

# DEVELOPMENT MEDIA BASED LEARNING FLASH TO IMPROVE STUDENT LEARNING INTEREST<sup>1</sup>

## ABSTRACT

By

**Febby Rullya Rasyid<sup>2</sup>, Sudjarwo<sup>3</sup>, Trisnaningsih<sup>4</sup>**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: [febbyrasyid@gmail.com](mailto:febbyrasyid@gmail.com)

HP 0811727866

**Abstract** The purpose of this research is to know the effectiveness of Flash-based learning media in improving students' interest in learning. The method used in this research is Research and Development, with the development step of Borg and Gall and using ASSURE model. The results of the assessment of material experts, learning media, language and student users, it can be said that Flash-based learning media development results are good and appropriate. So that Flash-based learning media product development is feasible to be used in learning Sociology in SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Flash-based learning media effectively used in learning subjects Sociology in SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Effectiveness Flash-based learning media is known based on increased interest in learning. This can be seen on average student's learning interest using Flash-based learning media compared with students who do not use Flash-based learning media.

**Keywords:** development, the interest of learning, flash

---

<sup>1</sup> Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2017

<sup>2</sup> **Febby Rullya Rasyid.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: [febbyrasyid@gmail.com](mailto:febbyrasyid@gmail.com) HP 0811727866

<sup>3</sup> **Sudjarwo.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: [profsudjarwo@yahoo.co.id](mailto:profsudjarwo@yahoo.co.id).

<sup>4</sup> **Trisnaningsih.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: [trisnaningsih@yahoo.co.id](mailto:trisnaningsih@yahoo.co.id).

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA<sup>5</sup>

Oleh

**Febby Rullya Rasyid<sup>6</sup>, Sudjarwo<sup>7</sup>, Trisnaningsih<sup>8</sup>**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: [febbyrasyid@gmail.com](mailto:febbyrasyid@gmail.com)

HP 0811727866

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Flash* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*, dengan langkah pengembangan Borg and Gall dan menggunakan model ASSURE. Hasil penilaian ahli materi, media pembelajaran, bahasa dan siswa pengguna, dapat dikatakan bahwa Media pembelajaran berbasis *Flash* hasil pengembangan baik dan sesuai. Sehingga produk Media pembelajaran berbasis *Flash* hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Media pembelajaran berbasis *Flash* efektif digunakan pada pembelajaran mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Efektivitas Media pembelajaran berbasis *Flash* diketahui berdasarkan peningkatan minat belajar. Hal ini dapat dilihat rata-rata minat belajar siswa yang menggunakan Media pembelajaran berbasis *Flash* dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Flash*.

**Kata kunci** : pengembangan, minat belajar, *flash*

---

<sup>5</sup> Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2017

<sup>6</sup> **Febby Rullya Rasyid**. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: [febbyrasyid@gmail.com](mailto:febbyrasyid@gmail.com) HP 0811727866

<sup>7</sup> **Sudjarwo**. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: [profsudjarwo@yahoo.co.id](mailto:profsudjarwo@yahoo.co.id).

<sup>8</sup> **Trisnaningsih**. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: [trisnaningsih@yahoo.co.id](mailto:trisnaningsih@yahoo.co.id).

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sosiologi di SMAN 4 bandar Lampung yang terjadi saat ini, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sosiologi di SMAN 4 Bandar Lampung lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, dan media yang digunakan sebatas buku cetak, LKS dan materi berbentuk *power point*.

Media digunakan dalam pembelajaran dikelas dalam pembelajaran sosiologi belum bervariasi, *powerpoint* yang dapat membantu menyajikan materi menjadi lebih menarik, selama ini digunakan masih sebatas memberikan materi-materi yang sifatnya menggantikan buku cetak saja. Ketertarikan siswa pada sosiologi belum maksimal, gadget/ hp, mengobrol, mengantuk masih menjadi pilihan sebagian siswa didalam kelas.

Kurangnya minat belajar siswa di dalam kelas ternyata mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa, fakta yang ditemukan ternyata hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sosiologi saat ujian tengah semester genap tahun pelajaran 2015/2016 kurang memuaskan, dimana 63 % siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Bahkan pada kelas X.7, 75% siswa memiliki nilai di bawah KKM.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa bermain *gadget*/hp menjadi pilihan terbanyak yang dilakukan siswa ketika jam pelajaran berlangsung. Seorang guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan

berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Sebagai desainer, guru berperan merancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar.guru harus bisa mengimbangi adanya pengetahuan siswa terhadap teknologi, sehingga pembelajaran di kelas tidak lagi tertinggal dan tersaingi.

Sosiologi merupakan mata pelajaran yang banyak membahas tentang masalah-masalah sosial didalam masyarakat, maka tentunya seorang guru harus dapat menyiasati sebuah media pembelajaran yang menarik dan menggali minat siswa untuk mencari solusi akan permasalahan tersebut dengan suasana menyenangkan, demokratis, kondusif dan nyaman. Selain itu tentunya perlu pula difikirkan sebuah pengembangan media yang juga mampu menggali minat siswa untuk dapat berkompetisi, tentunya dengan suasana yang tetap menyenangkan, sehingga siswa mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Adanya media pembelajaran yang menarik, menantang siswa untuk berkompetisi dan memecahkan sebuah masalah yang timbul, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sosiologi siswa di SMAN 4 Bandar Lampung.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pengembangan Brog and Gall, tetapi dengan penyesuaian langkah-langkahnya, seperti halnya pendapat Brog and Gall (2003: 576) jika kesepuluh langkah penelitian dan

pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Namun langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, karena langkah yang diambil bisa disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Berdasarkan pendapat tersebut dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini hanya akan menggunakan langkah penelitian R&D sampai langkah ke enam uji coba utama yang melibatkan seluruh subjek pengguna. Alasan menyederhanakan langkah penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 6 dikarenakan penelitian ini hanya sebatas uji coba produk dalam skala kecil dan digunakan hanya di tempat penelitian ini dilakukan.

Penelitian ini memadukan langkah pengembangan Borg and Gall dengan menggunakan model ASSURE. Model ini dipilih karena dianggap dapat mewakili teori desain pembelajaran yang berbasis media. Model ASSURE dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 4 Bandar Lampung Sebanyak 5 (lima) kelas. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini memilih sampel didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang

secara alami berkumpul bersama (Sugiyono, 2012: 217).

Kelas yang akan dijadikan subjek penelitian adalah kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol (tanpa perlakuan) dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran yang dirancang). Tindakan inti yang membedakan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah dalam kelas eksperimen akan dilakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* yang dikembangkan, sedangkan kelas kontrol proses pembelajaran akan menggunakan media *powerpoint* yang dibuat dengan materi yang sesuai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran oleh guru dijabarkan oleh Dale yang menyatakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang akan didapatkan hasil sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2011: 10). Berdasarkan pendapat tersebutlah maka diperlukan sebuah media yang mampu mengoptimalkan indera pandang, indera dengar dan indera lainnya agar proses belajar siswa dapat lebih optimal.

Penggunaan media yang kita kembangkan harus sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sendiri. Media yang menarik akan mendorong siswa untuk mempelajarinya dengan baik (Sanjaya Wina, 2012: 41)

Sebagaimana diuraikan pada metode penelitian, untuk membuat media pembelajaran berbasis *flash* peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu (1) Penelitian awal, (2) perencanaan (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba pendahuluan, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan.

*Flash* dipilih sebagai *software* membuat aplikasi yang sarat dengan animasi, termasuk membuat media pembelajaran Adapun kelebihan *Flash* menurut Hidayatullah (2011: 18) adalah (1) Teknologi animasi *web* yang paling populer saat ini sehingga banyak di dukung oleh berbagai pihak. (2) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik. (3) Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi. (4) Dapat membuat *websites*, CD interaktif, animasi *web*, animasi kartu, kartu elektronik, iklan tv, banner di web, presentasi cantik, membuat permainan *game*, aplikasi *web* dan *hand phone*. (5) Banyak ditampilkan dibanyak media seperti *web*, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, *handphone* dan PDA.

Keunggulan flash didukung oleh pendapat Ahmadi (2014: 38) bahwa *flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Penelitian awal dilakukan untuk mengetahui apakah masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Sosiologi, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* dan apa yang diharapkan dicapai siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran. Informasi-informasi tersebut diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan beberapa orang siswa di kelas XI di SMAN 4 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan (*need assesment*) diasumsikan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya minat belajar siswa adalah faktor media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran kurang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Siswa menginginkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah untuk dipahami. Seperti halnya pendapat Aqib (2014: 50) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.

Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI. Media pembelajaran ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kemandirian dan tanggungjawab pada diri siswa untuk mencapai minat belajar yang optimal, serta dapat menumbuhkan kreativitas

dan siswa diharapkan lebih mampu memanfaatkan teknologi informasi secara baik.

Mengacu pada hasil penelitian pendahuluan dengan melakukan *need assessment*, yang menunjukkan kebutuhan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk mempelajari sosiologi. Atas dasar tersebut, maka peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Flash* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran sosiologi.

Setelah rancangan pembelajaran tersedia maka akan disiapkan materi pembelajaran, adapun materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah struktur sosial. Bagian yang tidak kalah pentingnya dalam pembuatan suatu aplikasi berbasis teknologi adalah pembuatan *flowchart* atau diagram alur program. Diagram alur program menggambarkan alur proses sebuah program.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah pengembangan produk awal. dalam tahap ini akan dilakukan pembuatan sebuah media pembelajaran berbasis *flash* dengan merancang tujuh fasilitas yang ditampilkan yaitu (1) panduan yang berisikan segala aturan dan panduan baik dalam hal menggunakan media maupun dalam hal prosedur atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran. (2) fakta, berisikan film-film yang sesuai dengan materi struktur sosial, yang berfungsi sebagai penyajian fakta dalam masyarakat, sehingga siswa dapat memiliki gambaran tentang materi

struktur sosial. (3) materi, yang berisikan bahan ajar materi struktur sosial yang akan memberikan penguatan konsep pemahaman siswa akan materi struktur sosial. (4) diskusi, yang berisikan tampilan permainan spin yang tentunya diharapkan dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. (5) evaluasi, yang berisikan soal-soal cerdas cermat dengan tampilan yang menarik dan nilai dapat di input langsung, dengan adanya nilai tersebut diharapkan siswa dapat berusaha untuk berkompetisi dan memberikan distribusi bagi kelompoknya sehingga berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam proses cerdas cermat. (6) Tugas, berisikan tampilan tugas yang harus dikerjakan siswa sebagai pendalaman dan pengembangan materi struktur sosial. (7) Referensi, merupakan daftar buku yang digunakan penulis dalam menyusun materi struktur sosial.

Media pembelajaran berbasis *flash* yang dikembangkan kemudian akan di validasi oleh ahli materi, bahasa dan media. Bertindak sebagai ahli materi dalam evaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash* ini adalah Dr. Risma Margareta Sinaga, M.S, beliau adalah Dosen pada Magister Pendidikan IPS, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang materi sosiologi. Ahli materi memberikan saran dan komentar secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam bahan

ajar. Berikut adalah hasil evaluasi yang telah dilakukan. Interpretasi data hasil validasi pakar materi pada media pembelajaran berbasis *Flash* ini menggunakan 5 kriteria teknis yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik. Hasil validasi pakar materi menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran berbasis *Flash* layak dan masuk kriteria Baik.

Diperoleh data bahwa untuk aspek pembelajaran pada indikator ketepatan merumuskan SK dengan kriteria baik, relevansi SK dengan KD dengan kriteria sangat baik, dan menetapkan serta merumuskan KD memperoleh kriteria sangat baik. Selanjutnya untuk aspek isi materi pembelajaran pada indikator relevansi tes dengan tujuan instruksional dengan kriteria baik, kualitas teknik penulisan dengan kriteria baik, materi spesifik, jelas, dan sistematis dengan kriteria baik, dan relevansi isi dalam media pembelajaran berbasis *Flash* dengan kriteria sangat baik. Selain itu untuk aspek soal dengan indikator kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik, kemenarikan tampilan sajian soal dengan kriteria baik, dan kelengkapan informasi soal dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tersebut diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Flash* yang dirancang dari pandangan materi telah pantas untuk digunakan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya. Catatan yang diberikan ahli materi adalah dalam penyajian materi sebaiknya dikembangkan dan diberikan fakta empiris sehingga

media pembelajaran akan semakin baik. Hal ini akan digunakan sebagai acuan perbaikan atau revisi yang akan dilakukan peneliti agar media pembelajaran yang dirancang benar-benar menjadi media yang sempurna.

Ahli bahasa memberikan pernyataan bahwa aspek diksi pada indikator ketepatan penggunaan kata-kata umum dan khusus dengan kriteria baik, ketepatan penggunaan unsur-unsur serapan dengan kriteria baik, ketepatan penggunaan istilah-istilah serapan dengan kriteria sangat baik, dan ketepatan penggunaan kata baku dan tidak baku dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya untuk aspek struktur dengan indikator ketepatan penggunaan kata berimbuhan, kata gabung dan kata ulang dengan kriteria sangat baik, ketepatan penggunaan struktur kata dengan kriteria baik, dan ketepatan penggunaan struktur kalimat dengan kriteria baik. Untuk aspek ejaan dengan indikator ketepatan penggunaan tanda baca, titik koma, dan perintah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan kriteria baik. Penilaian ahli bahasa mengenai sintaks media pembelajaran berbasis *Flash* secara umum baik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, bahasa dan materi maka penulis melakukan revisi produk yang disesuaikan dengan pendapat ahli. Revisi produk digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran sehingga lebih menarik, efektif dan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa hal yang direvisi dalam rancangan media pembelajaran berbasis *Flash* adalah: 1) aspek tampilan media, dimana

penggunaan gambar dan ilustrasi tampilan awal disesuaikan dengan karakter peserta didik. Awalnya gambar yang digunakan berupa gambar karikatur siswa dan siswi SMP, maka untuk menyesuaikan gambar dan ilustrasi diganti dengan gambar foto siswa dan siswi berseragam SMA, walaupun tampilan gambar tidak dalam kondisi formal agar nampak lebih menarik untuk digunakan siswa.

Ahli materi memberikan masukan agar materi dikembangkan dan diberikan fakta empiris sehingga materi yang disajikan dalam media pembelajaran akan semakin baik. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran ahli materi adalah memberikan pemaparan fakta-fakta empiris melalui video-video yang dapat mewakili kejadian realita sebenarnya. Kemudian untuk menambah daya tarik materi, pada pemaparan materi akan diberikan juga beberapa penjelasan yang bertujuan sebagai pengembangan dari materi yang disusun berupa video dan audio.

Tahapan selanjutnya adalah uji coba pendahuluan pada kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016, yang mewakili minat belajar Sosiologi tinggi 3 (tiga) siswa, minat belajar Sosiologi sedang 3 (tiga) siswa dan minat belajar Sosiologi rendah 3 (tiga) siswa.

Hasil uji coba pendahuluan diperoleh data pendapat siswa tentang media pembelajaran berbasis *flash* berkaitan dengan aspek desain media, konten, analisis kebutuhan seluruh siswa yang

mewakili minat belajar Sosiologi sedang dan rendah menyatakan media sangat baik.

Tahapan Revisi produk awal dilakukan setelah melihat hasil uji coba pendahuluan, revisi yang dilakukan hanya sekedar penyempurnaan produk media pembelajaran berbasis *flash* yang dihasilkan.

Uji coba lapangan ini dilakukan di kelas XI IPS 3 dan kelas XI IPS 4 dipilih karena secara observasi dan hasil ujian semester genap kelas X siswa terlihat bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relatif seimbang, sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas XI IPS 3 dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol dan eksperimen didasarkan pada teknik *pusposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas XI IPS 3 diujicobakan menggunakan media pembelajaran berbasis *Flash* dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas pembandingan menggunakan media pembelajaran *power point*. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan.

Perlakuan dalam pelaksanaan pembelajaran, sintaks dan desain media pembelajaran berbasis *Flash* dikombinasikan dengan model *Cooperatif Learning*, dengan tipe *Team Games Tournament*, karena dalam media pembelajaran berbasis *Flash* dihasilkan selain berisikan materi dan pemaparan fakta, media ini juga berisikan *games* permainan *spin* yang menentukan materi yang harus

mereka diskusikan kemudian mereka mempresentasikan hasil diskusi tiap kelompok dan akhirnya akan dilakukan permainan berupa cerdas cermat antar kelompok sehingga siswa berkompetisi untuk dapat memperoleh skor agar timnya dapat dinyatakan sebagai pemenang.

Berdasarkan pengolahan data uji hipotesis sample t-test menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 4,537 > 1,989$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara statistik ada perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*.

Hasil rekayasa dan inovasi media pembelajaran berbasis *flash* yang dikembangkan oleh peneliti sangat cocok untuk digunakan sebagai acuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan minat belajar siswa antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* yang hasilkan dan menggunakan media pembelajaran *power point* ( $H_1$  tercapai).

Media pembelajaran berbasis *flash* hasil penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan yaitu (1) langkah-langkah atau tahapan dalam media pembelajaran berbasis *flash* dapat menumbuhkan minat belajar dan keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, (2) langkah-langkah atau tahapan dalam media pembelajaran berbasis *flash* dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam belajar, (3) langkah-langkah

atau tahapan dalam media pembelajaran berbasis *flash* dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat, (4) langkah-langkah atau tahapan dalam media pembelajaran berbasis *flash* dapat menumbuhkan minat baca atau menggali informasi dari sumber belajar, (5) langkah-langkah atau tahapan dalam media pembelajaran berbasis *flash* bersifat sistematis, luwes dan *fleksibel*, (6) media pembelajaran berbasis *flash* mudah diterapkan oleh semua guru dengan mengikuti desain langkah-langkah pembelajaran yang di gambarkan dalam *flowchart*, (7) media pembelajaran berbasis *flash* (dapat juga dimodifikasi sesuai keinginan guru, tujuan pembelajaran, karakter siswa dan kondisi sekolah).

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data diperoleh pada penelitian pengembangan Media pembelajaran berbasis *Flash*, bahwa Media pembelajaran berbasis *Flash* dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Cooperative Learning*, selanjutnya produk Media pembelajaran berbasis *Flash* diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa Media pembelajaran berbasis *Flash* hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau berdasarkan penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatannya untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk

Media pembelajaran berbasis *Flash* hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Bandar Lampung.

Media pembelajaran berbasis *Flash* efektif digunakan pada pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Bandar

Lampung. Efektivitas Media pembelajaran berbasis *Flash* diketahui berdasarkan peningkatan minat belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi. 2014. *Media Pegenalan Benua ASIA Tenggara dengan Adobe Flash CS6*.  
<http://repository.usu.ac.id>.  
Diakses tanggal 29 Mei 2015
- Arsyad A. 2011. *Media Pembelajaran*.  
Rajawali Pers. Jakarta.
- Aqib Z. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. Jakarta.
- Borg W.R. and Gall M.D. 2003. *Educational Research An Introduction*. LongmanInc. London
- Hidayatullah P. Amrullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011. *Animasi Pendidikan menggunakan Flash*. Informatika. Bandung
- Sanjaya W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung