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPS. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap revisi pertama.

- 1) Menurut saran dari ahli materi, masih terdapat beberapa kesalahan penulisan dalam materi. Sebaiknya penulisan materi diperbaiki dengan cara mencari sumber buku yang valid tentang materi tersebut.
- 2) Menurut saran dari ahli materi, sebaiknya materi ditarik kemasa sekarang dan dihubungkan dengan materi yang dimediakan.
- 3) Menurut saran dari ahli media pemberian warna pada tulisan kurang kontras dengan *background*, jadi warna tulisan perlu diganti agar lebih jelas terlihat.
- 4) Menurut saran ahli media, perlu ditambah keterkaitan judul dengan isi materi dalam media. Sebaiknya ditambah perubahan yang terjadi di Indonesia dari masa penjajahan Belanda hingga masa penjajahan Jepang.

- 5) Menurut saran dari guru mata pelajaran IPS, masih terdapat kata yang belum sesuai dengan EYD. Sebaiknya penulisan disesuaikan dengan EYD
- 6) Menurut saran dari guru mata pelajaran IPS, terdapat beberapa kalimat yang tertutup animasi sehingga tidak dapat dibaca. Sebaiknya kalimat dalam media diperbaiki agar tidak mengganggu penyampaian materi.

#### **b. Revisi Tahap II**

Revisi tahap II dilakukan untuk menyempurnakan produk akhir. Tidak banyak revisi yang dilakukan karena menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 5* yang diujicobakan mendapat tanggapan yang baik dari siswa. Siswa mengikuti pembelajaran IPS menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 5* dengan antusias.

### **Pembahasan**

#### **Analisis Pengembangan Produk**

Penelitian pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang pada bab pertama. Masalah-masalah tersebutlah yang menjadi pijakan dasar untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan basis multimedia. Multimedia pembelajaran interaktif ini mengkaji materi tentang

perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang dalam pembelajaran IPS SMP kelas VIII menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 5..*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Proses pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan secara bertahap. Adapun tahapan dalam penelitian pengembangan ini yaitu: 1) Identifikasi potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk; 8) produk akhir.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan setelah peneliti melakukan identifikasi potensi dan masalah yang ada pada lapangan. Setelah produk multimedia pembelajaran jadi maka dilaksanakan tahap berikutnya yakni validasi dan uji coba. Tahap validasi multimedia pembelajaran ini dilaksanakan dalam 3 tahap yakni validasi ahli materi, validasi ahli media, dan guru IPS.

Multimedia pembelajaran yang layak tentulah melalui serangkaian validasi yang terdiri dari validasi ahli materi, ahli media, guru dan kemudian melakukan uji coba produk (kelompok kecil), dan uji coba pemakaian (kelompok besar). Berbagai rangkaian tahapan tersebut dilakukan guna

memperoleh data yang selanjutnya digunakan untuk merevisi atau perbaikan agar tercapai multimedia pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan bermanfaat bagi penggunaanya

Perbaikan atau revisi yang dilakukan pada revisi pertama oleh ahli materi adalah penulisan nama tokoh masih banyak yang salah, menurut saran ahli materi sebaiknya cari sumber yang valid tentang materi tersebut dan penulisan diperbaiki. Masukan yang lain dari ahli materi ialah materi ditarik kemasa sekarang, beliau menyarankan agar ditambah materi yang ada di masa sekarang yang dihubungkan dengan materi sehingga materi dapat actual.

Revisi oleh ahli media yaitu warna tulisan dengan background kurang kontras. Saran dari ahli media ialah warna tulisan atau background diganti warna agar lebih kontras sehingga tulisan jelas terlihat dan mudah dibaca. Masukan lain dari ahli media ialah adanya keterkaitan antara judul dengan isi media. Ahli media menyarankan untuk ditambah materi tentang perbedaan masa penjajahan Belanda dengan masa penjajahan Jepang di Indonesia. Masukan juga disampaikan oleh guru mata pelajaran IPS kepada pengembang yaitu perlu adanya perbaikan penulisa yang tidak sesuai dengan EYD dan perlu adanya perbaikan pada

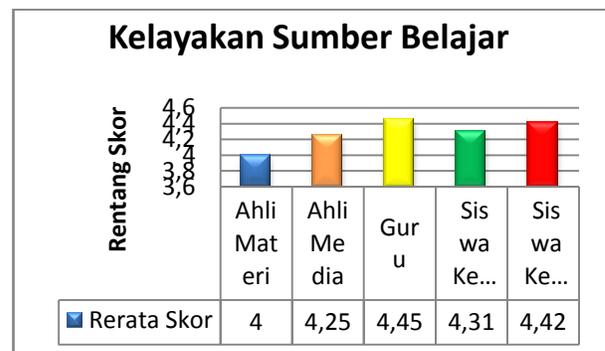
beberapa kalimat yang tidak terbaca karena tertutup animasi. Pengembang kemudian melakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli dan setelah tahap revisi selesai, maka didapatkan produk akhir media pembelajaran multimedia interaktif.

### Analisis Kelayakan Produk

Perhitungan rerata dari data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 5* sebagai media pembelajaran IPS di SMP. Media pembelajaran dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di SMP dengan ketentuan minimal memperoleh rata-rata skor  $>2,6 - 3,4$  atau dengan kategori “Cukup”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 5* yang dikembangkan oleh peneliti sudah menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan pada ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa dapat diketahui bahwa hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor sebesar 4,0; hasil validasi dari ahli media diperoleh skor sebesar 4,25; hasil rerata penilaian guru IPS diperoleh skor sebesar 4,45; hasil rerata uji coba produk diperoleh skor

sebesar 4,31; dan hasil rerata uji coba pemakaian diperoleh skor sebesar 4,42. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Primer yang diolah, 2015

Gambar 2. Grafik Skor Rerata Kelayakan Sumber Belajar

Berdasarkan Gambar 2. dapat diketahui bahwa skor kelayakan multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 5* termasuk ke dalam kategori Sangat Baik menurut ahli materi, ahli media, guru IPS, dan uji coba siswa. Secara keseluruhan menggunakan program *Adobe Flash Professional CS 5* dengan materi perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas sumber belajar yang sangat baik sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP.

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### a. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif

menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan Pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* dalam pembelajaran IPS SMP kelas VIII materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang. Multimedia interaktif ini berupa *software* yang berisi materi perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang untuk siswa SMP kelas VIII yang dikemas dalam *Compact Disk (CD)* pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan dengan delapan tahapan, yaitu tahap pertama identifikasi potensi dan masalah. Tahap kedua pengumpulan data yang meliputi tinjauan terhadap KI dan KD pada kurikulum 2013, perumusan tujuan, dan penyusunan materi. Tahap ketiga desain produk yang meliputi penentuan konsep, pembuatan desain, pengumpulan material, dan pembuatan produk. Tahap keempat validasi desain yang meliputi validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru. Tahap kelima yaitu revisi desain I berdasarkan saran ahli

materi, ahli media dan guru. Tahap keenam uji coba produk dan pemakaian yang dilakukan oleh kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap ketujuh yaitu revisi II atau penyempurnaan produk. Tahap kedelapan yaitu produk akhir media pembelajaran multimedia interaktif.

2. Media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang dinyatakan baik dan layak setelah melalui beberapa revisi. Revisi didasarkan pada saran, masukan, dan komentar yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan uji penilaian siswa. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:
  - a. Menurut ahli materi, rerata keseluruhan aspek penilaian multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yaitu 4,0 yang tergolong ke dalam kategori baik.
  - b. Menurut ahli media, rerata keseluruhan aspek penilaian multimedia interaktif menggunakan program *Adobe*

*Flash Profesional CS 5* yaitu 4,25 yang tergolong ke dalam kategori baik.

- c. Menurut penilaian guru IPS, rerata keseluruhan aspek penilaian multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yaitu 4,45 yang tergolong ke dalam kategori sangat baik.
- d. Menurut penilaian siswa, rerata keseluruhan multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* yaitu 4,42 yang tergolong ke dalam kategori sangat baik.

#### **b. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* materi pokok perubahan masyarakat pada masa penjajahan Jepang yaitu, media pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya menggunakan langkah-langkah perancangan multimedia interaktif disesuaikan dengan prosedur pengembangan, yang meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data (tinjauan terhadap KI dan KD pada kurikulum 2013,

perumusan tujuan, dan penyusunan materi), desain produk (penentuan konsep, pembuatan desain, pengumpulan material, dan pembuatan produk), validasi desain (ahli materi, ahli media dan guru), revisi desain I, uji coba produk (kelompok kecil) dan pemakaian (kelompok besar), revisi II, dan yang terakhir produk akhir. Langkah-langkah tersebut digunakan untuk mendapatkan hasil produk yang baik dan memperoleh penilaian yang layak terhadap penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5*

#### **c. Saran**

Saran dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebaiknya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 5* mengacu pada langkah-langkah perancangan media pembelajaran multimedia interaktif yang baik agar media yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Cecep Kustandi, dan Bambang Sujipto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.

Irwan Apriansyah. (2010). *Metode Pengajaran Guru Masih Membosankan*. Tersedia dalam <http://m.tribunnews.com/nasional/2010/05/25/metode-pengajaran-guru-masih-membosankan> diakses tanggal 06 Februari 2016.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

Widoyoko, Eko Putro . (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan*

*Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukamadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

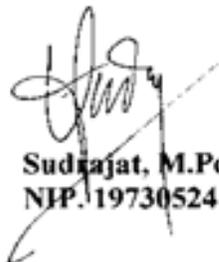
Yogyakarta, 29 Februari 2016  
Menyetujui,

**Reviewer**



**Dr. Taat Wulandari, M.Pd.**  
NIP. 19760211 200501 2 001

**Dosen Pembimbing**



**Sudrajat, M.Pd.**  
NIP. 19730524 200604 1 002