

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR IPS MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH DENGAN TEMA POTENSI SUMBER DAYA ALAM  
INDONESIA PADA SISWA SMP KELAS VII**

**JURNAL SKRIPSI**



**Oleh:**

**Ucok Ceri Ago**

**09416244005**

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

**2016**

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR IPS MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH DENGAN TEMA POTENSI SUMBER DAYA ALAM  
INDONESIA PADA SISWA SMP KELAS VII**

**DEVELOPING A SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCE  
USING ADOBE FLASH FOR THE TOPIC OF POTENTIALS OF NATURAL  
RESOURCES IN INDONESIA FOR GRADE VII STUDENTS OF JHS**

Oleh: Ucok Ceri Ago,  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,  
ucokceriago@yahoo.co.id

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya variasi sumber belajar alternatif bagi siswa IPS SMP kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk:1) mengembangkan sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema potensi sumber daya alam Indonesia; 2) mengetahui kelayakan sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema potensi sumber daya alam Indonesia berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS dan ujicoba terhadap siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pengembangan menggunakan model Borg & Gall yang disederhanakan yaitu: 1) tahap pengumpulan informasi; 2) tahap perencanaan; 3) validasi ahli materi; 4) pembuatan produk; 5) validasi ahli media; 6) penilaian guru IPS dan uji coba terhadap siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Negeri 1 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi untuk ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS dan angket uji coba terhadap siswa. Sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema potensi sumber daya alam Indonesia dianggap layak untuk digunakan apabila hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, penilaian guru IPS dan uji coba terhadap siswa memperoleh kategori rerata skor minimum "baik".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penelitian ini menghasilkan produk sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema potensi sumber daya alam Indonesia untuk siswa SMP kelas VII; 2) hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori baik, hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,5 dengan kategori baik, hasil penilaian guru ips memperoleh skor rata-rata 3,5 dengan kategori baik, hasil uji coba lapangan pada siswa memperoleh skor rata-rata 3,9 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut maka sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema potensi sumber daya alam Indonesia dinyatakan layak digunakan dengan kateogiri baik.

*Kata kunci: sumber belajar, adobe flash, IPS*

**Abstract**

*The research background is the lack of varied alternative learning resources for Social Studies for Grade VII students of the junior high school (JHS). This study aimed to: 1) develop a Social Studies learning resource using adobe flash for the topic of potentials of natural resources in Indonesia, and 2) investigate the appropriateness of the Social Studies learning resource using adobe flash for the topic of potentials of natural resources in Indonesia based on the assessment by a materials expert and a media expert, the assessment by a Social Studies teacher, and a tryout involving students.*

*This was a research and development study. The development procedure used the model by Borg & Gall which was simplified, consisting of: 1) the information collection stage, 2) the planning stage, 3) the validation by a materials expert, 4) the product development, 5) the validation by a media expert, and 6) the assessment by a Social Studies teacher and a tryout involving students. The research subjects were Grade VII students of MTs Negeri 1 Yogyakarta. The data were collected by validation questionnaires for the materials expert, the media expert, the Social Studies teacher's assessment, and a tryout questionnaire for the students. The Social Studies learning resource using adobe flash for the topic of potentials of natural resources in Indonesia was considered appropriate when the results of the validation by the materials expert, the validation by the media expert, the Social Studies teacher's assessment, and the tryout involving the students yielded mean scores in the good category at the minimum.*

*The research results showed that: 1) the study produced a Social Studies learning resource using adobe flash for the topic of potentials of natural resources in Indonesia for Grade VII students of JHS; and 2) the result of the validation by the materials expert yielded a mean score of 4 with a good category, that by the media expert yielded a mean score of 3.5 with a good category, the result of the assessment by the Social Studies teacher yielded a mean score of 3.5 with a good category, and the result of the field tryout involving the students yielded a mean score of 3.5 with a good category. Based on the results, the Social Studies learning resource using adobe flash for the topic of potentials of natural resources in Indonesia is appropriate to be used with a good category.*

**Keywords:** *learning resource, adobe flash, Social Studies*

## PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, salah satunya adalah pemanfaatan sumber belajar. Wina Sanjaya (2010: 174) mengemukakan 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 dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memperoleh informasi, pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman belajar.

Hal-hal atau bahan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran sebenarnya sangat beragam. Sumber belajar diantaranya dapat berbentuk cetak misalnya majalah, koran, buku, dan komik; alat/perengkapan misalnya komputer, televisi, radio, video, dan kamera; lingkungan misalnya perpustakaan, aula, kebun, museum, dan kantor pemerintahan; serta pesan misalnya cerita rakyat, dongeng, dan hikayat.

Penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat. Fatah Syukur (2008: 96-97) mengemukakan bahwa manfaat sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa, dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, menambah cakrawala di kelas dan memberi motivasi yang positif bagi siswa, memberikan informasi yang akurat dan terbaru, serta membantu dalam memecahkan masalah pendidikan.

Fakta di lapangan, pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah saat ini masih mengalami berbagai hambatan. Hasil studi Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Indonesia (2007: 198) mengungkapkan bahwa keberadaan sumber belajar di

sekolah masih memprihatinkan baik jenis maupun kuantitasnya. Sumber belajar yang dipahami oleh kepala sekolah, guru dan siswa masih sebatas buku-buku pelajaran, narasumber dan media pembelajaran. Sementara itu siswa sangat mengharapkan adanya beragam sumber belajar bagi kepentingan belajarnya. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan untuk menambah variasi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan sumber belajar menggunakan *adobe flash*.

*Adobe flash* merupakan salah satu jenis software atau aplikasi komputer. Software ini memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan komponen warna, gambar, video, suara, dan animasi grafik (*grafik animation*). *Adobe flash* memiliki keunggulan untuk menghasilkan animasi, video dan gambar yang *powerfull*, memiliki tampilan *interface* yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna, serta memiliki *feature-feature* yang tidak dimiliki perangkat lunak lain yang sejenis.

*Adobe flash* biasa digunakan untuk pembuatan beragam animasi seperti animasi interaktif, seperti pada halaman *website* untuk keperluan estetika, animasi kartun, presentasi, portfolio instansi, dan game. Namun *adobe flash* juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan *adobe flash* untuk mengembangkan sumber belajar sebenarnya bukan hal yang benar-benar baru dalam dunia pendidikan. Pengembangan sumber belajar menggunakan *adobe flash* sudah pernah dilakukan namun pengembangannya masih terbatas atau belum banyak dilakukan. Padahal *adobe flash* memiliki keunggulan apabila dikembangkan sebagai sumber belajar, diantaranya memberikan tampilan yang menarik bagi siswa saat belajar dengan dukungan, gambar, suara dan video.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas peneliti melakukan pengembangan Sumber Belajar IPS Menggunakan *adobe flash* dengan Tema Potensi Sumber Daya Alam Indonesia pada Siswa SMP Kelas VII. Materi potensi sumber daya alam Indonesia dipilih karena keterbatasan menghadirkan objek materi ke dalam kelas. Selain itu sumber belajar ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar alternatif dan sumber belajar mandiri bagi siswa.

### **MODEL PENGEMBANGAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg & Gall (1983: 772), bahwa pengembangan pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Maka dalam pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan dan memvalidasi sebuah sumber belajar menggunakan *adobe flash* dengan tema potensi sumber daya alam Indonesia pada SMP Kelas VII yang divalidasi berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan, sehingga sumber belajar yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan yang akan dikembangkan Borg & Gall (1983: 775). Secara garis besar langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan informasi:  
Pengumpulan informasi yang berisi potensi, masalah serta informasi-informasi yang lain untuk digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk.
2. Perencanaan, meliputi:
  - a. Menentukan Kompetensi Inti (KI), (KD), dan indikator

- b. Pengumpulan materi
  - c. Pembuatan instrumen validasi penelitian yang menjadi kriteria kualitas sumber belajar. Dalam pembuatan instrumen validasi ini disesuaikan dengan keahlian masing-masing seperti ahli materi, ahli media, guru IPS dan siswa SMP kelas VII.
3. Validasi Ahli Materi  
Validasi materi dilakukan oleh 1 orang ahli materi yang merupakan dosen jurusan Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian dan saran ahli materi digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi materi yang digunakan dalam sumber belajar.
  4. Pembuatan Produk
    - a. Pembuatan *flowchart*  
*Flowchart* adalah penggambaran menyeluruh mengenai alur program yang dibuat dengan simbol-simbol tertentu (Deni Darmawan, 42: 2011).
    - b. Pembuatan *storyboard*  
Yessica (2008: 43) mengungkapkan bahwa *storyboard* merupakan deskripsi *dari* setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterangan keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.
    - c. Produk awal  
Produk *awal* dikembangkan dengan mengolah seluruh obyek (materi, gambar, video) ke dalam software *adobe flash* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat untuk dijadikan sumber belajar.
  5. Validasi Ahli Media  
Validasi media dilakukan oleh 1 orang ahli materi yang merupakan dosen jurusan Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian dan saran dari ahli media

digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan.

6. Penilaian Guru IPS dan Uji Coba terhadap Siswa

Penilaian oleh guru IPS bertujuan untuk mengetahui penilaian kelayakan sumber belajar *adobe flash* yang telah dibuat. Data yang diperoleh dari uji coba produk digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar. Uji coba terhadap siswa bertujuan mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

**TEKNIK ANALISIS DATA**

Data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan melalui beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor (Syarifuddin Azwar, 2002: 163)

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

2. Melakukan analisis data menggunakan rumus penilaian ideal menurut Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut:

Tabel 2. Rumus Penilaian Ideal Model

Rumus	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times S_{b_i}$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$	Sangat Kurang

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = Rata-rata ideal  
 $= \frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$S_{b_i}$  = Simpangan baku ideal  
 $= \frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

X = Skor empiris

Skor maksimum ideal =  $\sum$  butir instrumen x skor tertinggi

Skor minimum ideal =  $\sum$  butir instrumen x skor terendah

Skor rata-rata dalam pemberian nilai pada produk yang dikembangkan diperoleh rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

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

$\sum x$  = Jumlah Skor

n = Jumlah Penilaian

**HASIL PENELITIAN**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema Potensi Sumber Daya Alam Indonesia. Penilaian sumber belajar ini memuat empat aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan, aspek pemrograman. Berikut ini merupakan Pembahasan berupa analisis data validasi atau penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPS serta uji coba terhadap siswa kelas VII B Mts Negeri 1 Yogyakarta.

**a. Pembahasan Hasil Validasi Ahli**

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dalam 2 tahap, karena pada validasi tahap I produk dinyatakan layak untuk diuji cobakan namun harus direvisi terlebih dahulu sesuai saran dari ahli materi.

Hasil validasi ahli materi tahap I pada seluruh aspek memperoleh total skor 54 dengan rata-rata 3,2. Skor rata-rata termasuk dalam rentang nilai  $2,6 < X \leq 3,4$  dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil validasi materi tahap I, ahli materi menyatakan telah layak untuk diuji cobakan namun harus direvisi terlebih dahulu sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi.

Hasil validasi materi tahap II mengalami peningkatan dengan memperoleh total skor 68 dengan rata-rata 4. Skor rata-rata tersebut termasuk dalam rentang nilai  $3,4 < x \leq 4,2$  Dengan kategori baik.

Berdasarkan validasi materi tahap II, ahli materi menyatakan layak di uji cobakan dilihat dari segi materi. Validasi dilanjutkan pada tahap validasi media.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media hanya dilakukan satu tahap, karena ahli media langsung menyatakan sumber belajar menggunakan *adobe flash* telah layak diuji cobakan tanpa harus melakukan revisi.

Hasil validasi ahli media pada seluruh aspek penilaian memperoleh total skor 76 dengan rata-rata 3,5. Skor rata-rata tersebut termasuk pada rentang nilai  $3,4 < X \leq 4,2$  dengan kategori baik. Berdasarkan hasil validasi, ahli media menyatakan bahwa sumber belajar *adobe flash* telah layak untuk diuji cobakan tanpa harus melakukan revisi, sehingga validasi produk oleh ahli media hanya dilakukan dalam satu tahap validasi. Validasi produk dilanjutkan pada tahap penilaian oleh guru IPS.

## b. Pembahasan Hasil Penilaian Guru IPS

Berdasarkan hasil penilaian guru IPS diketahui bahwa aspek pemrograman mendapat penilaian tertinggi sedangkan aspek tampilan

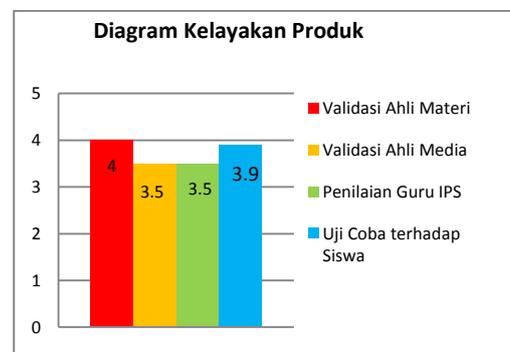
mendapatkan penilaian terendah. Hasil penilaian guru IPS pada seluruh aspek memperoleh total skor 102 dengan rata-rata 3,5. Skor rata-rata tersebut termasuk pada rentang nilai  $3,4 < X \leq 4,2$  dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penilaian guru IPS menyatakan bahwa sumber belajar menggunakan *adobe flash* telah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

## c. Pembahasan Hasil Uji Coba terhadap Siswa

Berdasarkan hasil uji coba terhadap siswa pada 29 siswa MTs Negeri 1 Yogyakarta, diketahui bahwa aspek isi/materi dengan rata-rata skor 4,1 dan termasuk dalam kategori baik. Aspek tampilan memperoleh rata-rata skor 3,8 dan termasuk dalam kategori baik. Aspek pemrograman memperoleh rata-rata skor 3,8 dan termasuk dalam kategori baik.

Hasil uji coba terhadap siswa pada seluruh aspek memperoleh total skor 1377 dengan rata-rata 3,9. Skor rata-rata tersebut termasuk pada rentang nilai  $3,4 < X \leq 4,2$  dengan kategori baik. Hasil uji coba terhadap siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap produk yang dikembangkan

Hasil tersebut dapat dijelaskan dalam grafik berikut:



Gambar 1: hasil validasi ahli materi, ahli media, guru dan uji coba terhadap siswa

Secara keseluruhan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema Potensi Sumber Daya Alam Indonesia pada siswa SMP kelas VII dinyatakan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli media, penilaian guru IPS dan uji coba terhadap siswa.

## **KESIMPULAN & SARAN**

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema Potensi Sumber Daya Alam Indonesia untuk siswa SMP kelas VII. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi teori Borg & Gall yang disederhanakan menjadi empat tahapan pokok yaitu: 1) tahap pengumpulan informasi; 2) tahap perencanaan; 3) validasi ahli materi; 4) pembuatan produk; 5) validasi ahli media; 6) Penilaian guru IPS dan uji coba terhadap siswa.
2. Berdasarkan analisis data penilaian terhadap sumber belajar IPS menggunakan *adobe flash* dengan tema potensi sumber daya alam Indonesia pada siswa SMP kelas VII memperoleh hasil sebagai berikut:
  - a. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori baik.
  - b. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,5 yang termasuk dalam kategori baik.
  - c. Hasil penilaianguru guru IPS memperoleh skor rata-rata 3,5

yang termasuk dalam kategori baik.

- d. Hasil uji coba lapangan pada siswa memperoleh skor rata-rata 3,9 yang termasuk dalam kategori baik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas yang sudah disajikan maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Melalui pengembangan sumber belajar menggunakan *adobe flash* ini, diharapkan untuk dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa sehingga pembelajaran lebih optimal dan memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Melalui pengembangan sumber belajar menggunakan *adobe flash* ini, diharapkan ada penelitian dan pengembangan sumber belajar yang lebih baik lagi pada materi atau mata pelajaran yang lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Borg R, Walter dan Gall, D.M. 1983. *Educational Research, An Intruduction*. New York: Logman.
- Deni Darmawan. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko P. Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fatah Syukur. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Bagian II: Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana.  
Syaifuddin Azwar. 2002. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi*

*Belajar*: Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wina Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Prosesi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Media Group.

Yogyakarta, 9 September 2016

Reviewer



**Suparmini, M.Si**  
NIP. 19541110 198003 2 001

Pembimbing



**Supardi, M.Pd.**  
NIP. 19730315 200312 1 001