

# **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH CS3* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII A**

Nindah Gita Cahyani<sup>1</sup>, Anita Trisiana<sup>2</sup>

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah : 1) untuk mengetahui bimbingan TIK di kelas VII A menggunakan kurikulum 2013. 2) untuk mengetahui faktor *internal* dan *eksternal* penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3*. 3) untuk mengetahui upaya yang dilakukan peneliti dalam penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3*. 4) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A menggunakan media pembelajaran yang dibuat peneliti. 5) untuk mengetahui tanggapan perwakilan siswa kelas VII A, guru bimbingan TIK dan kepala sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VII A yang berjumlah 31 orang, tetapi ada tiga siswa yang dijadikan acuan data pokok. Tiga siswa dijadikan narasumber utama berdasarkan berbagai pertimbangan, salah satunya tiga siswa tersebut berasal dari latar belakang yang berbeda. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, studi lapangan dan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti mendapatkan berbagai informasi yakni : 1) diterapkannya kurikulum 2013 di tahun pembelajaran 2018-2019 mengakibatkan TIK hanya sebagai bimbingan saja bukan mata pelajaran baku. 2) faktor internal berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal berasal dari keluarga, sekolah, masyarakat merupakan kedua faktor yang mempengaruhi siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3*. 3) salah satu upaya yang dilakukan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* yakni membawa kelas VII A simulasi ke lab *komputer*. 4) adanya peningkatan hasil belajar di kelas VII A karena penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3*. 5) tanggapan siswa VII A, guru bimbingan TIK dan kepala sekolah mendukung penuh media yang dibuat peneliti dapat dikembangkan agar terciptanya inovasi baru.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Berbasis *Adobe Flash CS3*, Perangkat Keras (*Hardware*), Hasil Belajar Siswa VII A**

**THE IMPLEMENTATION OF ADOBE FLASH CS3 BASED LEARNING  
MEDIUM IN THE FORM OF TO IMPROVE STUDENTS'  
LEARNING OUTCOMES OF 7<sup>TH</sup> GRADE A**

Nindah Gita Cahyani<sup>1</sup> , Anita Trisiana<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

The research aims at (1) finding out the guidance of communication and information technology of 7<sup>th</sup> grade A through curriculum of 2013; (2) knowing internal and external factors in implementing adobe flash CS3 based learning medium; (3) finding out an effort of the researcher in undertaking adobe flash CS3 based learning medium; (4) knowing the improvement of learning outcomes of 7<sup>th</sup> grade A through learning medium made by the researcher, and (5) finding out the responses of the representative of 7<sup>th</sup> grade A, the teachers of communication and information technology, and the principal toward the implementation of adobe flash CS3 based learning medium.

The setting of the research is SMP Negeri 1 Colomadu, Karanganyar. The Subject of the research is 7<sup>th</sup> grade who is 31 students, however there are 3 students becoming main data reference. They become the main informants based on a variety of considerations, i.e. the difference educational background. The type of the research is qualitative research. The techniques in collecting data are interview, observation, questionnaire, field study, and written test. The technique in analyzing the data used qualitative technique that comprises data reduction, data display, and conclusion.

Research findings show that 1) the implementation of curriculum of 2013 in the academic year of 2018/2019 causes communication and information technology only as the guidance, not main subject; 2) the internal factor that comes from the students' themselves and the external factor coming from the family, the school, and the society are 2<sup>nd</sup> factor that affects the students in the implementation of adobe flash CS3 based learning medium; 3) one of the ways to apply adobe flash CS3 based learning medium done by researcher is a simulation practice for 7<sup>th</sup> grade in the computer laboratory; 4) there is improvement of the learning outcomes of 7<sup>th</sup> grade A because of the implementation of adobe flash CS3 based learning medium; 5) the responses of 7<sup>th</sup> grade A, the teachers of communication and information technology, and the principal fully support the learning medium in order to be developed to create innovation.

**Keyword: Learning Medium, Adobe Flash CS3 Based, Hardware, the Result of Learning of 7<sup>th</sup> Grade**

## PENDAHULUAN

TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari sejak kelas VII di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Semakin tinggi tingkatannya, TIK semakin sulit untuk dipelajari, sehingga banyak siswa yang mengalami kendala untuk memahami materi pelajaran TIK tersebut.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* di SMP N 1 Colomadu masih jarang digunakan oleh guru atau pendidik. Di pasaranpun masih terbatas terutama untuk SMP, pada dasarnya di *internet* memang sudah banyak yang menjualnya akan tetapi media pembelajaran tersebut hanya memindahkan materi yang terdapat di buku dan tidak ditambahi animasi yang menarik sehingga siswa cenderung akan bosan.

Pada magang satu dan magang dua peneliti ditempatkan di SMP N 1 Colomadu sehingga peneliti sudah mengetahui sistem pembelajaran dan sistem penilaian terutama di mata pelajaran bimbingan TIK. TIK di kurikulum 2013 yang digunakan kelas VII dan VIII hanya berupa bimbingan sehingga siswa di kurikulum 2013 ini dituntut harus lebih aktif menemui guru yang bersangkutan untuk melakukan bimbingan seputar mata pelajaran TIK, nilai yang dicantumkan pada rapot bimbingan TIK hanyalah nilai sikap (aspek afektif) untuk nilai pengetahuan (aspek kognitif) tidak terlalu diperhatikan, untuk kurikulum KTSP nilai yang diterapkan dirapot adalah nilai pengetahuan (aspek kognitif).

Peraturan sekolahpun untuk kelas VII belum diperbolehkan melaksanakan pembelajaran bimbingan TIK di lab *komputer* jadi saat pembelajaran berlangsung dikelas siswa terlihat bosan karena pada bimbingan TIK siswa hanya bisa membayangkan tanpa melihat secara langsung atau melalui media gambar. Metode mengajar guru tidak bervariasi, guru hanya terpaku dengan buku penunjang. Guru bimbingan TIK belum mengembangkan media pembelajaran yang inovatif,

Maka dari itu pemilihan media yang tepat dan menarik dapat membantu guru untuk menyampaikan materi bimbingan TIK berupa pengenalan perangkat keras (*hardware*) dengan salah satunya menggunakan *adobe flash cs3* yang dapat menjelaskan tentang materi tersebut.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Media Pembelajaran

Azhar (2011 : 10) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Syahful Bahri Djamarah & Azwan Zain (2010:121) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Komponen media pembelajaran interaktif : gambar, suara/bunyi dan animasi.

### 2. *Adobe Flash CS3*

Pulung, N & Arry, M (2013:9) berpendapat bahwa *adobe flash cs3* merupakan salah satu software bagian dari keluarga *Adobe*, yang sekarang menjadi salah satu standar untuk industri animasi dan web yang banyak digunakan.

*Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs WEB yang interaktif dan dinamis. *Flash* ini di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan lainnya.



informasi dan data, baik perangkat di dalam komputer maupun di luar komputer.

Contohnya : *harddisk* dan *flashdisk*.

- 5) Perangkat Tambahan (*Peripheral*) berfungsi membantu komputer dalam menjalankan perintah dari pengguna, contoh dari perangkat tambahan (*peripheral*) adalah modem.

## 6. Kurikulum

Inlow (1966) berpendapat bahwa kurikulum adalah usaha menyeluruh dirancang khusus oleh sekolah dalam membimbing murid memperoleh hasil dari pelajaran yang telah ditentukan.

Dalam sejarah kurikulum Indonesia, kurikulum telah berganti berkali-kali seperti yang ada dibawah ini :

- 1) Tahun 1947 : *Leer Plan* (Rencana Pelajaran).
- 2) Tahun 1952 : Rencana Pelajaran Terurai.
- 3) Tahun 1964 : Rentjana Pendidikan.
- 4) Tahun 1968 : Kurikulum 1968.
- 5) Tahun 1975 : Kurikulum 1975.
- 6) Tahun 1984 : Kurikulum 1984.
- 7) Tahun 1994 – 1999 : Kurikulum 1994 dan Suplemen Kurikulum 1999.
- 8) Tahun 2004 : Kurikulum Berbasis Kompetensi.
- 9) Tahun 2006 : Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
- 10) Tahun 2013 : Kurikulum 2013.

## 7. Teknologi Informasi Komunikasi (TIK)

Eric Deeson (1991) berpendapat bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah kebutuhan manusia didalam mengambil, memindahkan, mengolah dan memproses informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan.

## 8. Hasil Belajar

Menurut Bloom (Supriono, 2009 : 6-7) berpendapat bahwa hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain *kognitif/ knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif merupakan pendeskripsian fakta-fakta, pada tahap permulaan tertuju pada usaha mengemukakan gejala-gejala secara lengkap di dalam aspek yang diteliti agar jelas keadaan atau kondisinya. Oleh karena itu, pada tahap ini metode *deskriptif* tidak lebih daripada penelitian yang bersifat *fact finding* (penemuan fakta-fakta seadanya).

Tempat penelitian yakni SMP N 1 Colomadu yang beralamat di Jl. Adi Sumarmo No.51, Krobyongan, Gawan, Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. 57173.

Waktu Penelitian : kurang lebih 5 bulan, dari bulan maret hingga juli.

Subjek atau populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 31 siswa dan untuk acuan data atau sampel 3 orang siswa. Penetapan acuan data berdasarkan latar belakang siswa yang berbeda. 3 siswa dari 30 siswa berarti 10% dari 100%, acuan data tersebut berdasarkan penetapan dari Sugiyono (2010). Metode yang digunakan dalam penentuan subjek adalah *cluster random sampling* (menetapkan berdasarkan area tertentu).

Objek pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi yang dibuat peneliti.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara, observasi, angket, catatan lapangan dan tes tertulis. Informan dalam penelitian ini perwakilan siswa VII A, guru bimbingan TIK dan kepala sekolah.

Keabsahan data dilakukan untuk terjaminnya keakuratan data, dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui triangulasi, triangulasi yakni teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada.

Analisis data menurut Sugiyono (2018 : 133) melalui 3 alur yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi

data diperoleh secara langsung dan berjumlah banyak maka dari itu perlu dicatat dengan teliti dan rinci. Setelah melalui reduksi tahap berikutnya penyajian data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi di lapangan dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan yang bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Colomadu yang beralamat di Jl. Adi Sumarmo No.51, Krobyongan, Gawan, Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. 57173. Sekolah ini merupakan bangunan milik sendiri, tetapi untuk status tanah milik Kabupaten Karanganyar, untuk lapangan upacara atau untuk olahraga sekolah masih menggunakan lapangan umum yang bergabung dengan warga setempat. Sekolah ini letaknya strategis karena berdekatan dengan jalan raya dan pusat kota Colomadu, sekolah ini juga berdekatan dengan berbagai tempat umum seperti swalayan, toko alat tulis serta fotocopyan sehingga siswa maupun guru tidak kesulitan jika membutuhkan sesuatu yang berhubungan dengan keperluan pribadi maupun pembelajaran. Bangunan gedung SMP N 1 Colomadu sudah melakukan renovasi berulang kali, terakhir peneliti melaksanakan observasi sekolah ini sedang merenovasi membenarkan lantai keramik kelas VIII dan membuat tembok pembatas kelas dengan taman. Adapun dana yang digunakan untuk merenovasi adalah Dana Alokasi Khusus (DAK) dari Dinas Kabupaten Karanganyar, selain dana DAK orangtua siswa juga berpartisipasi untuk pembangunan prasarana sekolah. Lingkungan di SMP N 1 Colomadu merupakan lingkungan yang aman dan baik untuk proses pembelajaran dikarenakan dilihat dari berbagai aspek yaitu aspek keamanan, aspek perhatian keluarga serta

masyarakat setempat dan aspek dukungan dari prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Aspek keamanan yaitu lingkungan SMP N 1 Colomadu meskipun berdekatan dengan jalan raya tapi keamanan siswa terjamin dikarenakan adanya satpam yang berjaga serta siswa dilarang menggunakan sepeda motor, jika siswa melanggar peraturan maka akan diberi sanksi atau teguran dari pihak sekolah. Sedangkan untuk aspek perhatian keluarga serta masyarakat setempat adalah adanya perhatian untuk mendirikan pagar pembatas sekolah dengan jalan raya dan menambah lahan parkir untuk siswa, untuk pembelajaran yaitu memberikan motivasi dan dukungan serta membantu guru mendidik siswa di SMP N 1 Colomadu.

Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada berbagai pertimbangan, yaitu :

- 1) Saat magang 1 dan 2 peneliti ditempatkan di SMP N 1 Colomadu, sehingga peneliti sudah mengenal baik dengan kepala sekolah maupun dengan guru TIKnya.
- 2) Peneliti menemukan permasalahan yaitu siswa kelas VII kurang memahami apa yang disampaikan guru karena guru hanya menggunakan teknik ceramah serta diskusi sehingga menimbulkan rasa mengantuk dan bosan jika tidak ada jam praktek di lab *komputer* karena peraturannya yang bisa praktek di lab *komputer* hanya kelas VIII dan IX.
- 3) Siswa kelas VII mengalami kesulitan memahami pembelajaran mengetik, istilah bahasa asing yang ada di dunia TIK serta kesulitan membedakan perangkat keras (*hardware*) seperti RAM, VGA karena siswa kelas VII belum pernah melihat secara langsung perangkat keras itu seperti apa.
- 4) Di SMP N 1 Colomadu hanya terpaku dengan guru dan buku penunjang lainnya, disana belum pernah diterapkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* dikarenakan rata-rata guru sudah berumur dan belum mengenal media pembelajaran tersebut. Karena alasan itulah peneliti memilih SMP N 1 Colomadu.

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan penerapannya kurikulum baru yaitu 2013, kurikulum ini terdapat berbagai kendala khususnya di bimbingan TIK. Guru TIK mengaku kesulitan dikarenakan pada kurikulum baru TIK hanya dijadikan bimbingan saja bukan mata pelajaran baku untuk siswa dan nilai yang tercantum pada rapot bimbingan TIK hanyalah nilai sikap. Berdasarkan hasil observasi pada magang 1 dan magang 2 peneliti juga menemukan permasalahan yaitu siswa kelas VII tidak ada jam praktek di lab *komputer*, sehingga siswa kurang memahami TIK yang sesungguhnya. Karena TIK itu lebih mudah dipraktikkan secara langsung daripada hanya diceramahkan ataupun hanya didiskusikan karena metode ceramah ataupun diskusi jika tidak berjalan dengan baik akan menimbulkan dampak mengantuk dan bosan terhadap siswa. Saat peneliti menanyakan ke siswa kelas VII A apa yang dimaksud dengan perangkat keras (*hardware*) serta apa saja komponennya hanya sebagian siswa saja yang mampu menjawab. Rata-rata siswa di kelas VII A hanya mengetahui dampak-dampak penggunaan *komputer* ataupun *internet* baik dampak positif maupun negatif, saat peneliti menyuruh perwakilan siswa untuk menyalakan komputer hanya sebagian saja yang bisa dan sebagian kebingungan. Peneliti pernah juga menunjukkan secara langsung gambar dari komponen-komponen perangkat keras (*hardware*) seperti *mouse*, *keyboard*, *CPU*, *RAM*, *VGA* dan lain-lain, tetapi tetap saja siswa kesulitan membedakan karena tidak pernah menemui benda-benda tersebut secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di SMP N 1 Colomadu belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3*, siswa hanya terpaku dengan guru dan buku penunjang lainnya, maka dari itulah peneliti berinisiatif membuat media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* agar siswa kelas VII A ada pandangan pembelajaran tidak melulu menggunakan media buku saja tetapi bisa

juga menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibuat peneliti.

Selain faktor dari sekolah yang mempengaruhi siswa kesulitan memahami pengenalan perangkat keras (*hardware*) adapula faktor lainnya seperti kebiasaan belajar, rutinitas sehari-hari, motivasi, cita-cita, sikap/perilaku, lingkungan dan dukungan orangtua.

Penelitian yang dilaksanakan di SMP N 1 Colomadu merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013. Pelaksanaan kurikulum 2013 di SMP tersebut sudah berjalan dengan baik tetapi tetap saja ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi siswa, guru maupun orangtua siswa tentang pembelajaran bimbingan TIK.

Minimnya tingkat tatap muka antara guru bimbingan TIK dengan siswa membuat siswa kesulitan belajar, berdasarkan hasil pengamatan siswa mengaku kesulitan mempelajari bagaimana cara mengetik dengan baik, istilah asing dalam dunia TIK serta membedakan antara perangkat keras (*hardware*) dengan perangkat lunak (*software*). Oleh sebab itu peneliti mendalami salah satu kesulitan siswa pada sub bab pengenalan perangkat keras (*hardware*), peneliti melaksanakan observasi diluar ataupun didalam kelas secara berulang kali, peneliti juga melaksanakan wawancara terhadap sebagian siswa yang dipilih secara acak, guru bimbingan TIK dan kepala sekolah dan peneliti juga membagikan angket agar mengetahui seberapa dalam pemahaman siswa dengan bimbingan TIK.

Peneliti juga ingin mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi dan memberikan solusi terkait kesulitan siswa memahami pengenalan perangkat keras (*hardware*). Informasi yang didapatkan peneliti berdasarkan observasi berulang kali, wawancara, kajian dokumen dan angket.

Pembelajaran bimbingan TIK merupakan bagian dari kurikulum 2013, menurut Haag & Keen (1996:6) berpendapat bahwa "Teknologi Informasi Komunikasi adalah seperangkat alat yang membantu pekerjaan dengan informasi

serta melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi”.

Ditahun pembelajaran 2018-2019 dan diterapkannya kurikulum 2013 pemerintah hanya menjadikan TIK sebagai bimbingan sejajar dengan bimbingan konseling, hasil belajar bimbingan TIK dirapot hanyalah mencakup aspek nilai sikap saja.

Proses pembelajaran bimbingan TIK pada kelas VII di semester gasal mempelajari tentang pengertian TIK, dampak-dampak dari TIK, cara menghidupkan dan mematikan komputer. Pada kelas VII di semester genap mempelajari tentang pengenalan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP N 1 Colomadu, peneliti menemukan beberapa kendala yang dialami siswa, guru bimbingan TIK dan orangtua siswa. Kendala yang dialami siswa yaitu minimnya tingkat tatap muka dengan guru, jika ada pembelajaran bimbingan TIK metode yang digunakan guru hanya ceramah dan diskusi siswa menga ku sering bosan dan mengantuk, siswa kelas VII juga tidak diperkenankan melaksanakan pembelajaran bimbingan TIK di lab *komputer* karena peraturan sekolah. Siswa juga mengaku kesulitan terhadap istilah asing yang ada di bimbingan TIK seperti *mouse, keyboard, CPU (Central Processing Unit)* dll. Siswa juga kesulitan untuk mengetik dengan baik dan rapi menggunakan aplikasi *ms.word* dikarenakan siswa belum pernah diajarkan disekolahan. Siswa kelas VII A pernah masuk lab *komputer* sekali untuk pembelajaran mematikan dan menyalakan komputer, setelah itu tidak pernah masuk lab *komputer* lagi. Selain permasalahan diatas peneliti menemukan permasalahan yang menarik yaitu siswa belum bisa membedakan perangkat keras (*hardare*) dan perangkat lunak (*software*) dan di SMP N 1 Colomadu belum pernah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash cs3* dikarenakan berdasarkan

pengamatan guru hanya terpaku dengan buku penunjang saja.

Hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti di SMP N 1 Colomadu yaitu untuk mengamati proses pembelajaran bimbingan TIK di kelas VII A dan untuk mendapatkan informasi seputar kondisi fisik maupun non fisik sekolah, sehingga dari hasil observasi tersebut akan didapatkan data tentang faktor-faktor mengapa siswa sulit memahami pembelajaran dari guru dan peneliti akan memberikan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut. Aspek kondisi fisik yang diamati peneliti meliputi : alamat atau lokasi sekolah, lingkungan fisik sekolah, unit kantor/ruang kerja, keadaan ruang kelas serta sarana&prasarana untuk menunjang proses pembelajaran. Aspek non fisik yang diamati meliputi budaya sekolah sehari-hari baik secara akademik maupun sosial, proses kegiatan belajar-mengajar di kelas, kegiatan yang dilakukan siswa dan aktivitas guru didalam kelas.

Hasil angket pada 31 siswa dikelas VII A, yang peneliti ambil sebagai data pokok adalah angket dari 3 siswa yaitu Yonatan G.D, Maia Kartika Putri dan Fitri Nur Setyawati. Peneliti hanya mengambil 3 jawaban angket pokok berdasarkan segala pertimbangan salah satunya 3 siswa tersebut memiliki jawaban beragam serta 3 siswa itu memiliki latar belakang yang berbeda. Hasil angket dari 3 siswa rata-rata memberikan jawaban “YA” ada juga yang menjawab “TIDAK”. Hasil angket bersifat subyektif karena jawaban dari siswa sesuai dengan kondisi yang dialami diri masing-masing serta berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Saat peneliti menampilkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* berupa pengenalan perangkat keras (*hardware*) siswa kelas VII A awalnya terlihat bingung karena mereka belum pernah menjumpai media pembelajaran tersebut. Saat peneliti mengajarkan bagaimana cara kerjanya mereka terlihat senang dan antusias karena media tersebut mengandung unsur gambar, suara serta animasi. Saat pertama kali peneliti menampilkan media tersebut peneliti

mengambil lokasi di kelas, sebagai tahapan awal peneliti perlu menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara kerjanya, apa kelebihan media tersebut, bagaimana proses pembuatannya dan apa saja unsur didalamnya, setelah siswa cukup memahami untuk hari esoknya peneliti membawa siswa VII A ke *lab komputer*. Siswa VII A saat di *lab komputer* mereka sangat senang, untungnya sebagian siswa sudah bisa menyalakan komputer dengan baik jadi peneliti tidak kerepotan mengajari satu persatu. Penerapan media pembelajaran hari ke 2 peneliti tidak menemukan permasalahan, semua berjalan dengan baik dan lancar. Siswa bisa menjalankan sendiri media pembelajaran yang dibuat peneliti, siswa terlihat santai dan menikmati media tersebut. Soal pilihan ganda yang disediakan peneliti didalam media tersebut siswa dapat mengerjakan dengan baik dan nilai yang didapatkan memenuhi dari harapan peneliti.



Gambar 2. Tampilan pembuka



Gambar 3. Tampilan materi



Gambar 4. Tampilan evaluasi



Gambar 5. Tampilan Profile

Saat peneliti menanyai ke siswa VII A mereka mengatakan media pembelajaran yang dibuat peneliti merupakan media pembelajaran yang mereka harapkan, dikarenakan tampilan media itu tidak membosankan, ada unsur gambar, suara dan animasi. Presentase rasa bosan dan mengantuk siswa berkurang, berkat media pembelajaran itu siswa terdorong lebih berfikir secara realistis dan mereka dapat mengetahui komponen-komponen dari perangkat keras (*hardware*) melalui gambar yang ada didalam media. Adanya media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* ketergantungan siswa dengan buku atau penunjang lainnya dapat berkurang.

Media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* pada bimbingan TIK materi pengenalan perangkat keras (*hardware*) yang peneliti terapkan pada kelas VII A di SMP N 1 Colomadu terdapat peningkatan hasil belajar secara signifikan, hasil belajar meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif yaitu pengetahuan melalui soal, soal diberikan 2 kali yaitu sebelum media diterapkan dan sesudah media diterapkan, aspek berikutnya yaitu aspek afektif, aspek afektif adalah sikap siswa yang indikatornya disiplin, kerjasama dan tanggungjawab, saat peneliti mengobservasi sikap siswa VII A sering terjadi pertengkaran kecil dengan sesama teman, mereka tidak fokus mengikuti pembelajaran, sikap saat SD dibawa ke bangku SMP, meskipun sering terjadi pertengkaran kecil siswa VII A masih bisa dikendalikan dan aspek terakhir yaitu psikomotorik yakni kemampuan atau *skill* bertindak siswa, dari aspek ini peneliti menilai ketanggapan siswa dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Dari ketiga aspek yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan sebelum dan sesudah media diterapkan ada perubahan nilai yang menonjol, berkat media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* yang dibuat peneliti siswa VII A mampu belajar dengan baik, lebih fokus, lebih semangat, mengurangi presentase rasa kebosanan dan mengantuk serta menimbulkan kreativitas terutama di sub bab materi pengenalan perangkat keras (*hardware*) hasil belajar siswa dari 3 aspek yakni aspek kognitif

(pengetahuan) sebelum diterapkannya media nilai siswa VII A rata-rata awal yaitu 58,2 menjadi 75, aspek afektif (sikap) sebelum diterapkannya media nilai siswa VII A rata-rata awal yaitu 58 menjadi 81 dan di aspek psikomotorik (kemampuan) sebelum diterapkannya media nilai rata-rata siswa VII A awalnya 54,8 menjadi 83. Selain siswa mengalami perubahan nilai yang meningkat, siswa juga mengalami perubahan sikap dan kemampuan jauh lebih baik lagi, hal-hal tersebut mampu peneliti sampaikan berdasarkan dari hasil observasi awal hingga hasil penelitian akhir.

Dalam dunia pendidikan sebagai pendidik kita harus memahami perkembangan dari siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* di kelas VII A. Hasil dari penerapan media akan maksimal jika komponen-komponen saling mendukung, komponennya adalah guru, kurikulum, evaluasi, sosial & budaya, media, sarana & prasarana dan kondisi fisik. Selain komponen-komponen tersebut terdapat pula faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dibuat peneliti. Faktor-faktornya adalah :

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berada pada diri siswa itu sendiri, seperti gangguan fisik, keseimbangan mental, kelemahan emosional, kelemahan emosional disebabkan oleh perasaan dan sikap seperti kurang perhatian dan minat terhadap pelajaran, malas dan sering bolos. Saat observasi terdahulu peneliti belum menjumpai permasalahan yang ada di faktor internal, siswa VII A justru terlihat sehat jasmani dan rohani, sifat keingintahuan mereka sangat besar. Awalnya saat peneliti belum menerapkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* siswa mengeluh bosan, karena pembelajaran TIK yang terkesan monoton. Setelah media diterapkan sebagian siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti

bimbingan TIK dan presentase rasa bosan dan mengantuk berkurang.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* yang dibuat peneliti. Faktor eksternal berasal dari orangtua, sekolah dan masyarakat. Siswa VII A terlahir di keluarga yang berbeda-beda latar belakang dan cara mendidik orangtua masing-masingpun berbeda. Sekolahpun sudah menyediakan fasilitas yang baik meskipun belum sepenuhnya siswa menikmatinya, salah satunya adanya lab *komputer* hanya disediakan untuk pembelajaran kelas VIII dan IX, untuk kelas VII belum diperbolehkan, maka dari itu saat peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* awalnya siswa terlihat bingung bagaimana cara kerjanya, setelah dijelaskan peneliti dan siswa VII A dibawa peneliti ke lab *komputer* mereka terlihat senang dan berpartisipasi aktif maka presentase rasa bosan dan mengantuk di kelas VII A berkurang.

## KESIMPULAN

Ditahun pembelajaran 2018-2019 dan diterapkannya kurikulum 2013 pemerintah hanya menjadikan TIK sebagai bimbingan sejajar dengan bimbingan konseling, hasil belajar bimbingan TIK dirapot hanyalah mencakup aspek nilai sikap saja. Proses pembelajaran bimbingan TIK pada kelas VII di semester gasal mempelajari tentang pengertian TIK, dampak-dampak dari TIK, cara menghidupkan dan mematikan komputer. Pada kelas VII di semester genap mempelajari tentang pengenalan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* di kelas VII A yakni faktor internal berasal dari diri siswa sendiri dan

faktor eksternal berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat.

Upaya yang dilakukan peneliti dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* salah satunya yakni membawa siswa VII A ke lab *komputer* agar mereka dapat bersimulasi sendiri dan timbulah partisipasi aktif siswa dalam kelas, jadi pembelajaran bimbingan TIK terlihat menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* pada bimbingan TIK materi pengenalan perangkat keras (*hardware*) yang peneliti terapkan pada kelas VII A di SMP N 1 Colomadu terdapat peningkatan hasil belajar secara signifikan, hasil belajar meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif yaitu pengetahuan melalui soal, soal diberikan 2 kali yaitu sebelum media diterapkan dan sesudah media diterapkan, aspek berikutnya yaitu aspek afektif, aspek afektif adalah sikap siswa yang indikatornya disiplin, kerjasama dan tanggungjawab, saat peneliti mengobservasi sikap siswa VII A sering terjadi pertengkaran kecil dengan sesama teman, mereka tidak fokus mengikuti pembelajaran, sikap saat SD dibawa ke bangku SMP, meskipun sering terjadi pertengkaran kecil siswa VII A masih bisa dikendalikan dan aspek terakhir yaitu psikomotorik yakni kemampuan atau *skill* bertindak siswa, dari aspek ini peneliti menilai ketanggapan siswa dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Dari ketiga aspek yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan sebelum dan sesudah media diterapkan ada perubahan nilai yang menonjol, berkat media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* yang dibuat peneliti siswa VII A mampu belajar dengan baik, lebih fokus, lebih semangat, mengurangi presentase rasa kebosanan dan mengantuk serta menimbulkan kreativitas terutama di sub bab materi pengenalan perangkat keras (*hardware*) hasil belajar siswa dari 3 aspek yakni aspek kognitif (pengetahuan) sebelum diterapkannya media nilai siswa VII A rata-rata awal yaitu 58,2 menjadi 75, aspek afektif (sikap) sebelum diterapkannya media nilai siswa VII A rata-rata awal yaitu 58 menjadi 81 dan di aspek psikomotorik (kemampuan)

sebelum diterapkannya media nilai rata-rata siswa VII A awalnya 54,8 menjadi 83. Selain siswa mengalami perubahan nilai yang meningkat, siswa juga mengalami perubahan sikap dan kemampuan jauh lebih baik lagi, hal-hal tersebut mampu peneliti sampaikan berdasarkan dari hasil observasi awal hingga hasil penelitian akhir.

Tanggapan perwakilan siswa VII A, guru bimbingan TIK dan Kepala Sekolah SMP N 1 Colomadu mengenai diterapkannya media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3* berupa pengenalan perangkat keras (*hardware*) pada bimbingan TIK positif, mereka mendukung sepenuhnya dengan media pembelajaran yang dibuat peneliti. Sebelum peneliti membuat media, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu mengenai permasalahan yang dihadapi sekolah, guru bimbingan TIK dan siswa VII A. Selain peneliti mengumpulkan berbagai masalah yang kompleks, peneliti juga mengumpulkan data-data serta informasi yang akan dikaji sebelum peneliti memutuskan langkah apa saja yang akan ditempuh dilangkah berikutnya. Sekolah mendukung penuh dengan adanya inovasi media pembelajaran interaktif yang dibuat peneliti diakrenakan di SMP N 1 Colomadu guru-guru belum pernah membuat media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash cs3*, sekolah berharap semoga kedepannya guru-guru lain akan menciptakan inovasi media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Guru bimbingan TIK juga mendukung sepenuhnya dengan media pembelajaran yang dibuat peneliti, beliau mengatakan ke peneliti jika pembuatan media interaktif yang cukup rumit tapi menarik akan laku dipasaran jika peneliti mampu berinovasi jauh lebih baik untuk kedepannya nanti. Tanggapan siswa VII A mengenai media pembelajaran ini dilihat dari hasil angket yang dibagikan hampir seluruh siswa menjawab menyukai media pembelajaran yang dibuat peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- H.B. Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rita Eka Izzaty. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyanta & Marlon, L. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Djam'an & Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Lexy, M. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fajar Arif Mustofa. 2009. **Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Internet Untuk Anak**. *Laporan Tugas Akhir*. UNS
- Sutarman. 2010. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Tata, S. 2010. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Zuldafrial & Muhammad, L. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Hamid, M. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Zuldafrial & Muhammad, L. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Madcoms. 2012. *Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Pulung, N & Arry, M. 2013. *Kreasikan Animasimu Dengan Adobe Flash Dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Andi
- Leo, A. 2013. *Membongkar Misteri Coreldraw X6*. Yogyakarta: Andi dan Madcoms
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Muhammad Fathoni Kurniawan. 2014. **Pembuatan Media Pembelajaran IPA Untuk Kelas II Sekolah Dasar Berbasis Flash**. *Laporan Tugas Akhir*. UNS
- Taufik Nur Rochmadi. 2014. **Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Korea Untuk Calon Tenaga Kerja Indonesia Berbasis Flash**. *Laporan Tugas Akhir*. UNS
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Whindy, Y. 2017. *Trik Rahasia Flash CS3*. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suharsimi Arikunto & Yuliana Lia. 2017. *Manajemen Pendidikan (Cet.2)*. Sleman: Graha Cendekia & Pujangga Press.
- Annurahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta