

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PKn
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Meilinda Eka Syahputri

NIM : 06121005035

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA**

2017

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PKn
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Meilinda Eka Syahputri

NIM : 06121005035

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA**

2017

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PKn
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

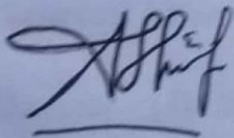
Meilinda Eka Syahputri

NIM: 06121005035

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

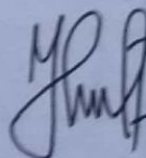
Mengesahkan :

Pembimbing 1,



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 19691115 199401 2 001

Pembimbing 2,



Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011

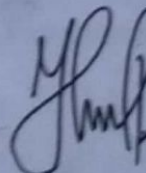
Mengetahui :

Ketua Jurusan IPS,



Dra. Farida, M. Si.
NIP. 196009271987032002

Ketua Program Studi,



Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PKn
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh
Meilinda Eka Syahputri
NIM: 06121005035

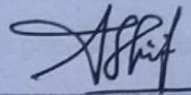
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

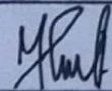
Tanggal : 25 Februari 2017

TIM PENGUJI

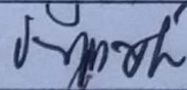
1. Ketua : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.



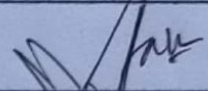
2. Sekretaris : Kurnisar, S.Pd., M.H.



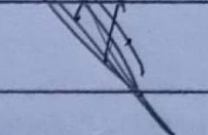
3. Anggota : Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd.



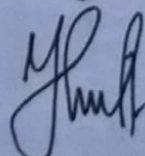
4. Anggota : Drs. Alfiandra, M.Si.



5. Anggota : Drs. Emil El Faisal, M.Si.



Inderalaya, 27 Maret 2017
Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Kurnisar, S.Pd., M.H.
NIP 197603052002121011

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meilinda Eka Syahputri
Nim : 06121005035
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas.” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 15 Maret 2017
Yang membuat pernyataan,



Meilinda Eka Syahputri
NIM. 06121005035

PRAKATA

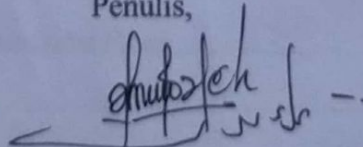
Skripsi ini dengan judul disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Sri Artati Waluyati, M. Si dan Kurnisar, S. Pd., M. H., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M. A., Ph. D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M. Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Kurnisar, S. Pd., M. H., Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd. Ph.D., Drs. Alfiandra, M. Si., dan Drs. Emil El Faisal, M. Si, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir, Kepala sekolah SMAN 1 Inderalaya Utara dan guru PKn di SMAN 1 Inderalaya Utara, yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, 15 Maret 2017

Penulis,



Meilinda Eka Syahputri.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Secara Teoritis.....	8
1.4.2 Secara Praktis	8
1.4.2.1 Bagi Siswa	8
1.4.2.2 Bagi Guru.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	11

DAFTAR ISI

	Halaman
2.1.4 Pengertian Multimedia Pembelajaran	12
2.1.5 Manfaat Multimedia Pembelajaran	12
2.1.6 Jenis Multimedia Pembelajaran	14
2.1.7 Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	16
2.1.8 Kelebihan Program <i>Macromedia Flash</i>	17
2.1.9 Versi <i>Macromedia Flash</i>	19
2.1.10 Area Kerja <i>Macromedia Flash</i>	20
2.1.10.1 <i>Panel Tools</i>	20
2.1.10.2 <i>Timeline</i>	20
2.1.10.3 <i>Stage</i>	21
2.1.10.4 <i>Actions</i>	21
2.2 Keaktifan Belajar Siswa	22
2.2.1 Pengertian Keaktifan Belajar Siswa	22
2.2.2 Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar	23
2.3 Model-Model Pengembangan	24
2.3.1 Model Rothwell dan Kazanas	24
2.3.2 Model ASSURE	25
2.3.3 Model Borg dan Gall	26
2.3.4 Model ADDIE	26
2.4 Penelitian yang Relevan	27
2.5 Kerangka Berpikir	29
2.6 Alur Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Tahap Penelitian	33
3.2.1 Tempat Penelitian	33
3.2.2 Sampel Sumber Data Penelitian	34

DAFTAR ISI

	Halaman
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	34
3.2.3.1 Dokumentasi	34
3.2.3.2 <i>Walkthrough</i>	35
3.2.3.3 Angket.....	36
3.2.3.4 Observasi	36
3.2.4 Instrumen Penelitian.....	36
3.2.4.1 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar <i>Walkthrough</i>	37
3.2.4.2 Pendapat Siswa dengan Instrumen Lembar Angket	38
3.2.4.3 Aktivitas Siswa dengan Instrumen Lembar Observasi	38
3.2.5 Teknik Analisis Data.....	39
3.2.5.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	39
3.2.5.2 Analisis Data Angket	40
3.2.5.3 Analisis Data Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	41
3.3 Tahap Pengembangan	42
3.3.1 Model Pengembangan	42
3.3.2 Prosedur Penelitian.....	42
3.3.2.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	44
3.3.2.2 Desain Materi dan Bahan Ajar (<i>Design</i>)	45
3.3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	45
3.3.2.4 <i>Implementation</i> dan <i>Evaluation</i>	45
3.3.2.4.1 <i>Self Evaluation</i>	45
3.3.2.4.2 <i>Expert Review</i>	46
3.3.2.4.3 <i>One-to-one</i>	46
3.3.2.4.4 <i>Small Group</i>	46
3.3.2.4.5 <i>Field Test</i>	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Hasil Penelitian	48

DAFTAR ISI

	Halaman
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	48
4.1.1.1 Analisis Karakteristik Siswa.....	48
4.1.1.2 Analisis Materi dan Bahan Ajar	51
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	52
4.1.2.1 Desain Materi dan Bahan Ajar	53
4.1.2.2 Desain Naskah	54
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	54
4.1.4 <i>Implementation</i> dan <i>Evaluation</i>	55
4.1.4.1 Hasil <i>Self Evaluation</i>	55
4.1.4.2 Hasil <i>Expert Review</i>	59
4.1.4.3 Hasil <i>One-to-one</i>	64
4.1.4.4 Hasil <i>Small Group</i>	67
4.1.4.5 Hasil <i>Field Test</i>	70
4.2 Pembahasan	72
4.2.1 Tahap <i>Analysis</i>	72
4.2.2 Tahap <i>Design</i>	74
4.2.3 Tahap <i>Development</i>	75
4.2.4 Tahap <i>Implementation</i> dan <i>Evaluation</i>	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
5.2.1 Bagi Guru	78
5.2.2 Bagi Siswa.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen <i>Walkthrough</i> dalam Evaluasi Ahli	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa....	39
Tabel 3.5 Kategori Nilai pada <i>Walkthrough</i> untuk Mengukur Kevalidan Multimedia.....	39
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan.....	40
Tabel 3.7 Kategori Nilai pada Angket untuk Mengukur Kepraktisan Multimedia.....	40
Tabel 3.8 Katagori Tingkat Kepraktisan	41
Tabel 3.9 Katagori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa	42
Tabel 4.1 Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	52
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	53
Tabel 4.3 Hasil Perbaikan dari <i>Prototype</i> ke <i>Prototype I</i>	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Bahasa pada Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	59
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Terhadap Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada Tahap <i>Expert Review</i>	61
Tabel 4.6. Hasil Perbaikan <i>Prototype I</i> pada Tahap <i>Expert Review</i>	62
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap <i>One-to-one</i>	64
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada Tahap <i>One-to-one</i>	65
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan <i>Prototype I</i> menjadi <i>Prototype II</i> pada Tahap <i>One-to-one</i>	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap <i>Small Group</i>	67
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada Tahap <i>Small Group</i>	68
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Rata-rata Persentase Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPS 1.....	71

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Model Pengembangan Rothwell dan Kazanas.....	25
Bagan 2.2 Model Pengembangan ASSURE	25
Bagan 2.3 Model Pengembangan Borg dan Gall	26
Bagan 2.4 Model Pengembangan ADDIE	27
Bagan 2.5 Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 2.6 Alur Penelitian	31
Bagan 3.1 Evaluasi Formatif Tessmer	43
Bagan 3.2 Tahapan-tahapan Model Penelitian Pengembangan ADDIE dengan Evaluasi Formatif Tessmer.....	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan <i>Panel Tools</i>	20
Gambar 2.2 Tampilan <i>Timeline</i>	20
Gambar 2.3 Jendela <i>Stage</i>	21
Gambar 2.4 Tampilan <i>Actions</i>	21

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2: Surat Izin Seminar Usul Judul Penelitian
- Lampiran 3: Hasil Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 4: Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 5: Daftar Hadir Dosen Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 6: Daftar Hadir Mahasiswa Peserta Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 7: Penunjukkan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 8: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 9: Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 10: Hasil Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 11: Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 12: Daftar Hadir Dosen Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 13: Daftar Hadir Mahasiswa Peserta Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 14: Bukti Perbaikan Skripsi
- Lampiran 15: Surat Pengantar Permohonan Izin Penelitian ke Dekan FKIP
- Lampiran 16: Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI
- Lampiran 17: Surat Persetujuan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan
Kabupaten Ogan Ilir
- Lampiran 18: Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian dari SMA
Negeri 1 Inderalaya Utara
- Lampiran 19: Rekapitulasi Hasil Observasi Kedua Keaktifan Belajar Siswa
Pra-Penelitian
- Lampiran 20: Hasil Wawancara
- Lampiran 21: Silabus PKn SMA Kelas XI Semester Ganjil
- Lampiran 22: RPP
- Lampiran 23: Hasil Validasi Oleh Ahli Materi
- Lampiran 24: Hasil Validasi Penilaian *Walkthrough* Oleh Ahli Media
- Lampiran 25: Hasil Validasi Penilaian *Walkthrough* Oleh Ahli Bahasa
- Lampiran 26: Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap *One-to-one*

- Lampiran 27: Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap *Small Group*
- Lampiran 28: Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pada Tahap *Filed Test*
- Lampiran 29: Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Media
- Lampiran 30: Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 31: Rekapitulasi Hasil Angket Tahap *One-to-One*
- Lampiran 32: Rekapitulasi Hasil Angket Tahap *Small Group*
- Lampiran 33: Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pada Tahap *Filed Test*
- Lampiran 34: Surat Keterangan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 35: Surat Keterangan Validasi Ahli Media
- Lampiran 36: Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 37: Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Materi
- Lampiran 38: Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Media
- Lampiran 39: Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Bahasa
- Lampiran 40: Surat Keterangan Telah Melihat dan Memeriksa Multimedia Pembelajaran dari Guru PKn
- Lampiran 41: Surat Keterangan Perubahan Judul Skripsi
- Lampiran 42: Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 43: Desain Naskah dalam *Paper Based*
- Lampiran 44: Tampilan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*
- Lampiran 45: Dokumentasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dan evaluasi formatif Tessmer. Validasi media dinilai melalui tiga ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi materi dinyatakan valid melalui kartu bimbingan validasi sedangkan validasi media dan validasi bahasa menggunakan *walkthrough*, validasi media termasuk kategori valid dengan rata-rata 3,6 dan validasi bahasa termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata 4,7. Untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one-to-one* dengan rata-rata 4,4 termasuk kategori sangat praktis dan tahap *small group* dengan rata-rata 4,7 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap *field test* multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* mempunyai efek potensial untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, terbukti dengan tingkat keaktifan belajar siswa sebesar 82% termasuk dalam kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata kunci: *Multimedia pembelajaran, macromedia flash, keaktifan belajar siswa, ADDIE*

ABSTRACT

The aim of study was to generate learning multimedia macromedia flash-based to improve student's learning activeness in the civics learning in Senior High School which were valid, practical and had a potential effect. The method used in the study is the method of floating the development model ADDIE and Tessmer formative evaluation. Media validity was assessed by three experts those are material expert, media expert and linguists expert. The material was considered valid by using guiding validation card meanwhile the validity of media and validity of language was examined by using the walkthrough, the validity of the media including valid category with the average of 3,6 and validity of language including very valid category with the average of 4,7. To assess the practicality of using the stage one-to-one with the average 4,4 including very practical categories and stage of a small group with the average 4,7 including very practical categories. In the field test phase learning multimedia macromedia flash-based had a potential effect to improve student's learning activeness, as evidenced by the level of activeness to learn of 82% including very active category. Based on the result indicate that learning multimedia macromedia flash-based to improve student's learning activeness in the civics learning in Senior High School declared valid, practical and have a potential effect in improving student's learning activeness.

Key words: Learning multimedia, macromedia flash, students' learning activeness, ADDIE

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan proses awal dalam pelaksanaan pendidikan, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pada angka 20 Pasal 1 yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan hubungan timbal balik yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu kegiatan belajar (Grafika, 2008:7). Hal ini menggambarkan bahwa terdapat hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik dalam suatu proses pembelajaran di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan siswa termasuk salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru memerlukan perencanaan yang baik ketika memilih dan memakai media pembelajaran tersebut, Sudjana (2005:2) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yakni dapat menimbulkan keaktifan belajar siswa karena dapat meningkatkan perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kadar keaktifan belajar pada siswa diketahui dari adanya keterlibatan siswa secara langsung ketika proses pembelajaran, sebagaimana menurut teori *learning by doing* Dewey (1952) dalam Siregar (2010:108) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa perlu terlibat secara spontan, dari rasa keingintahuan siswa terhadap suatu hal yang belum diketahuinya, maka dapat meningkatkan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Kebiasaan serta cara belajar yang dapat menimbulkan keaktifan belajar pada siswa yang berbeda-beda tipe pembelajarannya dapat didorong dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti jenis media pembelajaran multimedia berbasis *macromedia flash*, sebagaimana menurut teori *quantum learning* dalam Rusman dkk, (2011:296) yang menyatakan bahwa peserta didik mempunyai tipe belajar

yang tidak sama yakni *kinestetik*, visual, serta *auditif*. Perbedaan tipe belajar ini bisa diatasi dan diwakili dengan penggunaan sistem multimedia.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang mampu menampilkan unsur-unsur media lain seperti gambar, teks, video, animasi dan dapat dikoneksikan dengan perangkat teknologi lainnya seperti komputer, TV, VCD/DVD, *video player* dan sebagainya, salah satu jenis multimedia menurut Asyhar (2011:188) adalah *macromedia flash*. Adapun pengertian dari *macromedia flash* menurut Suyanto (2010:1) adalah *macromedia flash* merupakan salah satu *software* multimedia yang kaya dan unggulan karena dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi dan dapat mengintegrasikan berbagai video dalam suatu halaman.

Pemilihan program *macromedia flash* dalam membuat multimedia pembelajaran ini dengan melihat berbagai keunggulan yang dimiliki oleh program *macromedia flash* yaitu *macromedia flash* dapat merancang animasi non-interaktif dan interaktif seperti animasi pada media pembelajaran di sekolah, animasi kartun, presentasi, *game* dan beberapa media animasi lainnya. Menurut Hidayatullah (2011:4) *macromedia flash* merupakan *software* yang dapat memvisualisasikan materi dalam bentuk materi interaktif menggunakan animasi. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini siswa dapat dengan mudah menangkap informasi yang disampaikan guru karena informasi yang disajikan dalam bentuk yang mudah dimengerti dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan dan keaktifan belajar siswa. Hal ini sama dengan pendapat Prawiradilaga (2013:162) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat terlaksana apabila bahan ajar ditampilkan dalam bentuk gambar dan kata yang menarik.

Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* diantaranya: 1) Penelitian yang diteliti oleh Agustina ditahun 2014 dengan judul penelitian: "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* pada Kemampuan Kognitif di Taman Kanak-kanak". Adapun penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *macromedia flash 8* yang valid dan dapat

meningkatkan taraf berfikir kognitif anak pada ranah Taman Kanak-kanak (Agustina, 2014). Perbedaan penelitian yang diteliti oleh Agustina dengan penelitian ini adalah penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* di Sekolah Menengah Atas sedangkan Agustina memfokuskan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 di Taman Kanak-kanak. 2) Penelitian yang dilaksanakan Amelina ditahun 2013 yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi dengan Menggunakan Program *Macromedia Flash* untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)". Adapun penelitian ini telah menghasilkan multimedia pembelajaran geografi dengan menggunakan *macromedia flash* yang praktis dan valid, serta memberikan pengaruh yang potensial terhadap hasil ajar dan motivasi ajar siswa (Amelina, 2013).

Perbedaan penelitian yang dilaksanakan Amelina dengan penelitian ini adalah penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran PKn sedangkan Amelina memfokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam materi Geografi, selain itu penelitian ini dilakukan guna melihat efek potensial dari pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan Amelina memfokuskan efek potensial dari pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* bagi hasil belajar dan motivasi belajar siswa. 3) Penelitian yang dilaksanakan Sumarlin ditahun 2013 yang berjudul: "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Program *Macromedia Flash Professional 8* pada Mata Pelajaran Kimia di SMA". Adapun penelitian Sumarlin telah menghasilkan multimedia interaktif dalam pelajaran Kimia untuk SMA yang mempunyai pengaruh potensial yang positif terhadap nilai peserta didik serta dinyatakan praktis dan valid (Sumarlin, 2013).

Perbedaan penelitian Sumarlin dengan penelitian ini yaitu penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran PKn sedangkan Sumarlin memfokuskan pada pengembangan multimedia interaktif pada mata pembelajaran Kimia, selain itu penelitian ini dilakukan untuk melihat efek potensial dari pengembangan

multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan Sumarlin memfokuskan efek potensial yang positif dari pengembangan multimedia terhadap hasil belajar peserta didik. Hal-hal yang telah peneliti jelaskan di atas merupakan letak perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PKn pada tanggal 7 Nopember 2015, diketahui bahwa di SMA Negeri 1 Inderalaya Utara memiliki fasilitas sekolah yang dapat mendukung pengembangan multimedia berbasis *macromedia flash*. Kemudian wawancara selanjutnya dilakukan dengan guru PKn ditanggal 7 Nopember 2015 untuk mengetahui kelas yang akan diberikan perlakuan, dapat diketahui bahwa penelitian ini sangat sesuai dilakukan di kelas XI dengan pertimbangan semua siswa di kelas XI sudah memahami program berbasis teknologi informasi dibandingkan dengan kelas X.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran di kelas XI, peneliti melakukan observasi kedua di kelas XI pada tanggal 12 sampai dengan tanggal 15 September 2016. Observasi kedua ini dilakukan karena terjadi pergantian siswa kelas XI pada saat observasi pertama yang dilakukan oleh peneliti. Pada saat penilaian observasi kedua peneliti melihat keaktifan belajar siswa dengan indikator keaktifan belajar siswa seperti: keaktifan visual, keaktifan menulis, keaktifan mendengar, dan keaktifan emosional yang masing-masing tergambar pada sub-indikator dalam lembar observasi, maka didapatkan persentase hasil keaktifan belajar siswa di kelas pada saat proses pembelajaran PKn berlangsung sebagai berikut: kelas XI IPA.1 dengan tingkat keaktifan sebesar 58% dengan kategori cukup aktif, hal ini terbukti selama proses pembelajaran berlangsung dari keseluruhan siswa di kelas XI IPA.1 terdapat 19 siswa yang aktif, 8 siswa cukup aktif dan 5 siswa kurang aktif dan 1 siswa sangat kurang aktif. Selanjutnya hasil observasi keaktifan belajar siswa di kelas XI IPA.2 dengan tingkat keaktifan sebesar 45% dengan kategori cukup aktif, hal ini terbukti selama proses pembelajaran berlangsung dari keseluruhan siswa di kelas XI IPA.2 terdapat 11 siswa yang aktif, 9 siswa cukup aktif, 8 siswa

kurang aktif dan 3 siswa sangat kurang aktif. Berbeda halnya dengan kelas di atas hasil observasi keaktifan belajar siswa di kelas XI IPS.2 menunjukkan tingkat keaktifan sebesar 61% dengan kategori aktif, hal ini terbukti selama proses pembelajaran berlangsung dari keseluruhan siswa di kelas XI IPS.2 terdapat 3 siswa sangat aktif, 11 siswa aktif, 8 siswa cukup aktif dan 4 siswa kurang aktif. Selanjutnya hasil observasi pada kelas XI IPS.1 menunjukkan tingkat keaktifan sebesar 39% dengan kategori kurang aktif, hal ini terbukti selama proses pembelajaran berlangsung dari keseluruhan siswa di kelas XI IPS.1 terdapat 6 siswa yang aktif, 4 siswa cukup aktif, 11 siswa kurang aktif, dan 4 siswa sangat kurang aktif.

Dari keseluruhan hasil observasi keaktifan belajar siswa menunjukkan tingkat keaktifan belajar siswa di kelas XI IPS 1 termasuk dalam kategori kurang aktif, hal ini diketahui dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak menyimak penjelasan guru dan penjelasan dari temannya ketika proses diskusi, masih terdapat siswa yang melakukan kegiatan lain seperti menggambar, mengantuk dan bercerita dengan temannya, terdapat siswa tidak mampu menjawab pertanyaan guru dan tidak ada siswa yang memberikan tanggapan selama proses pembelajaran berlangsung. Agar keaktifan belajar siswa muncul selama proses pembelajaran seharusnya siswa perlu terlibat langsung selama proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan visual seperti siswa menyimak penjelasan guru dan siswa menyimak penjelasan dari temannya ketika proses diskusi, siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu selama proses pembelajaran, siswa membaca materi dan sebagainya, selanjutnya keterlibatan mental siswa seperti siswa bertanya dan menjawab pertanyaan guru, siswa memberi tanggapan dalam proses pembelajaran, siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa mencatat hal-hal penting selama proses pembelajaran dan sebagainya.

Proses pembelajaran yang kurang aktif dari hasil observasi tersebut diduga karena guru mata pelajaran PKn yang mengajar menyampaikan materi dengan menggunakan media *powerpoint* yang hanya ditampilkan dengan teks tanpa

adanya animasi ataupun suara, sehingga ketika guru sedang menjelaskan menggunakan media *powerpoint* masih ada siswa yang melakukan pekerjaan lain seperti menggambar, melamun dan bahkan bercerita dengan temannya, hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, dan hal ini diperkuat dengan pendapat guru mata pelajaran PKn, menurut beliau terkadang siswa mengeluh ketika guru menugaskan untuk membaca, maupun mencatat materi PKn apalagi materi tersebut berkenaan dengan politik dan pemerintahan seperti budaya politik, pemilihan umum dan sebagainya, sehingga terkadang pembelajaran menjadi kurang aktif.

Berdasarkan masalah tersebut maka media pembelajaran PKn perlu dikembangkan menjadi lebih menarik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membuat multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dapat memuat gambar, animasi interaktif, *video clip*, soal interaktif, dan teks presentasi. Terkait mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* tersebut guru mata pelajaran sangat mendukung, karena menurut beliau multimedia pembelajaran menggunakan program tersebut belum pernah diterapkan pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Inderalaya Utara, dan menurut beliau jika penerapan media tersebut benar-benar dilaksanakan maka pembelajaran PKn tentunya akan lebih menarik. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian tersebut antara lain:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang valid?
- 1.2.2 Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang praktis?
- 1.2.3 Apakah terdapat efek potensial dari multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah tersebut, adalah:

- 1.3.1 Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang valid.
- 1.3.2 Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang praktis.
- 1.3.3 Untuk menghasilkan efek potensial dari multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang tersebut adalah:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu kajian bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada berbagai mata pelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi:

1.4.2.1 Bagi Guru

Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini diharapkan dapat direkomendasi sebagai alternatif multimedia pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Multimedia pembelajaran yang dihasil diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran PKn.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sadiman, A., dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- _____. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan Inovasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Grafilia Indonesia.
- Slameto. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarlin, S. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* Proisional 8 Matapelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas. *Tesis*, Palembang: FKIP Unsri.
- Sunyoto, A. (2010). *Adobe Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Taufiq, A. (2007). *Seri Menggambar Cantik Menggunakan Flash MX*. Bandung: Informatika.
- Tessmer, M. (1998). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page.
- Thobroni, M & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Uno, H. B. (2007). *Profesi Pendidikan*. Gorontalo: Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Haloho, F. K., Pasaribu, A & Widoyono, K. Pengembangan Buku Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Materi Optika Geometri Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika Unsri*. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/download/3425/1812>. Diakses pada 25 Januari 2017.
- Hidayatullah., dkk. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash Bandung: Informatika*.
- Mardhiyanti, D., Ilma, R & Kesumawati, N. (2011). Pengembangan Soal Matematika Model Pisa untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Artikel Pendidikan Matematika Pascasarjana Unsri*. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=21527&val=519>. Diakses pada 25 Januari 2017.
- Miarso, Y. (2013). *Menyimai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Milajic, A., dkk. (2013). Application of Interactive Multimedia Tools in Teaching Mathematics Examples of Lessons from Geometry. *The Turkish Online Journal of Educational Technology.*, 12 (1). (<http://www.tojet.net/articles/v12i1/1213.pdf>). Diakses pada 2 Maret 2017.
- Milovanovic, M., dkk. (2017). Computer Tools in Engineering Education Example on Macromedia Flash. *Acta Technica Corviniensis Bulletin of Engineering Tome X.*, 2067 – 3809. (<http://acta.fih.upt.ro/pdf/2017-1/ACTA-2017-1-13.pdf>). Diakses pada 2 Maret 2017.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, N. (2014). Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Menggunakan *Macromedia Flash Player* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Struktur Atom. *Jurnal Pendidikan Kimia Unimed.*, 1. <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-29701-JURNAL.pdf%20>. Diakses pada 19 Februari 2016.
- Pramono, A. (2004). *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX Professional 2004*. Yogyakarta: Andi.
- Prawiradilaga, S. D. (2012). *Prinsip-Prinsip Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*. Jakarta: Kencana.
- Rusman., dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Kemampuan Kognitif di Taman Kanak-Kanak. *Tesis*, Palembang: FKIP Unsri.
- Amelina, N. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi dengan Menggunakan Program *Macromedia Flash* untuk Sekolah Menengah Atas. *Tesis*, Palembang: FKIP Unsri.
- Andi & Madcoms. (2007). *Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi.
- _____. (2013). *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Andi & Komputer, W. (2004). *Panduan Aplikatif Menguasal Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Z. (2007). *Membangun Profesionalitas Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung: Yrama Widya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design the ADDIE Approach*. London: Springer.
- Cahyo, A. (2012). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Divapers.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Garcia, R. R., dkk. (2007). Interactive Multimedia Animation with Macromedia Flash in Descriptive Geometry Teaching. *Computers and Education*, 49 (3): 615—639 (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131505001685>). Diakses pada 2 Maret 2017.
- Grafika, S. (2008). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.