

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Hasil Pengembangan Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang didalamnya membahas materi dengan tema Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Tahap pertama dalam menghasilkan produk adalah menentukan potensi dan masalah dengan melakukan studi lapangan diperoleh informasi mengenai potensi yang ada pada sekolah. Di sekolah sudah tersedia perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti sudah terpasang LCD dan *projector* pada kelas-kelas supaya media pembelajaran semakin beragam, namun belum banyak media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Peneliti menentukan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* mengacu pada kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan informasi melalui studi pustaka dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan menentukan tema media pembelajaran yaitu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas VIII.

Setelah dilakukan pengumpulan informasi, maka diperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang akan dihasilkan. Silabus dan materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang

dikembangkan terlampir pada lampiran 1 dan 2. Tahap selanjutnya adalah desain produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang tetap mengacu pada tahap potensi dan masalah, dan mengumpulkan informasi. Langkah-langkah yang ada pada tahap desain produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* meliputi: a) Tema atau pokok bahasan yang ditentukan melalui studi pustaka, b) Membuat *flowchart* yang berisi gambaran langkah-langkah kerja media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dapat dilihat pada lampiran 4, dan c) Membuat *storyboard* yang menggambarkan semua tampilan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* baik dari segi visual, gambar, animasi, video, audio, materi yang ditampilkan, dan evaluasi. *Storyboard* yang dihasilkan terlampir pada lampiran 5.

Setelah tahap desain produk, selanjutnya adalah validasi desain oleh ahli media untuk mengetahui kebutuhan dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* berdasarkan *storyboard* yang telah disusun. Apabila dalam validasi desain masih diperlukan perbaikan maka dilakukan revisi desain, selanjutnya dilakukan tahapan pembuatan produk awal. Pembuatan produk media pembelajaran IPS kelas VIII menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dengan beberapa tahapan yaitu tahap pembuatan antarmuka, tahap pengkodean, *test movie*, dan tahap terakhir *publishing*. Tiap-tiap tahapan diuraikan sebagai berikut:

a. Pembuatan antarmuka

Berdasarkan rancangan pada *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap desain produk, selanjutnya dikembangkan antarmuka yang mengacu pada rancangan *storyboard*. Antarmuka yang dibuat diantaranya adalah antarmuka intro, antarmuka menu utama, antarmuka petunjuk, antarmuka pendahuluan, antarmuka materi, antarmuka profil, dan antarmuka evaluasi.

b. Pengkodean (*Coding*)

Objek-objek berupa tombol-tombol ataupun *movie clip* yang telah dibuat pada antarmuka belum dapat melakukan fungsi apapun, sehingga diberikan *code* kepada objek-objek tersebut supaya dapat difungsikan. Pengkodean dalam *Adobe Flash CS6* dinamakan *ActionScript*, dengan memberikan *ActionScript* pada antarmuka yang telah dibuat, maka menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Contohnya adalah pemberian *ActionScript* pada tombol *sound* untuk memberikan fungsi mematikan/menghidupkan musik yang sedang ditampilkan, *ActionScript* pada tombol panah untuk memberikan fungsi berpindah pada tampilan yang lain, *ActionScript* pada sebuah kolom supaya diisi kalimat oleh siswa sehingga dapat berfungsi, *ActionScript* untuk menjalankan evaluasi bagi siswa yang terdiri dari dua jenis evaluasi yaitu menjodohkan gambar dengan keterangan dan evaluasi pilihan ganda, dan *ActionScript* untuk menjalankan *video* pembelajaran.

c. *Test movie*

*Test movie* dilakukan untuk mengetahui apakah objek-objek pada aplikasi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang telah diberi *ActionScript* dapat melakukan fungsi-fungsinya dengan baik dan sesuai harapan. Jika belum sesuai, maka diadakan perbaikan pada antarmuka dan pada *ActionScript* objek-objek yang bersangkutan. *Test movie* dilakukan berkali-kali sampai berfungsi dengan baik dan sesuai harapan.

d. *Publishing*

Setelah produk awal media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* selesai dibuat, produk tersebut masih berupa file FLA. Untuk menjalankan file FLA dibutuhkan sebuah *Flash Player* yang harus terpasang pada komputer yang akan menjalankannya. Namun tidak semua komputer terpasang *Flash Player* yang berarti tidak semua komputer dapat menjalankan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Pada *Adobe Flash CS6* terdapat *Publish Setting* untuk menyesuaikan file yang ingin dihasilkan. Fasilitas yang disajikan *Publish Setting* salah satunya yaitu *Windows Projector* yang akan menghasilkan produk dari *Adobe Flash CS6* menjadi file yang bisa diakses langsung dengan mengubah typenya menjadi *Application* (file EXE). Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dihasilkan dapat dibuka di semua komputer dengan catatan sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows*.

## 2. Hasil Revisi Produk

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dihasilkan belum layak untuk diujicobakan, oleh karena itu pada penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan beberapa revisi untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta saran dari guru mata pelajaran IPS. Terdapat dua kali revisi yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yang dipaparkan sebagai berikut:

### a. Revisi I

Revisi pertama yang dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari dosen ahli. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap revisi pertama ini adalah:

- 1) Tampilan pada menu intro dan profil dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* sebelumnya tidak terdapat keterangan nama dosen pembimbing dan narasumber, menurut saran dari dosen ahli sebaiknya ditambahkan nama dosen pembimbing dan narasumber pada menu intro serta profil dosen pembimbing dan narasumber.



Sebelum Revisi I



Setelah Revisi I

Gambar 4. Revisi Tampilan Menu Intro pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*



Sebelum Revisi I



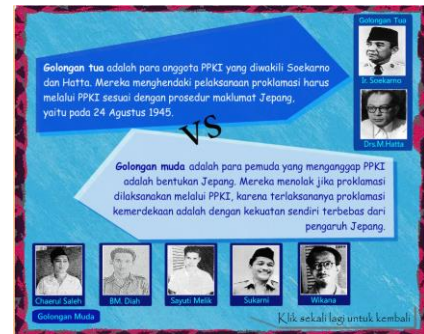
Setelah Revisi I

Gambar 5. Revisi Tampilan Profil pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

- 2) Menurut saran dosen ahli, perlu ditambahkan gambar-gambar dan informasi yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran seperti penambahan gambar-gambar yang ada pada museum perumusan naskah proklamasi dan penambahan informasi mengenai perbedaan golongan tua dan golongan muda supaya materi pembelajaran semakin kaya akan pengetahuan.



Setelah Revisi I



Setelah Revisi I

Gambar 6. Penambahan gambar-gambar dan informasi pada materi pembelajaran

- 3) Menurut saran dosen ahli, volume audio atau *sound* pada beberapa bagian materi masih terlalu keras sehingga mengganggu suara narasi, sedangkan tampilan visual dari segi warna masih perlu diperbaiki supaya lebih menarik.



Sebelum Revisi I



Setelah Revisi I

Gambar 7. Revisi Tampilan visual dari segi warna pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

- 4) Menurut saran dosen ahli, terdapat beberapa tombol pada tampilan evaluasi yang kurang sesuai sehingga perlu dilakukan revisi supaya tampilan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* tidak membingungkan.



Sebelum Revisi I



Setelah Revisi I

Gambar 8. Revisi penempatan tampilan tombol pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

### b. Revisi II

Tahap revisi II dilakukan untuk menyempurnakan produk akhir, tidak banyak revisi yang dilakukan pada tahap ini, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang telah di ujicobakan kepada siswa telah mendapat respon yang baik dari siswa dan siswa sangat antusias mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang telah dihasilkan. Revisi yang dilakukan pada tahap ini adalah mengubah jenis huruf yang digunakan pada tampilan materi bagian keterangan gambar dengan jenis huruf awal adalah Shrutri menjadi jenis huruf Calibri, karena pada beberapa komputer sekolah tempat dilakukan ujicoba jenis huruf tersebut tidak terbaca.





Sebelum Revisi I

Setelah Revisi I

Gambar 9. Revisi jenis huruf yang digunakan pada beberapa keterangan.

### 3. Hasil Pengumpulan Data

#### a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi untuk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dilakukan oleh Bapak Supardi, M.Pd. beliau merupakan dosen Pendidikan IPS. Penilaian dari ahli materi menitikberatkan pada aspek sah (*valid*), tingkat kepentingan, kebermanfaatan, *learnability*, dan menarik minat. Data hasil validasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 8, 9 dan 10. Skor maksimal dari masing-masing pernyataan dalam angket penilaian adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 1 untuk semua aspek.

Tabel 8. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Aspek	No	Indikator	Skor
Sahih ( <i>valid</i> )	1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3
	2	Materi yang disampaikan sudah lengkap	2
	3	Keaktualan isi materi	2
Tingkat Kepentingan	4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2
	5	Tata bahasa, ejaan, dan istilah yang digunakan sudah tepat	2
	6	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	3
Keberman faatan	7	Adanya respon atau umpan balik pada latihan soal	3
	8	Latihan soal yang disajikan konsisten dengan tujuan pembelajaran	2
	9	Latihan soal memperjelas pemahaman materi	3
	10	Kunci jawaban sesuai dengan soal.	3
<i>Learnability</i>	11	Penyajian materi sistematis dan logis	2
	12	Penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa	2
Menarik Minat	13	Materi mudah dipahami karena didukung dengan bagan, gambar, dan petunjuk yang jelas	2
	14	Gambar dengan teks saling mendukung	2
	15	Materi yang disajikan menarik bagi siswa	2
	16	Gambar yang disajikan sebagai contoh sesuai dengan materi	3
<b>Jumlah Skor</b>			38
<b>Persentase Skor</b>			47,5 %
<b>Interval Skor</b>			$28,794 < X \leq 41,958$
<b>Rerata Skor</b>			2,375
<b>Kategori</b>			Kurang

Sumber: Data Primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Tabel 9. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Aspek	No	Indikator	Skor
Sahih ( <i>valid</i> )	1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4
	2	Materi yang disampaikan sudah lengkap	3
	3	Keaktualan isi materi	3
Tingkat Kepentingan	4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
	5	Tata bahasa, ejaan, dan istilah yang digunakan sudah tepat	4
	6	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	5
Kebermanfaatan	7	Adanya respon atau umpan balik pada latihan soal	4
	8	Latihan soal yang disajikan konsisten dengan tujuan pembelajaran	4
	9	Latihan soal memperjelas pemahaman materi	4
	10	Kunci jawaban sesuai dengan soal.	4
Learnability	11	Penyajian materi sistematis dan logis	3
	12	Penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa	3
Menarik Minat	13	Materi mudah dipahami karena didukung dengan bagan, gambar, dan petunjuk yang jelas	4
	14	Gambar dengan teks saling mendukung	3
	15	Materi yang disajikan menarik bagi siswa	3
	16	Gambar yang disajikan sebagai contoh sesuai dengan materi	4
<b>Jumlah Skor</b>			59
<b>Persentase Skor</b>			73,75 %
<b>Interval Skor</b>			$54,042 < X \leq 67,206$
<b>Rerata Skor</b>			3,688
<b>Kategori</b>			Baik

Sumber: Data Primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Tabel 10. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga

Aspek	No	Indikator	Skor
Sahih ( <i>valid</i> )	1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4
	2	Materi yang disampaikan sudah lengkap	5
	3	Keaktualan isi materi	4
Tingkat Kepentingan	4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
	5	Tata bahasa, ejaan, dan istilah yang digunakan sudah tepat	4
	6	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	5
Kebermanfaatn	7	Adanya respon atau umpan balik pada latihan soal	4
	8	Latihan soal yang disajikan konsisten dengan tujuan pembelajaran	4
	9	Latihan soal memperjelas pemahaman materi	4
	10	Kunci jawaban sesuai dengan soal.	5
<i>Learnability</i>	11	Penyajian materi sistematis dan logis	4
	12	Penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4
Menarik Minat	13	Materi mudah dipahami karena didukung dengan bagan, gambar, dan petunjuk yang jelas	4
	14	Gambar dengan teks saling mendukung	4
	15	Materi yang disajikan menarik bagi siswa	4
	16	Gambar yang disajikan sebagai contoh sesuai dengan materi	5
<b>Jumlah Skor</b>			69
<b>Persentase Skor</b>			86,25 %
<b>Interval Skor</b>			$X > 67,206$
<b>Rerata Skor</b>			4,313
<b>Kategori</b>			Sangat Baik

Sumber: Data Primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Selain data hasil validasi, ahli materi juga memberikan saran perbaikan. Adapun saran yang diberikan yaitu: a) dalam ranah menanya contoh pertanyaannya adalah “Siapa yang...” diganti dengan “mengapa atau bagaimana”, b) ditambahkan 1 slide mengenai mengapa disebut golongan tua dan golongan muda, c) ditambahkan

gambar-gambar museum perumusan teks proklamasi kemerdekaan beserta keterangannya, d) tulisannya lebih komunikatif, e) tambahkan beberapa slide gambar tanpa suara narasi, dan f) materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa ring, contoh ring pertama berisi materi umum yang wajib diketahui siswa sedangkan ring dua berisi pendalaman materi atau pengetahuan yang lebih mendalam dari ring satu, dan seterusnya.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media, penilaian menitikberatkan pada aspek materi pembelajaran, penyajian dan pemograman. Dosen ahli media yang menjadi validator media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan adalah Bapak Sudrajat, M.Pd. Beliau merupakan dosen di jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Data hasil validasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 11 dan 12. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam angket penilaian adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 1 untuk semua aspek.

Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Aspek	No	Indikator	Skor
Materi Pembelajaran	1.	Kelengkapan pesan dalam media pembelajaran yang disajikan	4
	2.	User dapat berinteraksi dengan aplikasi	3
	3.	Istilah yang digunakan mudah dipahami	4
	4.	Struktur penggunaan kalimat jelas	4
	5.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	5
	6.	Menarik minat siswa untuk belajar	4
Penyajian	7.	Pemilihan warna dalam media sudah tepat	3
	8.	Konsistensi penempatan navigasi	2
	9.	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	2
	10.	Animasi yang digunakan menarik	3
	11.	Animasi yang digunakan tidak mengganggu	3
	12.	Gambar yang digunakan sudah tepat	5
Pemograman	13.	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah	4
	14.	Pemograman terpaket dengan terpadu	4
	15.	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	4
	16.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	4
	17.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	3
	18.	Kejelasan dan ketepatan pemilihan huruf	4
	19.	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu	3
	20.	Penggunaan <i>sound</i> narasi sudah jelas	3
<b>Jumlah Skor</b>			71
<b>Persentase Skor</b>			71 %
<b>Interval Skor</b>			$67,998 < X \leq 83,944$
<b>Rerata Skor</b>			3,55
<b>Kategori</b>			Baik

Sumber: Data Primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Tabel 12. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Aspek	No	Indikator	Skor
Materi Pembelajaran	1.	Kelengkapan pesan dalam media pembelajaran yang disajikan	4
	2.	User dapat berinteraksi dengan aplikasi	4
	3.	Istilah yang digunakan mudah dipahami	5
	4.	Struktur penggunaan kalimat jelas	4
	5.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	4
	6.	Menarik minat siswa untuk belajar	4
Penyajian	7.	Pemilihan warna dalam media sudah tepat	4
	8.	Konsistensi penempatan navigasi	4
	9.	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	4
	10.	Animasi yang digunakan menarik	4
	11.	Animasi yang digunakan tidak mengganggu	5
	12.	Gambar yang digunakan sudah tepat	4
Pemograman	13.	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah	4
	14.	Pemograman terpaket dengan terpadu	5
	15.	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	4
	16.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	4
	17.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4
	18.	Kejelasan dan ketepatan pemilihan huruf	4
	19.	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu	4
	20.	Penggunaan <i>sound</i> narasi sudah jelas	4
<b>Jumlah Skor</b>			83
<b>Persentase Skor</b>			83 %
<b>Interval Skor</b>			67,998<X≤83,944
<b>Rerata Skor</b>			4,15
<b>Kategori</b>			Baik

Sumber: Data Primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Selain data hasil validasi, ahli media juga memberikan saran perbaikan produk, saran tersebut adalah untuk memindahkan beberapa tombol ke tempat yang tepat dan memperbaiki warna slide.

c. Data Hasil Penilaian Guru IPS

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dinilai oleh guru IPS dilihat dari aspek pemograman dan materi pembelajaran. skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam angket penilaian adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 1 untuk semua aspek. Guru IPS yang memberikan penilaian pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini adalah Bapak AM. Jumali. Beliau adalah guru mata pelajaran IPS di SMP N 3 Gombang. Adapun penilaiannya dapat dilihat dalam tabel 13 berikut ini:



Tabel 13. Data Hasil Penilaian Guru IPS

Aspek	No	Indikator	Skor yang diperoleh
Pemograman	1.	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah	4
	2.	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	5
	3.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5
Materi Pembelajaran	4.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4
	5.	Materi yang disusun jelas	4
	6.	Konsep dalam materi sudah benar	4
	7.	Materi yang disampaikan sudah lengkap	4
	8.	Gambar yang disajikan sebagai contoh sesuai dengan materi yang disampaikan	4
	9.	Materi mudah dipahami karena didukung dengan bagan, gambar, dan petunjuk yang jelas	5
	10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
	11.	Tata bahasa, ejaan, dan istilah yang digunakan sudah tepat	4
	12.	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5
	13.	Gambar dengan teks saling mendukung	4
	14.	Materi yang tersaji sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
	15.	Materi yang disajikan menarik bagi siswa	4
	16.	Penyajian materi sistematis dan logis	5
	17.	Penyampian latihan soal sesuai dengan materi yang diajarkan	4
	18.	Konsep soal evaluasi sesuai dengan tema materi yang disampaikan	4
<b>Jumlah Skor</b>			78
<b>Persentase Skor</b>			86,67 %
<b>Interval Skor</b>			$X > 75,6$
<b>Rerata Skor</b>			4,333
<b>Kategori</b>			Sangat Baik

Sumber: Data Primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

#### d. Data Hasil Ujicoba

Data hasil ujicoba media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* didapat dari siswa yang menjadi objek ujicoba dengan cara memberikan angket. Pengambilan data ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa mengenai media pembelajaran yang telah

dikembangkan. Penilaian siswa dilihat dari aspek pemograman, materi, dan penyajian. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam angket penilaian adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 1 untuk semua aspek. Adapun data yang diperoleh saat ujicoba dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Data Hasil Ujicoba

Aspek	No	Indikator	Skor
Pemograman	1.	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	136
	2.	Kejelasan petunjuk penggunaan	135
Materi	3.	Materi yang disajikan jelas	142
	4.	Materi mudah dipahami karena didukung dengan bagan, gambar, dan petunjuk yang jelas	146
	5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	136
	6.	Bahasa sesuai dengan karekateristik siswa	141
	7.	Tata bahasa, ejaan, dan istilah yang digunakan mudah dipahami	133
	8.	Latihan soal memperjelas pemahaman materi	141
Penyajian	9.	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu	136
	10.	Penggunaan <i>sound</i> narasi sudah jelas	122
	11.	Desain tampilan menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar	151
	12.	Proporsi tempat teks dan gambar dalam layar sudah seimbang	139
	13.	Warna <i>background</i> media menarik	136
	14.	Kejelasan warna navigasi, warna huruf, dan gambar	138
	15.	Gambar dan video yang disajikan jelas	140
	16.	Gambar dan materi yang disajikan saling mendukung	139
<b>Total Skor</b>			<b>2211</b>
<b>Jumlah Skor (total skor : jumlah siswa)</b>			<b>69,094</b>
<b>Rerata Skor (jumlah skor : jumlah indikator)</b>			<b>4,334</b>

Sumber: Data Primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Setelah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* diujicobakan terhadap siswa, diperoleh data seperti tabel diatas. Jumlah skor terendah terdapat pada indikator penggunaan *sound* narasi sudah jelas yaitu 122. Hal tersebut disebabkan selama ujicoba, *speaker* yang digunakan untuk satu ruangan laboratorium komputer hanya sepasang, sedangkan masing-masing siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

## **B. Pembahasan**

### **1. Analisis Pengembangan Produk**

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Langkah-langkah pengembangan ini melalui 4 tahapan yaitu, potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, dan tahap terakhir tahap validasi produk, penilaian, dan uji penggunaan sehingga menghasilkan produk akhir.

Tahap potensi dan masalah dilakukan dengan studi lapangan untuk mengumpulkan informasi mengenai potensi pada sekolah yaitu telah tersedia perangkat pembelajaran yaitu LCD dan *projector* pada kelas-kelas. Peneliti menentukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013 karena mulai tahun ajaran baru pada tahun 2014 setiap sekolah sudah diterapkan kurikulum 2013, namun belum banyak dikembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan kajian kurikulum 2013 dan pendekatan saintifik. Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan informasi melalui studi pustaka dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan menentukan tema untuk media pembelajaran yaitu “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” untuk siswa kelas VIII.

Tahap selanjutnya adalah desain produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang tetap mengacu pada tahap potensi dan masalah dan mengumpulkan informasi. Langkah-langkah yang ada pada tahap desain produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* meliputi: tema atau

pokok bahasan yang ditentukan melalui studi pustaka, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Setelah tahap desain produk, dilakukan validasi desain produk dan tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk awal. Pengembangan produk awal dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu pembuatan antarmuka, *test movie*, dan tahap *publishing*, tahapan tersebut menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

Tahap ke empat adalah tahap validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, setelah itu dilakukan revisi I sesuai dengan saran para ahli, selanjutnya penilaian produk oleh guru IPS dan uji penggunaan kepada siswa dilanjutkan dengan revisi II. Revisi II dilakukan untuk menyempurnakan produk akhir media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS tema proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk siswa SMP kelas VIII.

## **2. Analisis Kelayakan Media**

### **a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan tabel 8, 9 dan 10 diketahui bahwa aspek yang harus dinilai oleh ahli materi ada 5 aspek yaitu aspek sah (*valid*), tingkat kepentingan, kebermanfaatan, *learnability*, dan menarik minat dengan jumlah indikator 16. Jumlah skor yang diperoleh pada validasi tahap pertama adalah 38 dengan rerata skor 2,375. Sedangkan pada validasi tahap kedua jumlah skor yang diperoleh adalah 59 dengan rerata skor 3,688. Pada validasi tahap ketiga diperoleh skor 69 dengan rerata skor 4,313. Rerata skor penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam

skala likert dengan acuan seperti tabel 15 sehingga diketahui penilaian media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* menurut ahli materi.

Tabel 15. Konversi Skor Validasi Ahli Materi dengan Skala Likert

<b>Rentang Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
$X > 67,206$	$> 4,2$	Sangat Baik
$54,042 < X \leq 67,206$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$41,958 < X \leq 54,042$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$28,794 < X \leq 41,958$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq 28,794$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Secara terperinci validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada tahap I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Validasi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* menurut Ahli Materi

<b>Tahap Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rerata</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
I	38	2,375	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
II	59	3,688	$> 3,4 - 4,2$	Baik
III	69	4,313	$> 4,2$	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Melihat penilaian menurut ahli materi pada tabel 16 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Baik.

#### b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 11 dan 12 diketahui bahwa aspek yang harus dinilai oleh ahli media yaitu aspek pembelajaran, penyajian, dan pemrograman dengan jumlah indikator 20. Jumlah skor yang diperoleh pada validasi tahap pertama adalah 71 dengan rerata skor 3,55, sedangkan pada validasi tahap kedua jumlah skor yang diperoleh adalah 83 dengan

rerata skor 4,15. Rerata skor penilaian oleh ahli media kemudian dikonversi ke dalam skala likert dengan acuan pada tabel 17 sehingga diketahui penilaian tahap pertama dan kedua dari ahli media pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

Tabel 17. Konversi Skor Validasi Ahli Media dengan Skala Likert

<b>Rentang Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
$X > 83,994$	$> 4,2$	Sangat Baik
$67,998 < X \leq 83,994$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$52,002 < X \leq 67,998$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$36,006 < X \leq 52,002$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq 36,006$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Secara terperinci validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada tahap I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 18. Validasi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* menurut Ahli Media

<b>Tahap Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rerata</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
I	71	3,55	$> 3,4 - 4,2$	Baik
II	83	4,15	$> 3,4 - 4,2$	Baik

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Berdasarkan penilaian dari ahli media pada tabel 18 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* termasuk dalam kategori Baik.

### c. Analisis Data Hasil Penilaian Guru IPS

Berdasarkan tabel 13 diketahui bahwa aspek yang harus dinilai oleh guru adalah aspek pemograman dan materi pembelajaran dengan jumlah indikator 18. Jumlah skor yang diperoleh 78 dengan rerata skor

4,333. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversi ke dalam skala likert dengan acuan seperti pada tabel 7 sehingga diketahui kualitas media pembelajaran menurut penilaian guru IPS yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Penilaian media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* menurut guru IPS

Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rerata	Rentang Skor	Kategori
I	78	4,333	> 4,2	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian

Melihat penilaian media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* menurut guru IPS pada tabel 19 dapat disimpulkan bahwa aspek yang dinilai yaitu pemrograman dan materi pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Baik.

#### d. Analisis Data Ujicoba

Berdasarkan data pada tabel 13 diketahui bahwa ujicoba media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan jumlah indikator 16 dan jumlah responden 32 siswa jumlah skor yang diperoleh sebesar 69,094 dan rerata skor 4,334. Rerata skor penilaian tersebut kemudian dikonversi ke dalam skala likert dengan acuan seperti pada tabel 7 sehingga diketahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

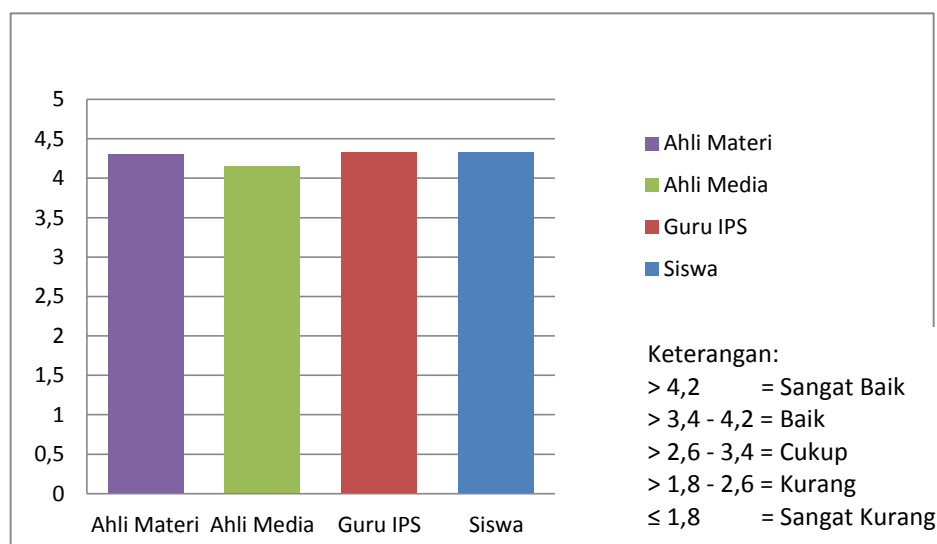
Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rerata	Rentang Skor	Kategori
I	69,094	4,335	> 4,2	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang diolah peneliti sesuai hasil penelitian



Penilaian siswa yang terlihat pada tabel 20 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* termasuk kategori Sangat Baik.

Berdasarkan analisis data validasi ahli materi, analisis data hasil validasi ahli media, analisis data hasil penilaian guru IPS dan analisis data uji penggunaan atau penilaian siswa, dapat dilihat pada diagram kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai berikut:



Gambar 10. Histogram Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*

Berdasarkan gambar 5 dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek penilaian dari ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa berada pada rentang 4,14 – 4,33 dengan kategori Baik dan Sangat Baik. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS tema proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk siswa SMP kelas VIII yang dihasilkan dinyatakan layak untuk digunakan.