



Desain Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa

Sulaiman

STKIP Yapis Dompus, Indonesia

E-mail: sulaimanzen1113@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 2023-03-12 Revised: 2023-04-10 Published: 2023-05-01</p> <p>Keywords: <i>Multimedia;</i> <i>Macromedia Flash;</i> <i>Learning Outcomes.</i></p>	<p>The development of science and technology is increasingly encouraging renewal efforts in the utilization of technological results in the learning process. Media is one means of supporting the achievement of educational goals. The use of learning media is an inseparable part and is already an integration of the learning methods used. observing and interviewing the lecturer for the history of Islamic development course in History Education Study Program semester III (Three) with the initials AMN at STKIP Yapis Dompus said that the teaching and learning process carried out during lectures still uses media such as simple power point, papers and lecture methods, so that students tend to feel bored and less active in making the presentation. This research was conducted from November to December using Research and Development R&D research. The R&D method is used to produce certain products and test product effectiveness, with research designs examining (a) potentials and problems, (b) product design, (c) design validation, (d) product trials, and (e) product revisions. Data collection techniques are by using observation, interviews, questionnaires and test questions. Data analysis used device validation analysis, device practicality analysis and device effectiveness analysis. Based on the results of the validity of the material by the expert, a value of 86% was obtained, the validation results of media experts obtained a value of 80% and the practicality test results obtained a value of 91%, so that it can be concluded that the use of multimedia learning the history of Islamic development based on Macromedia Flash 8 has the effect of increasing student learning outcomes.</p>

Artikel Info	Abstrak
<p>Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-12 Direvisi: 2023-04-10 Dipublikasi: 2023-05-01</p> <p>Kata kunci: <i>Multimedia;</i> <i>Macromedia Flash;</i> <i>Hasil Belajar.</i></p>	<p>Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Media merupakan salah satu sarana penunjang tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. pengamatan dan mewawancarai dosen pengampu matakuliah sejarah perkembangan islam Prodi Pendidikan Sejarah semester III (Tiga) yang berinisial AMN di STKIP Yapis Dompus mengatakan, bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan selama perkuliahan masih menggunakan media seperti <i>power point</i> sederhana, makalah dan metode ceramah, sehingga mahasiswa cenderung merasa bosan dan kurang aktif dalam melakukan presentasi tersebut. Penelitian ini dilaksanakan selama bulan november sampai desember dengan menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> R&D. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk, dengan desain penelitian mengkaji (a) potensi dan masalah, (b) Desain produk, (c) Validasi desain, (d) Uji coba produk, dan (e) Revisi produk. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan observasi, wawancara, angket dan soal test. Analisis data menggunakan analisis validasi perangkat, analisis kepraktisan perangkat dan analisis keefektifan perangkat. Berdasarkan hasil validitas materi oleh ahli maka diperoleh nilai 86 %, hasil validasi ahli media diperoleh nilai 80 % dan hasil uji kepraktisan diperoleh nilai 91 %, sehingga dapat disimpulkan penggunaan multimedia pembelajaran sejarah perkembangan islam berbasis <i>macromedia flash 8</i> mendapatkan efek peningkatan hasil belajar mahasiswa.</p>

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi semakin mendorong upaya-upaya pada pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru atau

dosen dituntut agar mampu memahami dan menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Kemajuan dibidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran menuntut di-

gunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan juga diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia.

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu indikasi sekolah bermutu. Sekolah bermutu perlu adanya capaian pada tujuan berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan, tetapi terdapat berbagai metode dan informasi yang berbeda dalam mencapainya, Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo (2015). Hal tersebut sejalan dengan pendapat M. Musfiqon. Nurdyansyah (2015) bahwa Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu indikasi sekolah bermutu. Sekolah bermutu perlu adanya capaian tujuan berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan, tetapi terdapat berbagai metode dan informasi yang berbeda dalam mencapainya. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai Kuswanto & Radiansah (2018).

Media merupakan salah satu dari sarana penunjang tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran digunakan guru atau dosen sebagai sarana komunikasi untuk menyalurkan pesan kepada siswa atau mahasiswa. Menurut Sanaky dalam Rahmi dkk (2019) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Tanpa adanya media dalam proses belajar-mengajar, maka komunikasi dalam proses tersebut akan gagal dan materi yang diberikan guru atau dosen kepada peserta siswa atau mahasiswa tidak akan tersampaikan dengan baik. Selain sebagai penyalur, media juga dapat memperjelas pesan atau materi yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran harus diperhatikan dan juga mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Kemampuan audio-visual dapat menampilkan gambar dan suara yang akan memberi daya tarik tersendiri. Salah satu software komputer yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah Macromedia Flash Professional 8. Macromedia Flash Professional 8 dapat menam-

pilkan bagian-bagian yang kecil yang sangat sulit dilihat pada bentuk atau benda aslinya.

Utami Afi Asri (2016: 6-7) Macromedia Flash merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan saran interaksi dengan penggunanya. Aplikasi ini mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara animasi, teks, grafis, suara, video, efek dan interaktivitas user. Lebih lanjut, Menurut Munir (2013), Macromedia flash merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, games, movie, dan tampilan animasi lainnya.

Nurbiyanto, Hafiq (2016: 1-2) mengatakan "Dari hasil wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran perbaikan sistem kemudi di SMK Muhammadiyah 1 Bantul, guru selalu menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan media LCD proyektor untuk menampilkan materi di dalam kelas. Software yang digunakan guru untuk dapat menampilkan materi menggunakan software Powerpoint. Selain software Powerpoint, untuk pembelajaran di dalam kelas juga terdapat media lain seperti wallchart dan papan tulis. Matakuliah sejarah perkembangan islam adalah matakuliah yang relative sulit untuk dapat dipahami dan pembelajaran sering dilakukan dengan cara konvensional, yaitu dengan ceramah dan juga menunjukkan contohnya dibuku teks atau berupa makalah, sehingga pembelajaran kurang efektif dan mahasiswa merasa kesulitan dalam memahaminya.

Dari hasil observasi melalui analisis studi mahasiswa, pengamatan dan mewawancarai dosen pengampu matakuliah sejarah perkembangan islam Prodi Pendidikan Sejarah semester III (Tiga) yang berinisial AMN di STKIP Yapis Dompu mengatakan, bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan selama perkuliahan masih menggunakan media seperti powerpoint sederhana, makalah dan juga metode ceramah. Peneliti juga mewawancarai salah seorang mahasiswa tentang proses belajar dan pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama, mahasiswa menjelaskan bahwa selama proses belajar dan pembelajaran mahasiswa hanya menerima materi melalui metode ceramah dan menggunakan media seperti powerpoint sederhana. Mahasiswa juga masih cenderung untuk melakukan presentasi materi dengan membaca makalah tanpa menggunakan media lainnya

seperti powerpoint (konvensional), sehingga mahasiswa cenderung merasa bosan dan kurang aktif dalam melakukan presentasi tersebut. Lalu pada pertemuan kedua mahasiswa melakukan presentasi makalah dengan menggunakan media lainnya seperti powerpoint yang masih sangat sederhana.

Ketika dosen pengampu matakuliah sejarah perkembangan islam bertanya kepada mahasiswa, mahasiswa masih bingung dengan apa yang akan mereka jawab sehingga mahasiswa kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh dosen. Mahasiswa juga kurang memahami dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional, menyebabkan mahasiswa kurang aktif dalam proses belajar-mengajar. Untuk mencapai kompetensi dalam matakuliah sejarah perkembangan islam pada Prodi Pendidikan Sejarah STKIP Yapis Dompus diperlukan penjelasan materi dengan program macromedia flash supaya mahasiswa mengetahui mata kuliah sejarah perkembangan islam secara visual dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa itu sendiri."

Dari penjelasan tersebut maka kehadiran multimedia di sekolah maupun kampus saat ini merupakan hal yang berguna bagi proses pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis konteks dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau mahasiswa apabila nilai pembelajaran siswa atau mahasiswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks lebih tinggi dari pada yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan bahan ajar multimedia yang berbasis macromedia flash dapat menumbuhkan rasa keingintahuan dan motivasi pada mahasiswa prodi Pendidikan sejarah STKIP Yapis Dompus untuk mengikuti matakuliah sejarah perkembangan islam di kelas, sehingga membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses pembelajaran yang dialami siswa Rahman, H. (2014). Sejalan dengan pendapat Gagne dalam Simbolon, (2015) penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut kemampuan (capabilities). Menurut Gagne ada lima kemampuan, yaitu keterampilan intelektual, strategi-strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan motoric.

Melihat permasalahan yang terjadi pada prodi sejarah khususnya pada matakuliah Sejarah Perkembangan Islam di STKIP Yapis Dompus

sehingga peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di Prodi Sejarah di STKIP Yapis Dompus dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Untuk itu penulis mengambil judul, "Design Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa".

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini juga menggunakan model *Research and Development R&D*. Metode R&D. Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2010).

B. Desain Penelitian

Adapun model perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research & Development). akan tetapi pada penelitian ini/i tidak semua langkah pengembangan diterapkan, hal ini dikarenakan penelitian yang dilakukan masih bersifat dalam skala yang terbatas dan tidak mencakup dalam penelitian yang lebih luas. Oleh karena itu, tahap pengembangan diawali dengan melakukan: (a) Potensi dan Masalah (b) Desain produk (c) Validasi desain (d) Uji coba produk (e) Revisi produk (f) Produksi masal langkah-langkah dalam penelitian R & D.

C. Populasi dan Sampel

Penelitian ini tidak menggunakan istilah populasi dan sampel, karena penelitian ini menggunakan seluruh populasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Semester III (Tiga) Angkatan tahun 2021. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah, sejumlah 8 orang mahasiswa.

D. Instrumen Penelitian

Pedoman Wawancara merupakan pedoman bagi peneliti dalam menggali informasi dan juga data dari informan secara terstruktur sehingga peneliti dapat memperoleh data yang original serta mendukung kegiatan penelitian., Lembar Angket merupakan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk memvalidasi media, konten dan materi, Soal Test instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil pencapaian mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan cara pendekatan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Soal yang akan digunakan

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh analisis kepraktisan perangkat 80% validasi ahli materi 86% validasi instrumen angket respon mahasiswa 91%. Analisis dari hasil data kemampuan meningkatkan hasil belajar ini dilakukan terhadap 8 responden yaitu analisis pre test (kemampuan awal) 66% dan analisis post test (kemampuan akhir) 73% dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Secara umum dapat disimpulkan multimedia pembelajaran berbasis macromedia flash 8 layak digunakan dan dalam proses pembelajaran layak digunakan.

Terdapat pembaharuan dari aplikasi yang dibuat ini adalah (1) Software multimedia pembelajaran ini bersifat interaktif dilihat dari kemudahan dalam bernavigasi dari satu slide ke slide lain, serta media yang dikembangkan dilengkapi dengan edukasi games, tampilan video sesuai materi yang diterapkan, quis dan tampilan media yang menarik; (2) software multimedia pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Sejarah semester III STKIP Yapris Dompus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran dengan baik.
2. Multimedia Pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dapat diteruskan dan dikembangkan untuk penelitian selanjutnya agar multimedia pembelajaran yang dibuat dapat disempurnakan.
3. Agar produk dapat dipergunakan oleh semua jurusan dan juga semua semester dibutuhkan pengembangan lagi sehingga produk yang dikembangkan mendapatkan hasil yang maksimal.
4. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menambahkan animasi dan fitur-fitur yang lebih menarik lagi sehingga produk yang dikembangkan mendapatkan hasil yang maksimal.

Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. JURNAL MEDIA INFOTAMA, 14(1).

M. Musfiqon. Nurdyansyah. N. Pendekatan Pembelajaran Saintifik. (Sidoarjo: nizamia learning center. 2015)

Munir. 2013. Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan). Bandung: Alfabeta.

Nurbiyanto, Hafiq. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash 8 Pada Standar Kompetensi Perbaikan Sistem Kemudi Kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Skripsi Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. Manajemen sekolah berbasis ICT. (Sidoarjo: nizamia learning center. 2015)

Rahman, H. (2014). Analisis Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Simboro Mamuju Sulawesi Barat (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).

Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.

Simbolon, D. H. (2015). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis eksperimen riil dan laboratorium virtual terhadap hasil belajar fisika siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 299-316.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan R & D. 2010. Bandung: Al-Fabeta.

Utami, Afi Asri. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Fiqih Materi Riba, Bank, dan Asuransi di MAN Kota Batu. Skripsi Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

DAFTAR RUJUKAN

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata