

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

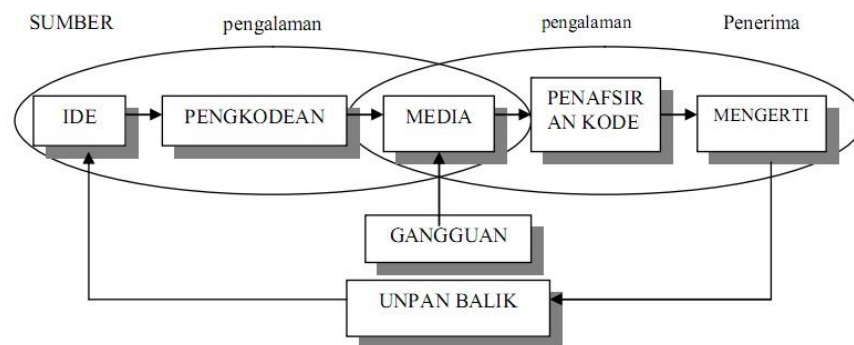
a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, media juga merupakan penyalur informasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari medium. Istilah media digunakan juga dalam bidang pembelajaran atau lebih dikenal dengan media pembelajaran. Lesle J. Briggs (Wina Sanjaya, 2012: 204) menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar”.

Rusman, dkk (2012: 170) mengemukakan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar yang termasuk teknologi perangkat keras.

Dina Indriana (2011: 15) menjelaskan media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut I Wayan (2007:3) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu: guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Tanpa

media, komunikasi tidak akan terjadi, dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.



Gambar 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran (I Wayan, 2007:4)

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang memudahkan proses belajar bagi siswa dan pendidik atau guru dan merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar yang termasuk teknologi perangkat keras.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangat beragam. Mulai dari media yang sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, ada pula media yang sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Berbagai jenis media tersebut dapat

diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Klasifikasi media pembelajaran (Dina Indriana, 2011: 54-56) sebagai berikut:

- 1) Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pembelajaran, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut:
 - a) media visual diam
 - b) media visual gerak
 - c) media audio
 - d) media audio visual diam
 - e) media audio visual gerak

- 2) Menurut bentuk dan cara penyajiannya, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut:
 - a) Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - b) Media proyeksi diam
 - c) Media audio
 - d) Media gambar/ film
 - e) Media televisi
 - f) Multimedia

Menurut Azhar Arsyad (2002: 29), media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 213-218), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:

- a) Media grafis (visual diam), media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan. Media grafis adalah media yang mengandung pesan

yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.

- b) Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan.
- c) Media audio, media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif.
- d) Media komputer, merupakan kelompok media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

Produk yang dikembangkan termasuk dalam kelompok media komputer, dimana media komputer yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Media komputer juga memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Sajian media berbasis komputer merupakan media yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, gambar, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan terintegrasi. Media berbasis komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

c. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk jenis media komputer. Penyajian media pembelajaran menggunakan komputer dapat dikategorikan menjadi beberapa model. Heinich (Wina Sanjaya: 2012; 200) mengemukakan enam model penyajian media pembelajaran yang dapat dihasilkan melalui komputer, yakni: (1) praktik dan latihan; (2) tutorial; (3) permainan; (4) simulasi; (5) penemuan; dan (6) pemecahan masalah.

Menurut Dina Indriana (2011: 116-119), model media pembelajaran menggunakan komputer, yaitu:

- 1) Model *Drill*, merupakan program komputer yang digunakan untuk melatih ketrampilan siswa, bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dalam bentuk latihan soal.
- 2) Model Tutorial, merupakan program komputer berupa materi pembelajaran yang disajikan dalam unit-unit kecil, kemudian disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer, dan umpan balik terhadap respon diberikan secara langsung.
- 3) Model Simulasi, merupakan program pembelajaran menggunakan komputer yang didesain melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
- 4) Model *Games*, dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran menyenangkan. Siswa dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Media pembelajaran komputer yang dikembangkan termasuk dalam model tutorial. Menurut Rusman, dkk (2012: 149) langkah-langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan penyajian tutorial yaitu melakukan perencanaan proses produksi program tutorial dan proses produksi program tutorial. Penjelasan masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan proses produksi program tutorial, meliputi: pendahuluan, tujuan (indikator), pertanyaan dan respons, penilaian respons, pemberian balikan respons, pengulangan, segmen pengaturan pelajaran, *storyboard* dan *flowchart*.
- 2) Proses produksi program tutorial harus memperhatikan beberapa tahapan, yaitu:
 - a) Pendahuluan meliputi: (1) judul program dengan tampilan yang dapat menarik perhatian siswa. (2) tujuan penyajian berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dicapai; (3) petunjuk berisi pemberian informasi cara menggunakan program; (4) stimulasi prioritas pengetahuan berupa sinopsis dari materi yang terdapat dalam program, atau penampilan garis besar konten atau materi yang akan dipelajari siswa; (5) inisial kontrol siswa berisi pilihan-pilihan berkondisi yang harus dilalui oleh siswa untuk memulai dan melaksanakan program pembelajaran.
 - b) Penyajian informasi, meliputi: (1) mode penyajian informasi biasanya menggunakan informasi visual seperti: teks, gambar,

grafik, foto, dan image yang dianimasikan; (2) panjang teks penyajian; (3) grafik dan animasi; (4) warna dan penggunaannya.

- c) Pertanyaan dan jawaban. Adanya pertanyaan dalam program tutorial dimaksudkan agar siswa selalu memperhatikan materi yang dipelajari.
- d) Penilaian respon, merupakan proses mengevaluasi respons agar *feedback* dapat diberikan siswa.
- e) Pemberian balikan respons, umpan balik diberikan sebagai reaksi terhadap respon yang diberikan siswa.
- f) Pengulangan berupa penyajian materi kembali bagi siswa yang belum memahami materi yang dipelajarinya.
- g) Segmen pengaturan pelajaran berupa pencabangan diatur sebelumnya dan dibuat dengan menu yang banyak pilihan.
- h) Penutup.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2002: 26-27), menjelaskan beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Manfaat media pembelajaran menurut Dina Indriana (2011: 48) adalah sebagai berikut:

- 1) Berbagai konsep yang abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pembelajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya penggunaan foto, video, dan lain-lain.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran .
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas, manfaat media pembelajaran yang dikembangkan dapat memperjelas pesan dan informasi, dan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Penggunaan media

pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

e. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Penggunaan media harus dipandang dari sudut kepentingan guru supaya pembelajaran lebih menarik.

Wina Sanjaya (2012: 226) memaparkan sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto (2013: 80) mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu sebagai berikut.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memperhatikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa, memerhatikan efektivitas dan efisien, serta sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Karena media pembelajaran yang menarik tidak dapat berfungsi dengan baik jika guru tidak mampu mengoperasikan media tersebut.

f. Kualitas Media Pembelajaran

Pengembangan aplikasi pembelajaran dibutuhkan kriteria untuk mengukur kualitas aplikasi pembelajaran yang juga mengacu pada pengembangan perangkat pembelajaran. Made Wena (2011: 208) mengemukakan beberapa indikator penilaian yang dapat digunakan untuk menilai sebuah produk pembelajaran berbasis komputer. Secara umum indikator-indikatornya adalah sebagai berikut.

- 1) Tingkat kedalaman materi, untuk mengetahui materi atau isi pembelajaran yang disajikan melalui media komputer sesuai dengan tuntutan kurikulum.

- 2) Urutan penyajian isi pembelajaran, untuk mengetahui urutan penyajian isi pembelajaran telah dilakukan dengan baik atau telah mengikuti kaidah-kaidah teori pembelajaran.
- 3) Kejelasan penggunaan bahasa, untuk mengetahui bahasa yang digunakan telah dipahami oleh siswa dengan baik.
- 4) Kejelasan tabel, gambar/grafik/animasi, untuk mengetahui tabel, gambar/grafik/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu merangsang motivasi belajar siswa.
- 5) Tampilan secara keseluruhan, untuk mengetahui tampilan fisik pembelajaran media komputer secara keseluruhan sudah baik dan menarik.

Media pembelajaran yang baik juga dinilai dari aspek materi. Kriteria penilaian dari aspek materi menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 33) adalah sebagai berikut:

- 1) Sahih atau *valid*, materi yang disajikan harus teruji kebenarannya. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah keaktualan materi sehingga tidak ketinggalan jaman.
- 2) Tingkat kepentingan (*significant*), memilih materi perlu mempertimbangkan sejauh mana materi tersebut penting dilihat dari subjek, waktu dan tempatnya.
- 3) Kebermanfaatan (*utility*), materi harus dimungkinkan untuk dipelajari.

- 4) *Learnability*, sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya dan layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
- 5) Menarik minat (*interest*), materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Berdasarkan kajian kriteria evaluasi media dan materi, media pembelajaran yang baik, salah satunya dapat dilihat melalui kebermanfaatannya. Selain itu, media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan memberi dampak lebih baik bagi siswa dan guru.

2. Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash CS6 merupakan salah satu *software* yang banyak digunakan oleh kebanyakan orang karena kemampuannya mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain. *Flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan sebagainya.

Galih Pranowo (2011: 15) mengemukakan *flash* dapat dilihat sebagai *software*. *Adobe Flash* sebagai *software* digunakan dalam membuat atau membangun aplikasi, sistem informasi, dan membuat animasi. Menurut Madcom (2008:1) media pembelajaran dengan program *Adobe Flash* baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif karena *software* tersebut memiliki kemampuan yang lebih unggul dibandingkan *software*

lain dalam menampilkan media, gabungan grafis, animasi, suara, serta memiliki interaktifitas dengan pengguna.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* memiliki interaktifitas dengan pengguna. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* termasuk dalam media hasil teknologi berdasarkan komputer, karena memanfaatkan komputer dalam proses pengoperasiannya.

Rusman, dkk (2012: 109-111) mengemukakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan hasil teknologi berdasarkan komputer yang memiliki keunggulan dan keterbatasan sebagai berikut:

a. Keunggulan

- 1) Siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan.
- 2) Siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.
- 3) Kemampuan media untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya.
- 4) Media dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar.
- 5) Media dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis.
- 6) Media dapat mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik.

b. Keterbatasan

- 1) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program pembelajaran berbasis komputer.
- 2) Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan perangkat komputer dengan spesifikasi yang sesuai.
- 3) Merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan tidak mudah dan memerlukan waktu lama serta keahlian khusus.

Berdasarkan uraian tersebut media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* memiliki keunggulan salah satunya adalah kemampuan media untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan

oleh pemakainya. Keterbatasan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* adalah dalam merancang dan memproduksi program memerlukan waktu lama serta keahlian khusus.

3. Pembelajaran Pendidikan IPS

a. Pengertian Pendidikan IPS

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Numan Somantri (2001: 44) mengemukakan batasan dan tujuan Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah yaitu “suatu pengintegrasian disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”. Istilah pengintegrasian digunakan pada Pendidikan IPS tingkat pendidikan dasar dan menengah dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat siswa.

Menurut Supardi (2011: 182) pendidikan IPS menekankan pada ketrampilan peserta didik dalam memecahkan masalah mulai dari lingkup diri sampai pada masalah yang kompleks. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi IPS didesain secara terpadu. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2011: 7).

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) pada jenjang SMP/MTs adalah mata pelajaran pengintegrasian dari ilmu sejarah, geografi, dan ekonomi, serta ilmu sosial lainnya. Pengintegrasian digunakan pada Pendidikan IPS tingkat pendidikan dasar dan menengah dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat siswa.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan Pendidikan IPS menurut Sapriya (2011:12) adalah untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*). Tujuan Pendidikan IPS tersebut dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial, serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Tujuan IPS dijelaskan juga oleh Supardi (2011: 186), antara lain:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebangsaan nasional dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebangsaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.

- 4) Mengembangkan kecerdasan kebiasaan dan keterampilan sosial.
- 5) Pembelajaran IPS diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk normal, kejujuran, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlaq mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Tujuan pendidikan IPS menurut Permendikbud No.68 tahun 2013 tentang Kurikulum SMP-MTs menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Jadi, tujuan Pendidikan IPS adalah mempersiapkan siswa menguasai pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai untuk memecahkan masalah dan mengembangkan kesadaran serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan supaya menjadi warga negara yang baik.

c. Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Pembelajaran tema proklamasi kemerdekaan Indonesia biasanya menggunakan metode bermain peran, karena isi dari tema proklamasi menjelaskan mengenai proses terjadinya proklamasi. Namun metode bermain peran membutuhkan waktu yang lama jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran tema proklamasi kemerdekaan Indonesia disajikan dengan tampilan yang menarik dan dengan pendekatan saintifik.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dengan tema proklamasi kemerdekaan Indonesia terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. 4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. 	<ol style="list-style-type: none"> 3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik) 3.2 Mendeskripsikan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan serta perubahan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik 4.1 Menyajikan hasil olahan telaah tentang peninggalan kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik yang ada di lingkungan sekitarnya

Sumber: Permendikbud Kurikulum 2013

Tujuan pembelajaran tema proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah siswa mampu memahami dan menjelaskan proses proklamasi kemerdekaan Indonesia dan peristiwa penting sebelum proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut:

Sebelum Jepang menyerah kepada Sekutu, Jepang telah memberikan janji kemerdekaan kepada bangsa-bangsa yang diduduki termasuk

Indonesia supaya bangsa-bangsa yang diduduki bersedia membantu Jepang melawan pihak Sekutu pada Perang Dunia II. Pemenuhan janji kemerdekaan tersebut, maka pada tanggal 1 Maret 1945 dibentuklah Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia atau BPUPKI dan pada tanggal 9 Agustus 1945 dibentuk Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia atau PPKI (Sri Sudarmi dan Waluyo, 2008: 223-226).

Pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat, sehingga di Indonesia terjadi kekosongan politik. Rencana-rencana untuk kemerdekaan Indonesia yang didukung pihak Jepang terhenti karena kekalahannya, dan *gunseikan* mendapat perintah khusus supaya mempertahankan keadaan politik yang ada sampai kedatangan pasukan Sekutu. Namun para pemuda menginginkan kemerdekaan diluar kepentingan Jepang dan mendesak Soekarno-Hatta untuk menyatakan kemerdekaan (Ricklefs, 2008: 315).

Peristiwa Rengasdengklok terjadi setelah Jepang menyerah kepada Sekutu dan Soekarno-Hatta menolak rencana pemuda untuk segera merdeka tanpa putusan dari PPKI. Pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.00 dini hari Soekarno-Hatta dijemput para pemuda menuju Rengasdengklok dengan tujuan menjauhkan Soekarno-Hatta dari pengaruh Jepang. Setelah terjadi kesepakatan dengan para pemuda, Soekarno-Hatta beserta rombongan yang lain kembali ke Jakarta untuk menyusun teks proklamasi di kediaman Laksamana Maeda. Pada tanggal 17 Agustus 1945

pukul 10.00 WIB dibacakan teks proklamasi oleh Soekarno di depan kediaman Soekarno di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta Pusat. Berita proklamasi disebarluaskan melalui radio, surat kabar dan selebaran (Anwar Kurnia, 2009: 157-158).

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Skripsi oleh Dendi Tri Suarno (2012), merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berjudul *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Media Slide Power Point pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII A SMP Negeri 3 Sleman*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa slide power point dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Sleman. Bila dibandingkan dengan penelitian, akan ditemukan persamaan dalam hal penggunaan media pembelajaran. sedangkan perbedaan dari jenis penelitian yang dilakukan terdapat pada program komputer yang digunakan untuk membuat media pembelajaran serta lokasi penelitian.
2. Skripsi oleh Putut Anom Karang Jati (2013), merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini berjudul *Pengaruh Variasi Mengajar Guru dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Program Ilmu Sosial SMA N 5 Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh positif dan signifikan variasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap prestasi belajar Sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013. Bila dibandingkan dengan penelitian, akan ditemukan persamaan dalam hal penggunaan variasi mengajar guru yang didalamnya termasuk penggunaan media pembelajaran. Dapat ditemukan pula perbedaan dari jenis penelitian yang dilakukan, mata pelajaran yang diteliti yaitu sosiologi untuk SMA kelas XI, sedangkan yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII.

C. Kerangka Pikir

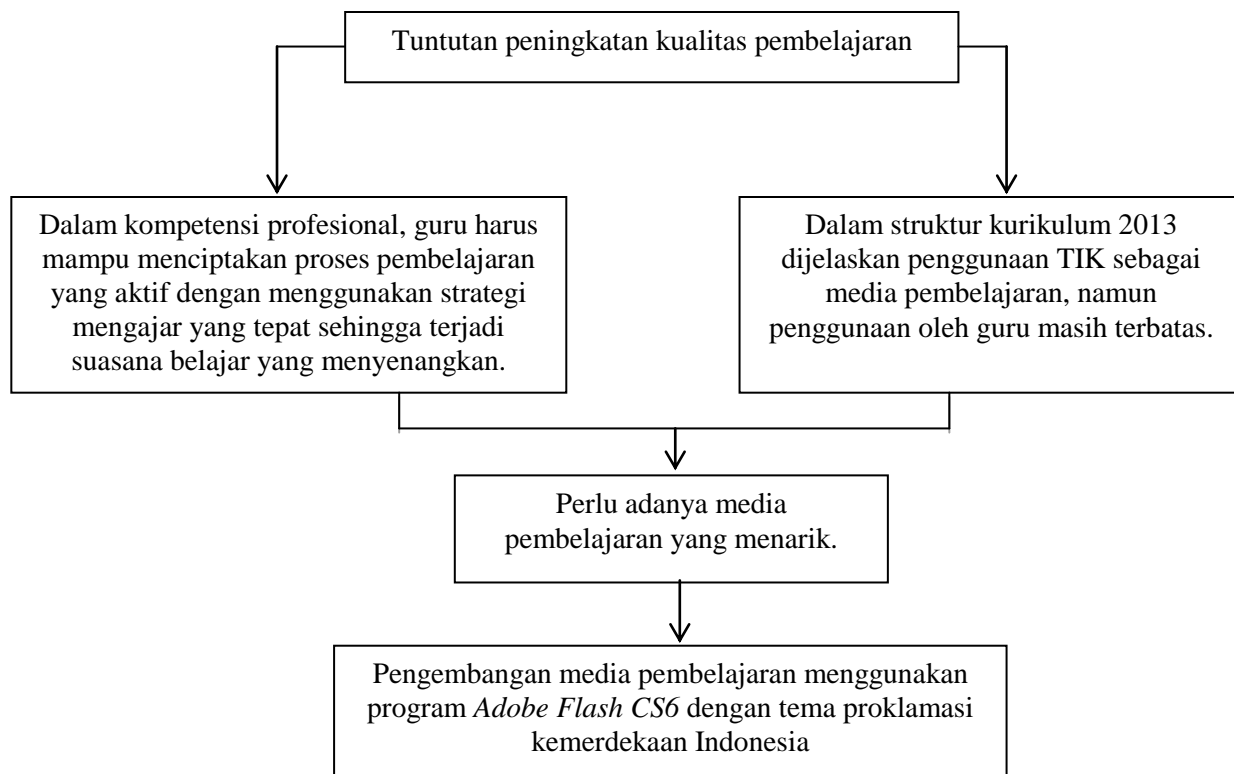
Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, guru harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi sosial, kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, dan kompetensi kepribadian. Kompetensi yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah kompetensi profesional. Guru harus melibatkan keaktifan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat. Selain itu guru menciptakan suasana yang dapat mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep yang benar, oleh karena itu guru harus melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media, sehingga terjadi suasana belajar yang menyenangkan.

Kurikulum saat ini adalah kurikulum 2013 yang menerapkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik atau

pendekatan ilmiah merupakan pendekatan yang mengedepankan siswa berperilaku ilmiah dengan diajak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, dan meng-komunikasikan. Untuk mendukung kompetensi profesional, guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih metode atau alternatif media pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Penggunaan media dalam pembelajaran dijelaskan dalam struktur kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 2013. Dalam struktur kurikulum 2013 dijelaskan mengenai penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai media semua mata pelajaran. Salah satu media TIK yang dapat digunakan yaitu media dengan memanfaatkan komputer yang dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar.

Pembelajaran akan berjalan baik dan efektif bila siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media menggunakan program *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mampu merangsang siswa untuk memperhatikan materi dan memudahkan memahami pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka disusun skema kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa SMP Kelas VIII dengan tema proklamasi kemerdekaan Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS yang telah dihasilkan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS dan tanggapan siswa SMP kelas VIII?