

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK KELAS X PEMINATAN SEKOLAH MENENGAH ATAS ADHIYAKSA KOTA JAMBI**

\*Afrida Murni, \*\* Satriyo Pamungkas.  
Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

### ***Abstract***

*Media is one of the supporting facilities as the efforts of the teacher in the implementation of the lessons can run effectively and efficiently. With the development of computer technology equipped with various software and applications in it that can be used to design and produce a learning media that can be tailored to the needs. One of the softwares that can be used to develop learning media is Macromedia Flash, has various advantages such as text, audio, animation, images, narratives, videos and so on, so as to provide benefits and increase the learning process that is more effective and efficient that impacts student learning outcomes can increase. The media development model used adopts the ADDIE model with Analyze, Design, Development (Implementation), Implementation (Implication), and Evaluation (evaluation).*

**Keywords:** *Media Development, ADDIE Model, Macromedia Flash.*

### **Abstrak**

Media merupakan salah satu sarana pendukung sebagai upaya guru dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan adanya perkembangan teknologi computer dilengkapi berbagai software maupun aplikasi di dalamnya yang dapat dimanfaatkan untuk merancang dan memproduksi suatu media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Salah satu *Software* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Macromedia Flash*, memiliki berbagai keunggulan seperti teks, *audio*, animasi, gambar, narasi, video dan sebagainya, sehingga dapat memberikan manfaat serta meningkatnya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang berdampak hasil belajar siswa dapat meningkat. Model pengembangan media yang digunakan mengadopsi model ADDIE dengan alur *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Model ADDIE, *Macromedia Flash*,

## A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan sumber belajar. Sebagai proses komunikasi kegiatan pembelajaran seringkali menemui kendala yang penting disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, kemampuan siswa memahami penjelasan guru, dan sumber belajar yang terbatas. Berbagai kendala dalam komunikasi edukatif tentunya juga terjadi pada proses pembelajaran sejarah.

Sejarah adalah cabang dari ilmu pengetahuan yang menguraikan dan menjelaskan tentang unsur-unsur dalam bumi serta fenomenanya. Sejarah juga merupakan ilmu pengetahuan kualitatif. Fenomena sejarah yang dapat dipelajari oleh siswa dengan mengajak siswa untuk menggali peristiwa-peristiwa pada masa lampau, dengan melihat secara langsung hasil-hasil peninggalan sejarah. Namun demikian, Menurut Budiman, dalam prakteknya akan sangat sulit jika guru memberikan pelajaran sejarah dengan selalu mengajak siswa melakukan pengamatan dan analisis.<sup>1</sup> Alasan utamanya adalah sarana dan waktu pembelajaran yang terbatas. Kesulitan inilah yang seringkali membuat sebagian besar guru mengambil jalan pintas dengan memberikan materi yang sudah jadi. Siswa disuguhi dengan berbagai cerita tentang sejarah, dan tidak mengajak siswa berpikir dan

menganalisis untuk membangun sendiri pengetahuan sejarah sesuai dengan fakta-fakta sejarah yang menjadi dasar dari sejarah tersebut.

Kesulitan dalam pembelajaran sejarah sebenarnya dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi secara optimal. Mengingat dalam beberapa dasawarsa terakhir ini perkembangan teknologi informasi, khususnya perangkat komputer berkembang demikian pesat. Perkembangan tersebut memberikan peluang dan kesempatan yang lebih besar bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi komputer sebagai sarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

Sampai saat ini sebenarnya telah diproduksi media pembelajaran sejarah berbasis komputer. Media ini berupa *soft copy* (aplikasi) yang berisi materi pelajaran sejarah yang dapat digunakan untuk membantu guru menjelaskan materi pelajaran. Namun demikian, ternyata kebanyakan aplikasi tersebut sulit dicari di pasaran, dan harganya juga relatif mahal. Kondisi ini menyebabkan guru kembali kepada cara mengajar tradisional dengan menjelaskan materi melalui metode ceramah. Sedangkan sebagian guru yang lain mencoba untuk tetap memanfaatkan *softwarePowerPoint* sebagai media pembelajarannya. Meskipun penggunaannya relatif mudah, tetapi *softwarePowerPoint* relatif memiliki tampilan yang sederhana dan kurang menarik. Selain itu *software* ini memiliki sistem keamanan yang rendah,

---

<sup>1</sup>Budiman, *Media Pembelajaran Sejarah*, (Jakarta : Depdiknas, 2009), hlm. 19

sehingga mudah rusak diserang virus komputer.

Selain *PowerPoint*, masih banyak *software* lain yang khusus digunakan untuk membangun media pembelajaran sejarah, seperti *autocad*, *corell draw*, *photoshop*, *Gif Animation*, *Matlab*, *Visual Basic*, dan lain-lain. Namun demikian, umumnya untuk menjalankan *software* tersebut memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang tinggi, baik dalam pembuatan grafis maupun bahasa pemrogramannya, sehingga penggunaannya kurang praktis karena tidak semua orang dapat menggunakannya.

Berbagai keunggulan dari *Macromedia Flash* di atas memberikan kemungkinan yang lebih besar untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmat yang berjudul Perbandingan Persepsi Siswa Kelas VI SDN Pakuan Baru Bogor terhadap Tampilan Media Berbasis *Macromedia Flash* dan *Microsoft PowerPoint*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa, media dengan *softwareMacromedia Flash* memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan media berbasis *Microsoft PowerPoint*. Sebesar 78,14% siswa menyatakan media berbasis *Macromedia Flash* memiliki tampilan sangat baik, sedangkan untuk media *Microsoft PowerPoint* hanya sebesar 21,86%.<sup>2</sup>Penelitian

lainnya terhadap *softwareMacromedia Flash* juga dilakukan oleh Iwan (2011) dengan judul Preferensi Guru terhadap *Software Presentasi* (Studi Eksperimental di SMA N 15 Jakarta Utara). Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa, 69,36% lebih menyukai *softwareMacromedia Flash* dibandingkan dengan *softwarePowerPoint*. Selain itu 41,26% guru menyatakan bahwa *softwareMacromedia Flash* memiliki tampilan yang lebih interaktif dibandingkan *softwarePower Point*.

Pembelajaran sejarah di kelas X SMA Adhyaksa Jambi sesuai hasil pengamatan awal memperlihatkan beberapa kelemahan berikut yaitu; 1) komunikasi edukatif yang terjadi cenderung hanya satu arah, yaitu guru ke siswa, sehingga terlihat membosankan. 2) informasi yang disajikan oleh guru kurang jelas, dan cenderung telah tersedia di dalam buku pelajaran. 3) dalam mengajar guru kurang menguasai materi, hal ini ditandai oleh guru yang lebih banyak membaca buku pelajaran ketika sedang menjelaskan. 4) penyampaian materi cenderung monoton. 5) metode pembelajaran masih konvensional, yaitu metode ceramah murni. Meskipun sebenarnya di dalam kelas dan sekolah telah tersedia sarana penunjang yang mendukung penggunaan komputer sebagai alat atau media pembelajaran.

Gerlach dan Ely menyatakan, “sebuah media adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan pelajar untuk

---

<sup>2</sup>Rahmat, Perbandingan Persepsi Siswa Kelas VI SDN Pakuan Baru Bogor terhadap Tampilan Media

---

Berbasis *Macromedia Flash* dan *Microsoft PowerPoint*. (Jakarta: UI, *Skripsi*, 2009), hal. 81

memperoleh *knowledge*, keterampilan, dan sikap.”<sup>3</sup> Sementara fungsi media dalam pembelajarannya yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan fungsi kompensatoris (akomodatif). Fungsi atensi adalah menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar, atau dengan kata lain media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif media pembelajaran terlihat dari pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran. Fungsi akomodatif media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>4</sup> Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, 3) media pembelajaran dapat memberikan

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

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan menggunakan *Software Macromedia Flash* karena *software* tersebut memiliki banyak keunggulan seperti teks, *audio*, animasi, gambar, narasi, video dan lain-lain. Hal ini menjadikan materi pembelajaran bisa lebih menarik, berkesan, interaktif dan atraktif. Dengan keadaan semacam ini memungkinkan siswa selalu ingat tentang apa yang dipelajari dan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka pokok permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut : 1). bagaimana bentuk tampilan materi media pembelajaran sejarah berbasis *software Macromedia Flash* Kelas X SMA Adhyaksa, 2) bagaimana persepsi siswa kelas X SMA Adhyaksa Jambi tentang hasil pengembangan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan *software Macromedia Flash*.

## B. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran sejarah menggunakan *software Macromedia Flash*, oleh

<sup>3</sup>*Ibid*

<sup>4</sup>Sudjana, dan Rivai, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 97

sebab itu penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan alur *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media pembelajaran Sejarah menggunakan program *Macromedia Flash* dengan langkah-langkah model penelitian ADDIE.<sup>5</sup>

Jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada tahap validasi produk, data yang diperoleh merupakan data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran ahli dalam perbaikan media pembelajaran serta data kuantitatif yang diperoleh dari pernyataan dalam memberikan penilaian produk media pembelajaran Sejarah pada saat uji produk oleh subyek uji coba. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala *Likert* diberikan kepada siswa dan tim ahli validasi (ahli media dan ahli materi). Dalam memperoleh data hasil validasi ahli digunakan angket terbuka. Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai produk pengembangan media pembelajaran Sejarah menggunakan program *Macromedia Flash*.

Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tim ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut dapat diketahui kelebihan dan kelemahannya. Dengan

memperlihatkan rancangan desain, para pakar diminta untuk menilai dan memberikan saran guna perbaikan. Sementara untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, maka digunakan angket persepsi yang berisi daftar pertanyaan dengan lima alternatif jawaban, skor yang digunakan adalah skala likert.

## C. HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

### 1. Hasil Validasi Media

Media pembelajaran sejarah telah melalui tahap validasi oleh ahli media. Proses penilaian ini dilakukan sebanyak satu kali. Berikut ini adalah hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	Persentase
1	Perwajahan	25	100%
2	Navigasi	5	100%
3	Penggunaan	20	100%
4	Kelengkapan Komponen	10	100%
<b>Jumlah</b>		<b>120</b>	100%

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas maka dapat dilihat pada tahap validasi pertama ahli validasi media memberikan penilaian warna huruf yang digunakan masih kurang tepat dan cenderung gelap, sehingga cukup sulit dilihat. Selain itu, ahli media juga memberikan penilaian dan saran pada warna tombol yang kurang jelas, dan letaknya perlu diperbaiki atau disusun ulang sehingga tidak membingungkan. Saran dan penilain terakhir adalah pada masalah media yang berjalan tidak normal dan tersendat-sendat, sehingga perlu pengecekan ulang pada struktur pemrograman media. Proses validasi pertama ini, dari 13 item yang divalidasi, 3 item dinyatakan masih harus diperbaiki, sedangkan 10 item telah dinyatakan layak.

<sup>5</sup> Susilana, R. dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran : Hakekat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima. hal. 24

Hasil validasi pada tahap pertama, selanjutnya dilakukan revisi pada media sesuai dengan penilaian dan saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media. Setelah melalui proses revisi atau perbaikan media, selanjutnya dilakukan proses validasi kedua. Sebagaimana hasil yang tercantum dalam Tabel 1 di atas, maka dapat diketahui bahwa, item yang berkaitan dengan pemilihan warna dan ukuran huruf dinyatakan tidak layak, setelah melalui proses revisi media item penilaian tersebut telah dinyatakan layak. Sedangkan untuk dua item penilaian yang lain, yaitu tombol yang kurang terlihat jelas, dan program yang masih berjalan tersendat-sendat masih menjadi dianggap oleh ahli media kurang layak, sehingga harus mengalami perbaikan. Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media pada proses validasi kedua, maka fokus revisi atau perbaikan media diarahkan pada masalah tombol yang kurang terlihat jelas, dan program yang masih berjalan tersendat-sendat. Setelah dilakukan perbaikan media, langkah selanjutnya adalah meminta kembali ahli media untuk memberikan penilaian. Hasil penilaian tahap ketiga oleh ahli media sebagaimana dapat dilihat dalam Tabel 1, semua item media telah dinyatakan layak, sehingga media dapat digunakan dalam proses uji coba kepada siswa.

## 2. Validasi Ahli Materi

Software *Macromedia Flash* selain harus melewati penilaian kelayakan dari ahli media, media pembelajaran ini juga harus melalui penilaian kelayakan dari ahli materi sehingga media yang dikembangkan

benar-benar sesuai dengan materi yang diajarkan dan mencakup komponen-komponen bahan ajar yang lengkap. Sebagaimana proses penilaian oleh ahli media, pada proses penilaian oleh ahli materi juga dilakukan sebanyak satu kali. Berikut ini adalah hasil proses validasi oleh ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Persentase
1	Kecermatan isi	15	100%
2	Ketepatan cakupan isi	30	100%
3	Penggunaan bahasa	5	100%
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dalam tabel di atas maka dapat dilihat pada tahap validasi pertama ahli validasi materi masih menganggap empat item penilaian yang harus diperbaiki, yaitu media masih kurang memiliki topik yang jelas, media kurang mewakili materi dalam kurikulum 2013, soal latihan yang kurang cocok dan kurang banyak, dan bahasa yang digunakan terlalu panjang dan kurang informatif sehingga sulit dimengerti. Proses validasi pertama ini, dari 10 item yang divalidasi, 4 item dinyatakan masih harus diperbaiki, sedangkan 6 item telah dinyatakan layak.

Hasil dari proses validasi pada tahap pertama, selanjutnya dilakukan revisi pada media sesuai dengan hasil penilaian dan saran atau masukan yang diberikan oleh ahli materi. Setelah melalui proses revisi atau perbaikan media, selanjutnya dilakukan proses validasi kedua. Sebagaimana hasil yang tercantum dalam Tabel 4.2 di atas, maka dapat diketahui bahwa, item yang berkaitan dengan contoh soal latihan masih mendapatkan penilaian tidak atau kurang layak. Ahli materi

memberikan saran sebaiknya contoh soal diperbanyak dan dapat mewakili setiap sub bahasan materi yang dimuat dalam media.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi pada proses validasi kedua, maka fokus revisi atau perbaikan media diarahkan pada masalah penambahan contoh-contoh soal latihan. Setelah dilakukan perbaikan media, langkah selanjutnya adalah meminta kembali ahli materi untuk memberikan penilaian. Hasil penilaian ketiga ahli materi sebagaimana dapat dilihat dalam Tabel 2, semua item media telah dinyatakan layak, sehingga media dapat digunakan dalam proses uji coba kepada siswa.

### 3. Uji Coba Media Pembelajaran

#### a. Kelompok Kecil

Pengujian kelompok kecil dilakukan oleh 8 orang siswa dengan cara meminta responden mencoba program kemudian mendata tanggapan responden mengenai isi materi Sejarah Masa Praaksara dan Aksara dan tampilan program. Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada dan mudah dipahami tidak untuk tingkatan siswa SMA kelas X. Hasil angket siswa dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Angket Siswa Kelompok Kecil

No	Indikator	Rata-rata Skor	Persentase
1	Kriteria Pendidikan	17,13	85,63%
2	Tampilan Program	17,25	82,50%
3	Respon Pengguna	13,00	86,67%
<b>Jumlah</b>		<b>947,5</b>	<b>86,14%</b>

Dari hasil pengujian menunjukkan semua indikator mendapatkan nilai sangat tinggi, dengan nilai persentase variabel

tampilan program sebesar 86,67 tergolong dalam katagori Baik.

#### b. Uji Kelompok Sedang

Pengujian kelompok sedang dilakukan oleh 20 orang siswa dengan cara meminta responden mencoba program kemudian mendata tanggapan responden mengenai isi materi Sejarah Masa Praaksara dan Aksara dan tampilan program. Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada dan mudah dipahami tidak untuk tingkatan siswa SMA kelas X. Hasil angket siswa dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1. Hasil Angket Siswa Kelompok Sedang

No	Indikator	Rata-rata Skor	Persentase
1	Kriteria Pendidikan	17,20	86,00%
2	Tampilan Program	17,80	89,00%
3	Respon Pengguna	13,45	89,67%
<b>Jumlah</b>		<b>48,45</b>	<b>88,09%</b>

Dari hasil pengujian menunjukkan semua indikator mendapatkan nilai sangat tinggi, dengan nilai persentase variabel tampilan program sebesar 88,09 tergolong dalam katagori Baik.

#### c. Uji Kelompok Besar

Pengujian kelompok besar dilakukan oleh 40 orang siswa dengan cara meminta responden mencoba program kemudian mendata tanggapan responden mengenai isi materi Sejarah Masa Praaksara dan Aksara dan tampilan program. Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada dan mudah dipahami tidak untuk tingkatan siswa SMA kelas X. Hasil angket siswa dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

1. Analisis skor angket persepsi siswa terhadap kriteria pendidikan  
 Pengujian program dilakukan dengan meminta responden mencoba program kemudian mendata tanggapan responden mengenai isi materi Sejarah Masa Praaksara dan Aksara dan tampilan program. Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada dan mudah dipahami tidak untuk tingkatan siswa SMA kelas X. Pengujian program ini dilakukan oleh 40 orang responden dari kalangan siswa. Hasil angket siswa dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2. Hasil Angket Siswa Terhadap Kriteria Pendidikan

No	Pertanyaan	Skor	Keterangan
1.	Apakah program menggunakan komposisi warna menarik	90,71	Sangat Baik
2.	Apakah menu program disusun dengan baik?	86,32	Baik
3.	Apakah informasi yang disajikan program sudah berurutan?	88,00	Baik
4.	Apakah isi materi mudah dibaca?	88,00	Baik
5.	Apakah animasi menarik?	87,61	Baik
6.	Apakah warna layar sesuai dan tidak mengganggu keterbacaan materi?	90,71	Sangat Baik
	<b>Persentase</b>	<b>83,33</b>	<b>Baik</b>

Dari hasil pengujian menunjukkan semua indikator mendapatkan nilai sangat tinggi, dengan nilai persentase variabel tampilan program sebesar 83,33 tergolong dalam katagori Baik.

2. Analisis skor angket persepsi siswa terhadap tampilan program

Sedangkan untuk hasil angket kesesuaian program bahan ajar sejarah pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara untuk SMA

kelas X dengan kurikulum yang ada terlihat pada tabel di berikut ini :

Tabel 3.3. Hasil Angket Siswa terhadap Tampilan Program

No	Pertanyaan	Skor	Keterangan
1.	Apakah materi yang disajikan ada dalam kurikulum sekolah menengah atas ?	88,90	Baik
2.	Apakah materi yang ditampilkan mampu memperjelas isi materi yang ditayangkan?	87,74	Baik
3.	Apakah materi yang ditampilkan telah mencakup materi kurikulum sekolah menengah atas?	92,77	Sangat Baik
4.	Apakah animasi yang ditampilkan mampu memperjelas isi materi yang ditayangkan?	90,84	Sangat Baik
5.	Apakah animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi kurikulum sekolah menengah atas?	89,29	Sangat Baik
6.	Apakah animasi yang ditampilkan menarik dan sesuai dengan materi yang disajikan?	90,71	Sangat Baik
	<b>Persentase</b>	<b>85,42</b>	<b>Baik</b>

Dari hasil pengujian menunjukkan semua indikator mendapatkan nilai sangat tinggi, dengan nilai persentase variabel kesesuaian program bahan ajar dengan kurikulum yang ada sebesar 85,42 % tergolong dalam katagori Baik. Sedangkan untuk skor rata-rata hasil angket dari siswa adalah sebesar 85,42 %

3. Analisis skor angket siswa terhadap respon pengguna

Pengujian program dilakukan dengan meminta responden mencoba program kemudian mendata tanggapan responden mengenai teknis program yang terdiri dari tampilan, desain dan pengembangan program. Hal ini digunakan untuk mengetahui kelayakan program ini untuk dijadikan sebagai media

pembelajaran ditinjau dari segi teknis. Pengujian program ini dilakukan oleh 40 orang responden dari kalangan siswa. Hasil angket oleh siswa dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.4. Hasil Angket Siswa Terhadap Respon Pengguna

No	Pertanyaan	Skor	Keterangan
1.	Apakah jendela menu utama media dapat bejalan dengan lancar?	89,16	Sangat baik
2.	Apakah tombol-tombol yang tersedia dapat digunakan dengan baik?	88,52	Sangat Baik
3.	Apakah tombol navigasi yang digunakan tidak membingungkan?	87,10	Baik
4.	Apakah animasi yang tersedia dapat dijalankan dengan mudah?	89,68	Sangat Baik
5.	Apakah media mudah dijalankan atau dibuka?	86,58	Baik
6.	Apakah perpindahan materi satu ke materi yang lain dapat berjalan dengan lancar?	89,55	Sangat Baik
<b>Persentase</b>		<b>85</b>	<b>Baik</b>

Dari hasil pengujian menunjukan semua indikator mendapatkan nilai sangat tinggi, dengan nilai persentase variabel form Tampilan dan menu utama yaitu sebesar 85 % tergolong dalam katagori Baik.

Berdasarkan hasil analisis angket dari siswa mengenai program media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan persentase sebesar 84,27 % tergolong dalam katagori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa dari segi tampilan dan teknis media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pembelajaran sejarah pada pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan

Aksara tentang gerak untuk SMA kelas X.

#### 4. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, menyatakan bahwa program ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara untuk SMA kelas X. Penggunaan program relatif mudah dan sederhana, hanya memasukan *input* (program) lalu tinggal meng-*klik* menggunakan *mouse* sehingga *Output* akan ditampilkan pada layar. Program ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan kriteria, tampilan program sebesar 83,33 % atau termasuk dalam kategori baik (B), kesesuaian program bahan ajar sejarah pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara SMA kelas X sebesar 85,42% atau termasuk dalam kategori baik (B), dan kualitas teknisnya sebesar 85 % termasuk dalam kategori baik (B). Maka dari hasil pengujian tersebut, program yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara untuk SMA kelas X.

Evaluasi, komentar dan saran-saran dari siswa dan para siswa kemudian dianalisis oleh pengembang media pembelajaran. Setelah dilakukan analisis dari saran dan komentar maka langkah selanjutnya adalah revisi terhadap produk yang telah dikembangkan. Secara umum media yang dikembangkan sudah baik namun masih ada yang perlu ditambah dan dikurangi hal ini dilakukan untuk kesempurnaan produk yang dihasilkan.

## D. KESIMPULAN dan SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran sejarah pada pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara. Media ini terdiri dari Halaman Judul, Menu utama yang berisi Menu Materi, Menu evaluasi, dan Menu yang berkaitan dengan pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara.
2. Persepsi siswa tentang program pembelajaran sejarah berbasis *Macromedia Flash* pada materi pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara untuk SMA kelas X., untuk persepsi siswa tentang kriteria tampilan program masuk dalam kategori baik (83,33%), persipsi siswa tentang kesesuaian program dengan bahan ajar sejarah masuk dalam kategori baik (85,42%), dan persipsi siswa tentang kualitas teknis termasuk dalam kategori baik (84,27%). Dengan demikian program yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Sejarah pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara untuk siswa SMA kelas X .

### Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi paket belajar sejarah ini hanya mengajarkan materi pokok bahasan Sejarah Masa Praaksara dan Aksara sehingga diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat dibuat aplikasi pembelajaran yang lain untuk mata pelajaran dan materi pokok tertentu.
2. Aplikasi paket belajar ini masih terdapat kekurangan dalam tampilan demo animasi yang masih secara manual, sehingga diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat dibuat aplikasi paket belajar yang lebih memperkaya animasi secara analisis sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

## E. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Budiman. 2009. *Media Pembelajaran Sejarah*. Jakarta : Depdiknas.
- Sudjana, dan Rivai. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilana, dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran : Hakekat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima. hal. 24

Jurnal/Makalah/Hasil Penelitian :

- Rahmat, Perbandingan Persepsi Siswa Kelas VI SDN Pakuan Baru Bogor terhadap Tampilan Media Berbasis *Macromedia Flash* dan *Microsoft PowerPoint*. (Jakarta: UI, *Skripsi*, 2009).