

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASH*  
MATERI POKOK PENGEMASAN PRODUK PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA  
DI SMK PGRI 1 BALARAJA KABUPATEN TANGERANG**

Naskah Publikasi Jurnal



Diajukan oleh:

**RIZKY ISTIYONO**

**5235107388**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO - FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
[2016]**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASH*  
MATERI POKOK PENGEMASAN PRODUK PADA MATA PELAJARAN  
DESAIN MULTIMEDIA DI SMK PGRI 1 BALARAJA KABUPATEN  
TANGERANG**

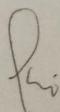
Yang diajukan oleh:

**RIZKY ISTIYONO**

**5235107388**

Telah disetujui oleh:

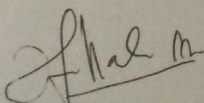
Pembimbing 1



Dr. Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd  
NIP. 195807061983032002

Tanggal 26 Januari 2016

Pembimbing 2



Hamidillah Ajie, S.Si., MT  
NIP. 197408242005011001

Tanggal 26 Januari 2016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASH*  
MATERI POKOK PENGEMASAN PRODUK PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA  
DI SMK PGRI 1 BALARAJA KABUPATEN TANGERANG**  
Rizky Istiyono, Dr. Yuliatris Sastrawijaya, M.Pd., Hamidillah Ajie, S.Si., MT.

Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ  
<sup>2,3</sup>Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

---

**Abstrak**

*Pendidikan memegang peranan kunci dalam pengembangan sumber daya manusia dan insan yang berkualitas. Kemajuan pendidikan di Indonesia secara kuantitas cukup menggembirakan, akan tetapi secara kualitas pengembangannya masih belum merata. Pada salah satu mata pelajaran kejuruan multimedia, yaitu desain multimedia kompetensi dasar menerapkan pengemasan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran pembentukan desain kemasan, dapat diketahui bahwa peserta didik mengalami kendala pada mata pelajaran yang bersangkutan. Setelah bertanya kepada peserta didik, terdapat beberapa dari mereka beranggapan bahwa pembelajaran pembuatan desain kemasan merupakan mata pelajaran yang mereka masih rasa kurang untuk dipahami dan sebagian dari mereka ada yang belum mengerti baik dari bahan ajar materi (teori) maupun (video tutorial) yang diberikan oleh pendidik sebelum praktik. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang berbasis flash pada mata pelajaran desain multimedia untuk peserta didik kelas XI SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang, untuk mengetahui kualitas media serta sebagai alat bantu pendidik dalam memberikan materi berupa video pembelajaran yang berbasis flash dalam pembelajaran pembentukan desain kemasan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dan model pengembangan ADDIE. Subyek penelitian yaitu peserta didik kelas XI Multimedia yang diambil sampel secara simple random sampling. Data yang diambil adalah kelayakan dari segi materi dan media serta tanggapan peserta didik melalui angket atau instrumen. Tanggapan ahli menunjukkan media berbasis flash sangat baik dari segi media dan bagus dari segi materi. Hasil angket tanggapan peserta didik pada uji coba sampel menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis flash. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media berbasis flash sesuai dan layak diterapkan pada mata pelajaran desain multimedia.*

**Kata Kunci:** *Media, Pembelajaran, Flash, SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang, Desain Multimedia.*

---

## **1. Pendahuluan**

### **Latar Belakang**

Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode pengajaran yang digunakan akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran

tersebut diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh psikologis pada peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran, memungkinkan akan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Karena dengan adanya media, kualitas proses pembelajaran akan meningkat dan akhirnya seimbang pada kualitas belajar peserta didik.

Pada salah satu mata pelajaran kejuruan di SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang, yaitu desain multimedia kompetensi dasar menerapkan pengemasan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran pembentukan desain kemasan, dapat diketahui bahwa peserta didik mengalami kendala pada mata pelajaran yang bersangkutan. Setelah bertanya kepada peserta didik, terdapat beberapa dari mereka beranggapan bahwa pembelajaran pembentukan desain kemasan merupakan mata pelajaran yang mereka masih rasa belum untuk dipahami dan sebagian dari mereka ada yang belum mengerti baik dari bahan ajar materi (teori) maupun (video tutorial) yang diberikan oleh pendidik sebelum praktik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pendidik mata pelajaran desain multimedia yang bernama Pak Rizky pada tanggal 4 Desember 2014, tepatnya di SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang, dapat diketahui pendidik mendapati peserta didik yang masih belum memahami pada pembelajaran pembentukan desain kemasan. Dalam metode pembelajarannya, pendidik menggunakan metode teori (sedikit) yaitu materi alur proses produksi multimedia dan pengenalan tools awal *software* CorelDraw lalu menunjukkan video tutorial dan untuk selanjutnya dilakukan praktik. Dalam hal ini, pendidik beranggapan bahwa materi yang banyak (teori pra produksi, produksi dan pasca produksi dalam pembentukan desain kemasan, pengenalan tools serta ditambah dengan pemahaman dari video tutorial yang diberikan) sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi yang diberikan dan berimplikasi ada beberapa peserta didik yang belum mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal pada saat praktik. Disamping itu, dalam penyampaian baik materi maupun video dalam proses KBM, pendidik beranggapan bahwa pada saat melihat video tutorial saja masih ada sebagian peserta didik yang masih belum mengerti dan bingung lalu bertanya – tanya kembali dari isi video tutorial. Sehingga dari hal ini, pendidik merasa bahwa video tutorial yang didapatkan dari hasil *download* dari *youtube* masih terdapat beberapa kelemahan. Diantaranya, yaitu pada video tutorial tersebut dianggap masih belum interaktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran dalam arti terkadang video tutorial tersebut tidak terdapat suara (hanya gambar yang bergerak), masih terdapat bagian yang salah yang tidak diedit kembali, bahasanya terkadang menggunakan bahasa asing yang terkadang sulit untuk dipahami oleh peserta didik serta pembuatan video tutorial yang *download* dari *youtube* sedikit kurang *simple* dalam pembuatannya dengan membutuhkan 2 orang bahkan lebih.

## 2. Kajian Teoritis

### 2.1. Teori Hasil Belajar Desain Multimedia

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Evaluasi merupakan suatu proses penetapan nilai tentang kinerja dan hasil belajar peserta didik berdasarkan informasi yang diperoleh melalui penilaian. Sedangkan penilaian adalah proses pengumpulan informasi atau data yang digunakan untuk membuat keputusan tentang pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud mencakup peserta didik, kurikulum, program dan kebijakan. Proses penilaian meliputi pengumpulan bukti – bukti tentang pencapaian belajar peserta didik. Bukti ini tidak selalu diperoleh melalui tes saja, akan tetapi juga bisa dikumpulkan melalui pengamatan atau laporan diri. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Pada penelitian ini yang menjadi fokus peneliti adalah pada ranah asesmen psikomotor yang merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul dan sebagainya.

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian pada mata pelajaran desain multimedia ini adalah hasil belajar psikomotorik pembelajaran desain kemasan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotor adalah dalam bentuk lembar observasi (pengamatan).

### 2.2. Pengertian Media dan Media Pembelajaran

Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Media merupakan saluran penyampaian pesan dalam komunikasi antarmanusia. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian

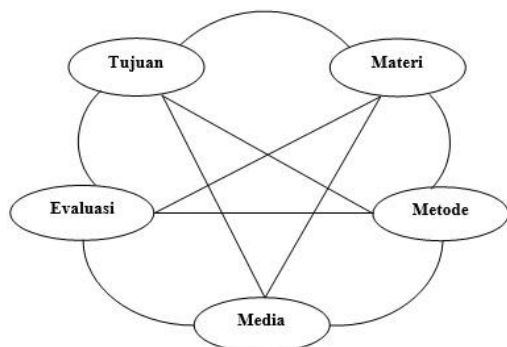
dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### 2.3. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Sebagaimana kita ketahui bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem, karena di dalamnya mengandung komponen – komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen – komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing – masing komponen saling berkaitan erat yang merupakan satu kesatuan yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum.



Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya keberadaan atau kedudukan media pembelajaran sebagai pembawa atau penyaji informasi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dan sekaligus sebagai sumber pembelajaran.

### 2.4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang banyak sekali, antara lain dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, komputer dan lain sebagainya. Secara umum, media mempunyai kegunaan:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Dari uraian di atas, dapatlah disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

### 2.5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pada dasarnya media yang banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian ini. Salah satu cara diantaranya ialah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh gambar, fotografi, rekaman audio dan sebagainya. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan. Contoh ada penyampaian yang disampaikan melalui siaran televisi dan melalui optic.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio – visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio – visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. Menurut bentuk informasi yang digunakan, dapat dipisahkan dan diklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu *media visual diam*, *media visual gerak*, *media audio*, *media audio visual diam* dan *media audio visual gerak*.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, didapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok *media penyaji*, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media

audio, (d) kelompok keempat; media audio *visual* diam, (e) kelompok kelima; media gambar hidup / film, (f) kelompok keenam; media televisi dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

Berdasarkan paparan dari klasifikasi media pembelajaran, dapatlah disimpulkan bahwa pengklasifikasian media pembelajaran dapat diklasifikasi berdasarkan teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Oleh karena itu, pada skripsi ini peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang berbasiskan *flash* dan dari pengklasifikasian berdasarkan tekniknya, media yang dibuat peneliti termasuk ke dalam media yang merupakan hasil perkembangan teknologi dan termasuk dalam kelompok media hasil teknologi audio – visual.

## 2.6. Langkah – langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media, terdapat urutan langkah – langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media, yaitu dibagi menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- b. Merumuskan tujuan instruksional (Instructional Objective) dengan operasional khas.
- c. Merumuskan butir – butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
- e. Menulis naskah media.
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Berdasarkan uraian dari langkah-langkah pengembangan media pembelajaran di atas menjadi perhatian yang penting, urutan dan langkah – langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan program media pembelajaran. Langkah – langkah dalam melakukan kegiatan pengembangan dan melakukan desain atau rancangan haruslah dilakukan dengan runtut dan teliti oleh seorang peneliti untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang baik sehingga bisa tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## 3. Metodologi Penelitian

### 3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Multimedia PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang sejak bulan Agustus 2015 hingga Desember 2015.

## 3.2. Tahap – tahap Penelitian

Tahap – tahap penelitian yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran berbasis *flash* adalah:

1. Studi Literatur, yaitu membaca buku referensi, artikel – artikel surat kabar maupun internet dan sebagainya serta data – data yang diperlukan untuk menunjang media, baik pada penelitiannya maupun pengembangannya.
2. Wawancara, yaitu dengan melakukan wawancara kepada pihak terkait, yakni untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk melakukan penelitian. Penelitian ini melakukan wawancara ke pendidik mata pelajaran Desain Multimedia berdasarkan pedoman wawancara.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut yang dapat dipertanggungjawabkan oleh peneliti.

## 3.3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu model Borg & Gall dan ADDIE. Model *research and development* ini dikombinasikan karena disesuaikan dengan langkah – langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pada model Borg & Gall langkah yang diambil adalah *research and information*. *Research and information* digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang. Kemudian pada model ADDIE langkah-langkah yang diambil sama seperti aslinya yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (penilaian).

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Deskripsi Pembuatan GBPM (Garis Besar Pengembangan Media *Flash*) Berdasarkan Model ADDIE

#### 4.1.1. Mata Pelajaran Desain Multimedia

Pada saat observasi awal untuk mengetahui apa yang dibutuhkan di lapangan dalam pembelajaran, peneliti memperoleh hasil bahwa

ketika pendidik menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materinya di kelas. Mata pelajaran tersebut yang dimaksud adalah mata pelajaran desain multimedia.

Dampaknya peserta didik merasa jenuh karena pendidik mengajar dengan menerangkan materi dan video tutorial yang ada dari *youtube* dengan cara *scientific learning*, sehingga pelajaran belum dapat diterima dengan baik. Peserta didik menjadi tidak suka terhadap mata pelajaran desain multimedia dalam pembelajaran pembentukan desain kemasan dan menganggap bahwa pembelajaran tersebut pelajaran yang susah dan membosankan.

#### 4.1.2. Desain (Perancangan) Media Pembelajaran Berbasis *Flash*

Pembuatan desain didasarkan pada hasil observasi awal dalam kegiatan analisis kebutuhan dimana meliputi penyusunan peta materi, penyusunan GBIM, penyusunan naskah dan desain tampilan. Rancangan media pembelajaran untuk pembelajaran pembentukan desain kemasan ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

#### 4.1.3. Deskripsi Produksi Media Berbasis *Flash*

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar dan animasi. Dalam hal ini, program adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis *flash*. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program media pembelajaran berbasis *flash*, sudah terlebih dahulu dicek dan divalidasi.

Proses produksi media pembelajaran berbasis *flash* dibagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.



Gambar 4.1 Tampilan *Intro* / Pembuka Media Pembelajaran Berbasis *Flash*



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama Media Pembelajaran Berbasis *Flash*

#### 4.1.4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap penerapan ini terbagi menjadi dua tahapan, yaitu tahap uji coba produk dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran.

#### 4.1.5. *Evaluation* (Penilaian)

Tahap ini merupakan *fase* untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan, dalam hal ini adalah media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran desain multimedia materi pokok pengemasan produk kelas XI semester 2 dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran pembentukan desain kemasan.

Teknik untuk mengetahui media pembelajaran berbasis *flash* ini dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik yaitu penghitungan dari hasil *field test*. Penghitungan ini dilakukan dengan merinci dari skor data mentah lalu kemudian dihitung persentase kelayakan dari hasil responden peserta didik setelah penerapan langsung media pembelajaran berbasis *flash* di kelas. Sehingga melalui hasil tersebut didapatkan keefektifan program multimedia pembelajaran interaktif.

Proses evaluasi ini juga menentukan pengambilan keputusan yang diambil berdasarkan atas data yang lengkap, benar dan akurat mengenai hal – hal yang terkait dengan permasalahan. Beberapa kemungkinan keputusan yang diambil yaitu:

- (1) Dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang diujicobakan.
- (2) Dilanjutkan dengan melakukan perubahan, penambahan atau penyempurnaan seperlunya.
- (3) Dihentikan, karena dari hasil evaluasi media pembelajaran tersebut menunjukkan tidak adanya manfaat.

## 4.2. Pembahasan

### 4.2.1. Hasil Pengembangan Program Media Pembelajaran Berbasis *Flash*

Media pembelajaran berbasis *flash* merupakan pembelajaran berbentuk animasi grafik atau teks grafik berbasis *vektor* yang memiliki kemampuan file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Dalam hal ini, peneliti mengambil materi desain multimedia materi pokok pengemasan produk untuk peserta didik kelas XI SMK semester 2.

Cara pengoperasian media pembelajaran berbasis *flash* cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus, karena langkah – langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memainkan game house berformat *.fla* atau *.swf* pada umumnya yang dimainkan di komputer / laptop.

Media pembelajaran berbasis *flash* menampilkan presentasi berbentuk *flash* yang didalamnya terdapat beberapa pilihan menu. Sebelum masuk ke menu utama terlebih dahulu muncul tampilan pembuka yang berisi judul materi pelajaran, sasaran kelas yaitu kelas XI SMK Multimedia Semester 2, gambar – gambar yang berhubungan dengan isi materi pelajaran sebagai *shadow* atau *background* dan tombol untuk menuju ke menu utama jika diklik dengan pointer.

#### **4.2.2. Hasil Uji Kelayakan Program Media Pembelajaran Berbasis *Flash* Menurut Ahli Materi dan Ahli Media**

Berdasarkan data dari penilaian yang diperoleh pada proses pembuatan media pembelajaran berbasis *flash*, bisa diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis *flash* dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran pembentukan desain kemasan materi pokok pengemasan produk. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses penilaian terhadap ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan data hasil yang diperoleh dari pengujian produk media pembelajaran berbasis *flash* oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *flash* ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian, hasil rata – rata persentase dari ahli materi diperoleh 90%. Hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal ini sesuai bahwa pertimbangan dalam memilih media perlu melihat ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan – tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran sejalan dengan tujuan atau standar kompetensi yang diharapkan. Hal ini pula sesuai bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

Sedangkan berdasarkan pada hasil pengujian media pembelajaran berbasis *flash* oleh ahli media, hasil rata – rata persentase diperoleh sebesar 90%. Hal ini sesuai bahwa multimedia pembelajaran harus memiliki lebih dari satu media yang konvergen. Dan hasil tersebut pula sesuai bahwa dalam pengembangan media harus diperhatikan karakteristik pengguna dalam mengembangkan media karena dalam mengembangkan media untuk siswa SMP berbeda dengan siswa SMK.

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *flash* materi pokok pengemasan produk dari segi kualitas efisiensi, aspek tampilan program dan aspek keefektifan dinyatakan baik. Sehingga media pembelajaran berbasis *flash* materi pokok pengemasan produk sudah dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### **4.2.3. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Flash* Menurut Peserta Didik**

Berdasarkan pada data hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *flash* materi pokok pengemasan produk, dengan kriteria sebagai acuan penilaian, produk tersebut bisa dikatakan layak. Hal tersebut dikarenakan pada proses uji kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden peserta didik kelas XI SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang, persentase rata – rata yang diperoleh dari skor total penilaian variabel hasil produk sebesar 72%. Hasil ini sesuai dengan teori yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik. Serta hasil tersebut juga sesuai dengan teori mengenai fungsi multimedia pembelajaran yaitu mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

Berdasarkan deskripsi mengenai kelayakan program, program yang dibuat termasuk kedalam kategori baik dan bisa dikatakan layak untuk bisa digunakan di dalam proses pembelajaran. Responden setuju bahwa media pembelajaran berbasis *flash* materi pokok pengemasan produk menarik, tidak membosankan, tidak membuat takut pada pelajaran desain multimedia serta mudah digunakan.

#### **4.2.4. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* Berdasarkan Pengamatan**

Pengamatan dalam pembelajaran dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik sebagai objek dalam mempelajari media pembelajaran berbasis *flash* materi pokok



pengemasan produk. Proses pengamatan dilakukan pada kelompok praktik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada salah satu kelas XI Multimedia di SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang yang menggunakan pembelajaran *scientific learning*, terlihat kurang kondusif dimana peserta didik merasa kurang semangat, mudah bosan dan terlihat bingung dengan mata pelajaran desain multimedia dalam pembelajaran pembentukan desain kemasan. Peserta didik lebih banyak diam ketika diajak memberikan contoh dan diberi pertanyaan oleh pendidik, ini menyebabkan banyak peserta didik yang tidak kondusif. Sedangkan pada kelas kelompok praktik yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*, terlihat adanya perbedaan. Peserta didik lebih memperhatikan materi pelajaran, kelas lebih kondusif dan peserta didik lebih aktif ketika diajak memberikan contoh dan diberi pertanyaan oleh pendidik pada media pembelajaran desain multimedia materi pokok pengemasan produk. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan perilaku peserta didik dalam belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam media pembelajaran yang berbasis *flash*.

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah melakukan pengumpulan informasi tentang SMK PGRI 1 Balaraja Kabupaten Tangerang melakukan analisis pasar, analisis pengguna, analisis materi / kurikulum, analisis program, analisis sarana melalui pengamatan serta wawancara dengan pendidik dan peserta didik. Setelah melakukan analisis, materi yang akan dikembangkan mengenai alur proses produksi multimedia dan menerapkan pengemasan produk multimedia interaktif. Materi yang ditentukan tadi dibuat rancangan program (GBPM) dengan merancang peta kompetensi, peta materi, GBIM (Garis Besar Isi Media) dan naskah media pembelajaran berbasis *flash* berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Proses selanjutnya masuk kedalam proses produksi mengembangkan atau membuat media pembelajaran berbasis *flash* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Media pembelajaran berbasis *flash* yang sudah jadi tersebut kemudian diuji oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media melalui angket pertanyaan. Setelah dinyatakan

layak baru media pembelajaran berbasis *flash* diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *flash* yang sudah jadi *dicopykan* pada komputer / laptop, kemudian dilakukan uji coba produk pada kelas praktik atau kelompok praktik untuk dipraktikkan dalam proses pembelajaran dengan metode *random sampling*.

2. Media pembelajaran berbasis *flash* yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis instrumen / angket dari ahli materi, ahli media dan peserta didik yang menilai bahwa media pembelajaran berbasis *flash* memiliki kriteria sangat baik.

### 5.1 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil instrumen / angket dari 4 pernyataan sub variabel peserta didik berada pada kategori cukup. Pada penelitian sejenis, disarankan melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih lama sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal.
2. Pengembangan produk media pembelajaran berbasis *flash* pada penelitian selanjutnya hendaknya dilengkapi dengan uji coba penerapan di kelas dan uji coba penerapan pembelajaran berbasis *blended learning*.

### Daftar Pustaka:

- Arsyad Azhar, 2013. Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto, 2010. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media.
- Mudjiono dan Dimiyati, 2006. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Nova Firsan, 2009. *Crisis Public Relation: Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan*, Jakarta: Grasindo.
- Rasyid Harun dan Mansur, 2009. Penilaian Hasil Belajar, Bandung: CV. Wahana Prima.
- Sadiman Arief, 2003. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sudjana Nana, 2003. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Susilana Rudi dan Riyana Cepi, 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP – UPI, Ilmu & Aplikasi Pendidikan, 2007. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Tim Penyusun. 2012. *Buku Pedoman Skripsi / Komprehensif / Karya Inovatif (S1)*. Fakultas Teknik: Universitas Negeri Jakarta.