

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DI SEKOLAH DASAR di SDN 040454 PECEREN**

**Sari Jusnita**

Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Medan  
Corresponding author: sarijusnita93@gmail.com

### **Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash menggunakan model 4-D dari Thiagarajan telah menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa. Media pembelajaran menggunakan Adobe Flash telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria yang valid dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli pada produk yang sedang dikembangkan. Kriteria praktis dapat dilihat dari (1) hasil persentase tanggapan siswa mencapai lebih dari 80% yang berada dalam kategori praktik, (2) persentase tanggapan guru yang juga mencapai lebih dari 80% yang berada dalam kategori praktik. . Kriteria efektif dapat dilihat dari hasil belajar siswa di mana persentase hasil belajar siswa adalah 87% dalam kategori lengkap.

### **PENDAHULUAN**

Pengertian Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pengertian Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yakni; mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan juga berperan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 040454 Peceren dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi di sekolah adalah motivasi siswa dalam pembelajaran PKN masih rendah. Siswa tergolong tidak paham mengenai materi yang diajarkan sehingga menyebabkan hasil belajar siswa cenderung rendah dan tidak memenuhi nilai standar ketuntasan minimum yang sudah ditentukan. Rendahnya hasil belajar siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Siswa masih pasif dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar Ujian Akhir Semester siswa rendah. Banyak siswa kesulitan dalam memahami materi karena materi yang terlampau banyak dan sumber belajar yang terbatas. Peranan guru lebih bersifat fasilitator dan memiliki kewajiban dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa kelas IV menyatakan bahwa materi pelajaran PKN sulit untuk dipahami dan kurang menyenangkan. Hal ini dikarenakan guru kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang dapat memperjelas materi dalam proses pembelajaran. Guru menyajikan pembelajaran hanya dengan berdasarkan text book saja dan tidak menggunakan media atau metode pembelajaran tertentu. Pola pembelajaran secara verbalisme ini mengakibatkan siswa menjadi kurang berperan aktif dalam pembelajaran dan kurang dapat memahami. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai alat bantu mengajar metode ceramah yang selama ini digunakan. Sehingga menyebabkan motivasi siswa rendah untuk belajar. Latar belakang pekerjaan orang tua menyebabkan kurangnya kepedulian terhadap proses belajar anak di rumah. Oleh karena itu guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer seharusnya dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memfasilitasi siswa dalam pemahaman materi dan diharapkan mampu mengubah kondisi pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered yang biasanya guru menentukan "apa yang dipelajari" dalam suatu pembelajaran PKN. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang secara pesat dan tersebar secara meluas sehingga mempengaruhi segenap bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Komputer sebagai salah satu alat perkembangan teknologi telah bergeser penggunaannya sebagai sumber belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan komputer digunakan untuk menerapkan konsep efektivitas, membantu manusia mengerjakan tugas-tugas tertentu dengan baik, cepat, tepat dan menyenangkan. Visualisasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan atau menyatakan suatu hal yang bersifat abstrak. Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih flash sebagai media presentasi. Adobe Flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Tentu jika aplikasi ini diterapkan ke media pembelajaran, akan sangat membantu bagi siswa untuk memfasilitasi kebutuhan belajarnya. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash. Proses pengembangan yang akan

dilaksanakan mengikuti prosedural penelitian. Melalui penelitian yang terstruktur, penulis mengangkat penelitian ini dengan memberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil hasil belajar PKn Siswa Kelas IV di SDN 040454 Peceren”.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk penelitian berupa Media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan *adobe flash CS6* sebagai multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa SD kelas IV pada siswa SDN 040454 Peceren .

### a. Validasi media pembelajaran

Tahap pertama adalah melakukan uji validasi oleh ahli media. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase capaian sebesar 80% dengan klasifikasi valid. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada table berikut :

No	Aspek	Persentase	Total persentase	Klasifikasi
1	Kesesuaian	21	80	Valid
2	Kemudahan	20		
3	Kemenarikan	27		
4	Kemanfaatan	12		

Tahap kedua adalah melakukan uji validasi oleh ahli materi. Hasil validasi ahli materi oleh menunjukka persentase capaian sebesar 94% dengan klasifikasi valid. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada table berikut :

No	Aspek	Persentase	Total persentase	Klasifikasi
1	Pembelajaran	25	94	Sangat Valid
2	Materi	25		
3	Kualitas tampilan pada materi	25		

Tahap ketiga adalah melakukan uji validasi oleh ahli bahasa. Hasil validasi ahli bahasa oleh menunjukka persentase capaian sebesar 97% dengan klasifikasi valid. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada table berikut :

No	Aspek	Persentase	Total persentase	Klasifikasi
1	Cover	8	97	Sangat Valid
2	Isi	26		
3	Desain	24		

Hasil validasi secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Validator	Persentase	Rata-rata persentase	Klasifikasi
1	Ahli media	80	89	Sangat Valid
2	Ahli materi	90		
3	Ahli bahasa illstasi	97		

Adapun keseluruhan total rata rata skor terhadap media pembelajaran yang di validasi oleh ketiga validator sebesar 89%. Perolehan rata-rata skor tersebut tergolong kedalam kategori sangat valid dan dapat digunakan.

### b. Hasil uji coba

#### 1) Analisis respon siswa

Berdasarkan hasil analisis respon siswa diperoleh persentase penilaian yang diberikan dari rata-rata seluruh siswa sebesar 84%. Dari total jumlah siswa sebanyak 30 orang, ada 4 orang atau sebesar 13 % yang menyatakan media tersebut belum praktis dan sebanyak 26 orang 87% menyatakan media tersebut praktis. Hal tersebut mengacu pada kriteria yang di ungkapkan pada bab III. Menurut Sinaga (2007) “untuk menentukan pencapaian tujuan pembelajaran ditinjau dari respon siswa, apabila banyaknya siswa yang memberi respon positif lebih besar atau sama dengan 80% dari banyaknya subjek yang diteliti untuk setiap uji coba”. Maka dari itu media yang dikembangkan tergolong praktis.

Hasil analisis respon siswa dari masing masing aspek uji coba adalah sebagai berikut :

Criteria	Persentase criteria	Keterangan
Kualitas isi	88%	Valid
Rasa senang	89%	Valid
Evaluasi	88%	Valid
Tata bahasa	86%	Valid
Penggunaan ilustrasi	88%	Valid

## 2) Analisis respon guru

Hasil analisis respon guru dapat dilihat pada table berikut

No	Aspek	Skor
1	Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa	4
2	Media dapat mengatasi batas ruang kelas	3
3	Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta dan lingkungannya	4
4	Media dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat	4
5	media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa	4
6	media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal yang kongkret hingga ke abstrak	4
<b>Total</b>		23
<b>Persentase</b>		96%

Dari tabel diatas dapat dilihat respon guru terhadap media yang dikembangkan dengan pencapaian persentase 96% yang termasuk dalam kategori sangat positif. Berdasarkan hasil pencapaian respon guru lebih dari 80% maka media yang dikembangkan tergolong praktis.

## 3) Analisis efektifitas hasil belajar

Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 4 siswa dari 30 siswa atau 13% dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan yang tuntas terdapat 26 siswa dari 30 siswa atau 87%. Dari criteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal hasil belajar siswa yang tuntas lebih dari 85% sehingga proses pembelajaran yang terjadi adalah efektif

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash dengan menggunakan model 4-D dari Thiagarajan telah menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif serta praktis dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa. Media pembelajaran dengan menggunakan adobe flash telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria valid dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli terhadap produk yang dikembangkan.. Kriteria Praktis dapat dilihat dari (1) hasil persentase respons siswa yang mencapai lebih dari 80% dimana dalam kategori praktis, (2) Hasil Persentase Respon guru yang juga mencapai lebih dari 80% dimana dalam kategori praktis. Kriteria efektif dapat dilihat dari hasil belajar siswa dimana Persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 87% dalam kategori tuntas.

## REFERENSI

- Arief S. Sadiman, dkk .(2008). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Setiawan Deny. 2014. Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial: 61-72