

MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE AND LADDERS APLIKASI ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X MULITMEDIA

Parasianto¹, Ranti Nazmi², Juliandry Kurniawan Junaidi³

Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Sumatera Barat

Email : Parasiantopsejarah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Snake And Ladder menggunakan aplikasi adobe Flash dan menganalisis tentang pengembangan, kelayakan serta praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran sejarah kelas X Multimedia. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Dengan model 4-D meliputi 4 tahap, yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Desiminate (Penyebaran). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia yang mengikuti proses pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Sijunjung tahun ajaran 2021/2022 yaitu berjumlah sebanyak 36 siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan. Sehingga diperoleh data validasi media tingkat persentase 94% dengan predikat "Sangat valid". Media pembelajaran berbasis aplikasi dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas sehingga diperoleh hasil total skor 5457 dengan tingkat persentase senilai 91% dengan kategori "Sangat Praktis".

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Snake And Ladders, Adobe Flash, Materi Sejarah*

Abstract

The research aims to develop Snake And Ladder learning media using adobe Flash applications and analyze the development, feasibility and practicality of application-based learning media in multimedia X class history subjects. The type of research used in this research is research and development. The 4-D model includes 4 stages: Define, Design, Development, Desiminate (Deployment). The subjects in this study were students of class X Multimedia who participated in the history learning process at SMK Negeri 1 Sijunjung school year 2021/2022 which amounted to 36 students. The development of this application-based learning media includes validation from experts, namely media experts, education experts. So that obtained media validation data percentage rate of 94% with the predicate "Very valid". Application-based learning media is declared practical after processing data research results obtained from the questionnaire, and conducted

practicality tests so that the total score of 5457 is obtained with a percentage rate of 91% with the category "Very Practical".

Keywords: *Snake And Ladders Learning Media, Adobe Flash, Historical Materials*

ENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penunjang dalam mensejahterakan kehidupan yang sangat penting peranannya dalam usaha membina dan membentuk manusia yang berkualitas tinggi. Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap manusia. Hal ini karena pendidikan merupakan bagian paling utama dalam peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia yang berkompeten, bermartabat dan mampu mengembangkan potensi. Serta ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memunculkan pembaharuan untuk kemajuan bangsa hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bahwa pembukaan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 mengamatkan pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.

Pendidikan Nasional akan tercapai apabila ada kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku pendidikan. Selain dibutuhkan kerjasama yang baik, kualitas Sumber Daya Manusia juga sangat berpengaruh terhadap tingkat pendidikan di suatu negara yang pada akhirnya akan mempengaruhi kualitas pendidikan di negara tersebut. Kualitas Sumber Daya Manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu guru, Peserta Didik, lingkungan sekolah, maupun media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Melalui pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat menguasai pengetahuan dengan luas. Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam merencanakan pembelajaran karena kegiatan yang direncanakan dengan matang akan lebih terarah dan tujuan yang diinginkan akan mudah tercapai. Dengan demikian seorang guru, sebelum mengajar hendaknya merencanakan terlebih dahulu program pembelajaran yang hendak diberikan. Atau yang lebih dikenal rencana pembelajaran atau satuan pembelajaran bentuk dan isi perencanaan mengajar. (Ahmad Sabri : 2005).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah tantangan bagi guru dan peserta didik pada saat sekarang ini, dikarenakan dituntut untuk bisa menggunakan dan harus mempunyai ilmu dalam menggunakan teknologi. lulusan ilmu pendidikan ditantang untuk menciptakan media pembelajaran demi

meningkatkan mutu pendidikan dan keaktifan belajar peserta didik dan juga mendorong guru untuk bisa menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pengajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Tantangan guru dan peserta didik dalam perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat di kalangan masyarakat sehingga kebanyakan peserta didik sudah lebih mengetahui tentang teknologi dibandingkan guru. Dalam hal ini Peserta didik sangat merasa jenuh ketika masih belajar konvensional, sehingga banyak sekali keluhan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan pengembangan, permainan ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran. dikarenakan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan daya ingat dan keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media ular tangga peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga menggunakan belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan motivasi dan daya ingat belajarnya akan meningkat. Walaupun susah dalam sisi pembuatan program, akan tetapi praktis dalam penggunaan sehingga guru harus lebih kreatif di dalam merancang permainan ular tangga sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X Multimedia. Dalam hal ini jurusan tersebut lebih mempelajari tentang teknologi dan desain grafis meskipun masih ada yang belum memahami tentang aplikasi *adobe flash*. Jadi nantinya dengan adanya media pengembangan peserta didik lebih aktif dan tingkat keingintahuan belajar lebih tinggi.

METODE

Metode yang digunakan penulis dalam menjawab permasalahan penelitian Penelitian yang Digunakan Peneliti Menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan Atau *Research And Development*. Model Penelitian dan Pengembangan Adalah Metode Penelitian Yang Menghasilkan Sebuah Produk dan Menguji Keefektifitasan Produk Tertentu. Pengembangan Sebuah Produk Tidak Digunakan Dalam Satu Bidang, Melainkan Mencakup dalam berbagai

Bidang Salah Satunya yaitu dalam Bidang Pendidikan. Model Penelitian Dan Pengembangan Menghasilkan Produk Baru Atau Menyempurnakan Produk yang Sudah Ada. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Menurut Thiagarajan dalam (Fredyana, 2017) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: 1) *define* ; (2) *design*; (3) *develop*; dan (4) *disseminate*. Lokasi dan Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sijunjung Semester Ganjil 2021/2022. Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas dan hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas instrument dan kualitas pengumpulan data, serta ketepatan cara yang digunakan untuk megumpulkan data. Berkenaan dengan ketepatan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. (Sugiyono, 2007 : 193). Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai cara berbagai setting, berbagai cara dan sumber. Maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara (*Review*), Kuisisioner (Angket), Observasi (Pengamatan) dan gabungan ketiganya. Sedangkan pada penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan metode Kuisisioner (Angket).

HASIL PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Media aplikasi *adobe flash* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X Multimedia. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (*Desain*), *Development* (Pengembangan), *Desiminate* (Penyebaran). Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut. Pengembangan Media *Snake And Ladders* berbasis aplikasi *adobe flash* sebagai Media pembelajaran sejarah kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sijunjung.

Tahap pengembangan ini meliputi empat tahap, sesuai dengan model yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu model 4D. Apun tahap-tahapnya adalah : tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan yang terakhir adalah tahap penyebaran (*disseminate*). Untuk penjelasan lebih lengkap sebagai berikut. Tahap Pendefinisian (*Define*) Tahap pendefinisian ini mencakup fakta dan serangkaian kebutuhan dan analisis materi dalam pembelajaran Sejarah Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sijunjung. Analisis Kebutuhan Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui karakteristik, minat dan kemauan siswa. Selain itu juga dilakukan analisis motivasi dan daya ingat belajarnya akan meningkat terhadap pengembangan media yang menjadi subjek penelitian. Analisis Materi Pada tahap analisis materi ini penulis merumuskan dan menyesuaikan materi yang akan disampaikan atau ditampilkan dalam media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penggunaan media yang dikembangkan penulis dalam membantu proses belajar mengajar dikelas implementasi.

Hasil Dari Penelitian Ini Berupa Produk Pengembangan Media Pembelajaran *Snake And Ladders* Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X Multimedia. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan software *Adobe FLash CS6*. Materi pada media pembelajaran ini meliputi Memahami konsep dasar sejarah (berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang dan waktu serta perubahan dan keberlanjutan. dengan sub materi. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan KD/Link Instrumen dan tentang. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Dengan model 4D yang mencakup : *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang: Pengembangan, Kelayakan, dan Praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran Sejarah kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sijunjung.

Pendokumentasian produk dilakukan dengan membuat tampilan produk media yang sudah selesai dari awal sampai akhir dan file hasil akhir yang sudah dipublish ke dalam bentuk .swf disimpan ke dalam Compact Disk (CD)/DVD. Mengacu pada hasil pengembangan maka secara garis besar produk media pembelajaran pembuatan Media Pembelajaran *Snake And Ladders* Berbasis Aplikasi *Adobe Flash*.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan. Sehingga diperoleh data validasi media. Media pembelajaran pembelajaran berbasis aplikasi dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* sehingga diperoleh hasil total skor 227 dengan tingkat mean 3,86 dan tingkat persentase 99% dengan predikat "Sangat praktis". Media pembelajaran berbasis aplikasi dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas sehingga diperoleh hasil total skor 2637 dengan tingkat mean 4,82 dan persentase senilai 91% dengan kategori "sangat Praktis".

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto.s. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif S Sadiman. Dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nana, Syaodih. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : PT remaja rosdakarya.
- Sugiono, 2017. *Metode penelitian pendidikan*. 25th ed. Alfbeth. Bandung: alfbeth
- Sadiman, Arief S. et all. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo.

- Muyaroah, (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Inovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2301), 79–83.
- Andrizal, (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang*. 17(2), 1–10.
- Putri, D. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran Di Smk. *Pendidikan Ekonomi*, 11, 108–114. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6455>
- Riki, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126.
- Sukardiyono, I. E. & T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*, Vol.2 No., 205–210.
- Winart. 2013. *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak*. Vol. VIII, No. 2. Hal. 123 – 132.