

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA PENGENALAN AKSARA LAMPUNG DI SEKOLAH DASAR

Yulina dan Khusnul Khotimah \*)

## Abstract

*This research was a research and development which aimed at developing a learning media based multimedia using adobe flash CS6 applied in Lampung alphabetic material in Elementary school level. This research development consisted of seven stages: (1) identification of the problem; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) revision; (6) product try out; (7) product revision. This learning media has been validated by those who are expert in the related material and the one who is expert in design and media. Referring to the expert of material and the expert of design and media, it is found that the learning media met the appropriateness standard with grade "very satisfying" meaning that the media is recommended to be implemented as a learning media at school. The try out was conducted throughout pretest and posttest given to the 1 class of SDN 4 Tanjung Aman consisting of 28 students in order to measure the students' score before and after the teaching and learning process using this learning media. The data analysis used was normality, homogeneity, and t-test analysis. The result of independent t-test shows that the significant value (0,00) is less than the value of  $\alpha$  (0,05). Therefore, it reveals that the use of learning media based multimedia using Adobe flash CS6 is appropriate to be used in teaching Lampung alphabetic material.*

**Key Words: Multimedia, Aksara Lampung, Adobe flash CS6, Sekolah Dasar**

## A. PENDAHULUAN

Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kebudayaan yang khas. Budaya yang terdapat dalam masyarakat Lampung sebaiknya terus terpelihara dan terjaga kelestariannya. Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan yang ada di masyarakat Lampung, yaitu dengan memasukkan pembelajaran tentang pengenalan budaya Lampung dalam kelompok pelajaran bahasa Lampung mulai

dari level tingkat pendidikan Sekolah Dasar sampai tingkat Sekolah Menengah sesuai dengan Perda Provinsi Lampung No. 2 Tahun 2008 tentang pemeliharaan kebudayaan Lampung.

Pada tingkat Sekolah Dasar pembelajaran bahasa Lampung diawali dengan pengenalan tentang aksara Lampung. Aksara Lampung atau dikenal dengan *had Lampung* merupakan tulisan yang dijadikan sebagai alat komunikasi masyarakat Lampung pada zaman dahulu. Aksara

Lampung umumnya disebut huruf *kaganga*. Aksara Lampung memiliki kelabai surat atau huruf induk sebanyak 20 buah, anak surat, dan tanda baca (Batin, 2012). Pembelajaran bahasa Lampung khususnya materi aksara Lampung pada tingkat Sekolah Dasar selama ini dilakukan dengan bantuan media cetak dan metode menulis aksara pada papan tulis dan memindahkannya pada buku tulis siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional ini terkadang menimbulkan kebosanan dan kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selama ini Guru belum mengoptimalkan pemanfaatan sarana yang dimiliki sekolah sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran secara implisit dikemukakan oleh Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2014) bahwa media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang meliputi buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Seiring dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi pada sektor pendidikan, perlu adanya terobosan baru dalam pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan diantaranya dengan pemakaian media pembelajaran berbasis multimedia. Merrill et al dalam Wati (2010) mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video dalam aplikasi

komputer. Sementara Hofstetter dalam Wati (2010) berpendapat multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggunakan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi.

Media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan teknologi yang baik dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, membangkitkan motivasi belajar, materi yang disampaikan guru menjadi mudah dipahami, dan dimengerti oleh siswa hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yang lebih baik. Media pembelajaran yang menggunakan alat-alat modern atau teknologi tidak memiliki maksud untuk menggantikan cara-cara tradisional pengajaran, melainkan sebagai pelengkap yang membantu guru ketika memberikan informasi atau materi pada siswa. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran, yaitu *Adobe Flash CS6*. *Flash* dulu bernama *Macromedia Flash* yang merupakan salah satu program komputer unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* biasanya digunakan untuk membuat gambar vector dan animasi. File yang dihasilkan memiliki extension (swf). *Adobe Flash CS6* adalah salah satu program animasi yang sudah banyak sekali digunakan dalam menghasilkan animasi yang menarik.

*Adobe Flash* merupakan program yang fleksibel dalam pembuatan animasi, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, movie dan berbagai animasi yang banyak digunakan dalam *web* (Madcom: 2012). Penggunaan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* diharapkan mampu memaksimalkan proses belajar-mengajar sehingga tujuan atau hasil dari pembelajaran dapat dicapai. Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pengenalan aksara Lampung di sekolah dasar.

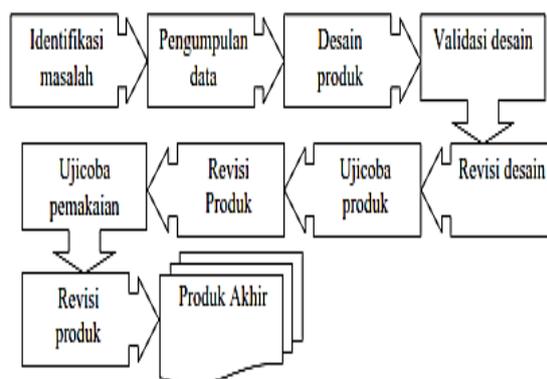
Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe flash CS6* materi pengenalan aksara Lampung pada siswa Sekolah Dasar.
2. Menguji kelayakan produk multimedia yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Lampung materi aksara Lampung di Sekolah Dasar.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini, yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan aksara lampung yang kemudian akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan dengan

mengikuti tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada gambar 1 sebagai berikut.



**Gambar 1. Tahapan Motode Penelitian dan Pengembangan (Sugiyono: 2012)**

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan sesuai dengan gambar 1 di atas terdiri dari 10 langkah, tetapi dalam penelitian ini dibatasi sampai langkah ke-7 hal ini dikarenakan mengingat keterbatasan waktu dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan.

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

1. Tahap Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data/Studi Pendahuluan

- a. Observasi

Observasi merupakan langkah awal yang dilakukan untuk menganalisis masalah yang mendasar. Melalui observasi, peneliti akan belajar tentang perilaku dan makna dari sikap (Marshall dalam Sugiyono, 2012). Berdasarkan hasil observasi sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung asik

bermain dengan teman duduk di sebelahnya. Kurangnya antusias dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

b. Wawancara

Wawancara juga dilakukan untuk mengumpulkan data studi pendahuluan, selain. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2012), wawancara merupakan pertemuan dua orang/informan untuk mendapatkan informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan untuk menemukan atau mendapatkan permasalahan yang harus diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan pada guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Lampung untuk mengetahui kendala apa saja yang mereka hadapi dalam pembelajaran aksara Lampung

2. Desain Produk/Penyusunan Media pembelajaran berbasis multimedia

Pada tahap ini, mengumpulkan komponen pendukung untuk desain dan membuat media pembelajaran berupa aplikasi multimedia menggunakan *adobe flash CS6* yang merupakan salah satu kegiatan utama dalam penelitian ini yaitu menghasilkan produk nantinya.

3. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif. Sugiyono (2012) menyatakan validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli yang relevan dengan produk yang dirancang untuk dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya dari produk tersebut. Dalam penelitian ini setelah media ajar divalidasi oleh para ahli (validator) yang relevan dengan bidang ilmu atau validasi ahli materi dan validasi desain dan media oleh ahli desain dan media.

4. Revisi Desain

Media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain dan media dengan menggunakan instrumen angket untuk dapat diketahui kekurangan dan kelemahan media tersebut, Hasil angket yang dijadikan acuan untuk merevisi berdasarkan tanggapan/masukan berkaitan dengan media yang telah disusun agar media ajar tersusun dengan lebih baik, baik secara isi ataupun tampilan/desain.

5. Uji Coba Produk

Tahapan selanjutnya setelah dilakukan revisi desain media pembelajaran dilanjutkan pada proses uji coba produk oleh guru bahasa Lampung pada siswa

## 6. Revisi Produk

Tahapan selanjutnya setelah ujicoba produk yaitu revisi produk. Revisi produk dilakukan dengan memperhatikan perbaikan sesuai dengan temuan-temuan yang terjadi saat pelaksanaan ujicoba produk dalam pembelajaran, kekurangan tersebut akan ditambahkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan menganalisis silabus dan RPP mata pelajaran bahasa Lampung, kemudian memilih indikator yang sesuai yang terkait dengan materi pengenalan aksara Lampung. Langkah selanjutnya mengumpulkan bahan dan komponen pendukung untuk pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Setelah semua komponen yang dibutuhkan untuk mendesain multimedia terkumpul, langkah selanjutnya adalah mendesain tampilan multimedia menggunakan *software adobe flash CS6*.

Tahap berikutnya yaitu melakukan uji validasi oleh tim ahli materi dan ahli desain dan media agar media pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat layak untuk digunakan sebagai alat bantu/bahan penunjang pembelajaran. Berikut hasil dari validasi desain media ajar oleh ahli materi dan ahli desain dan media.

### a. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran Ahli Materi

Desain media pembelajaran berbasis multimedia telah divalidasi oleh ahli materi yang relevan dengan bidang ilmu dari media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun. Adapun ahli materi tersebut, yaitu Dra. Masitoh, M.Pd. beliau adalah salah satu dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Muhammadiyah Kotabumi yang juga pengampu mata kuliah Bahasa Lampung. Instrumen validasi berupa kisi-kisi penilaian, deskripsi dari kisi-kisi penilaian, dan angket penilaian media pembelajaran. Ada 3 aspek yang dinilai oleh ahli materi, yaitu: aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian materi, dan aspek pemberian penilaian.

Rangkuman hasil penilaian tentang media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1**  
**Hasil Penilaian Desain Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Jumlah Total diperoleh	Jumlah Skor Tertinggi/ Ideal	Kategori Pilihan
1.	Aspek Kelayakan Isi	38	44	Sangat baik
2.	Aspek Penyajian Materi	37	40	Sangat baik
3.	Aspek Pemberian Penilaian	10	14	baik

Berdasarkan tabel hasil penilaian desain media pembelajaran oleh ahli materi

aspek kelayakan isi 30 dari jumlah skor tertinggi, yaitu 44. Dengan demikian, tergolong dalam katagori sangat baik. Selanjutnya aspek penyajian materi diperoleh nilai 37 dari skor tertinggi 40 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya aspek pemberian penilaian diperoleh nilai 10 dari skor tertinggi 14. Dapat disimpulkan penilaian media pembelajaran berbasis multimedia oleh ahli materi berdasarkan ketiga aspek tersebut masuk dalam katagori sangat baik.

#### **b. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia oleh Ahli Desain dan Media**

Media pembelajaran berbasis multimedia yang telah disusun tidak hanya divalidasi oleh ahli materi, tetapi juga divalidasi oleh ahli desain dan media. Ahli desain dan media memberi saran dan masukan terkait tampilan/desain media pembelajaran berbasis multimedia yang telah dibuat. Instrumen validasi berupa kisi-kisi penilaian, deskripsi dari kisi-kisi penilaian, dan lembar penilaian desain media pembelajaran berbasis multimedia. Validasi ahli desain dan media yaitu Bapak Haliq, S. Kom., M.T.I., beliau merupakan salah satu dosen tetap di STMIK Surya Intan Kotabumi.

Rangkuman penilaian hasil desain media pembelajaran berbasis multimedia

yang diperoleh dari ahli desain dan media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2**  
**Hasil Penilaian Desain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Ahli Desain Dan Media**

No	Aspek	Jumlah Total Skor	Jumlah Skor Tertinggi/ Ideal	Katagori Penilaian
1	Aspek Grafis dan Pemrograman	40	44	Sangat baik
2	Aspek Isi	33	36	Sangat baik

Berdasarkan tabel hasil penilaian desain media ajar oleh ahli desain dan media aspek kelayakan grafis dan pemrograman 40 dari jumlah skor tertinggi, yaitu 44. Dengan demikian, tergolong dalam katagori sangat baik. Selanjutnya aspek kelayakan isi diperoleh nilai 33 dari skor tertinggi 36 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan penilaian desain media pembelajaran berbasis multimedia oleh ahli desain dan media berdasarkan kedua aspek tersebut masuk dalam katagori sangat baik.

Setelah media pembelajaran berbasis multimedia divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain dan media, media pembelajaran berbasis multimedia perlu direvisi berdasarkan saran dan masukan oleh validator tersebut. Setelah proses revisi selesai, selanjutnya dilakukan uji coba

produk media pembelajaran berbasis multimedia pada siswa kelas 1 SD Negeri 4 Tanjung Aman dengan jumlah 28 siswa. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dibuat dengan mengimplementasikan media pada pembelajaran bahasa Lampung materi pengenalan aksara Lampung. Sebelum implementasi, terlebih dahulu melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tes akhir (*posttest*) setelah

siswa diajar menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Data nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis secara statistik untuk mencari tahu apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan.

Rincian nilai-nilai *descriptif statistics* untuk skor *pretest* dan *posttest* secara rinci disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3 Descriptive Statistics Skor Pretest dan Posttest**  
*Descriptive Statistics*

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest	28	50,00	75,00	64,8214	1,39638	7,38895	54,597
Posttest	28	60,00	90,00	74,1071	1,40985	7,46021	55,655
Valid N (listwise)	28						

Tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia ( $\bar{X}$  posttest = 74,11) lebih besar dibandingkan sebelum diajar media pembelajaran berbasis multimedia ( $\bar{X}$  pretest = 64,11). Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar

siswa secara statistik inferensial, maka dilakukan uji statistik menggunakan uji-t independen. Sebelum melakukan uji-t sebagai prasyarat terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data untuk menguji kenormalan dan kehomogenan distribusi data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data**

**Tests of Normality**

	Kode	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	Pretest	,151	28	,101	,926	28	,050
	Posttest	,155	28	,084	,943	28	,130

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas data, diketahui bahwa baik data *pretest* maupun data *posttest* memiliki distribusi data yang normal karena nilai signifikan (sig) *pretest* dan *posttest* (0,101 dan 0,084) > dibandingkan nilai  $\alpha$  (0,05). Selanjutnya, hasil uji homogenitas data adalah sebagai berikut.

**Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Data**

**Test of Homogeneity of Variances**

Skor

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,029	1	54	,865

Hasil uji homogenitas data menunjukkan bahwa nilai signifikan (sig) data (0,865) > nilai  $\alpha$  (0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* homogen karena data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen.

Hasil uji-t data *pretest* dan *posttest* menggunakan independent *t-test* dengan bantuan SPSS adalah sebagai berikut.

**Tabel 6 Hasil Uji-t**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	,029	,865	-4,680	54	,000	-9,286	1,984	-13,264	-5,307
	Equal variances not assumed			-4,680	53,995	,000	-9,286	1,984	-13,264	-5,307

Hasil uji-t menggunakan *independent t-test* menunjukkan bahwa nilai sig (0,00) <  $\alpha$  (0,05) sehingga simpulannya terdapat

pengaruh yang signifikan penggunaan bahan pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas I di SD Negeri 4

Tanjung Aman Kotabumi. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun dalam penelitian ini terbukti layak untuk dijadikan alternatif sumber belajar/ media penunjang pembelajaran.

Berikut adalah tampilan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *adobe flash CS6* pada pengenalan aksara Lampung di Sekolah Dasar.



Gambar 2 Tampilan menu mulai



Gambar 3 Tampilan penggunaan media



Gambar 4 Tampilan kompetensi



Gambar 5 Tampilan menu materi



Gambar 6 Tampilan materi aksara



Gambar 7 tampilan contoh



Gambar 8 Contoh tampilan latihan



Gambar 9 tampilan referensi



Gambar 10 tampilan keluar

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain dan media, guru mata pelajaran bahasa Lampung, uji coba produk kelompok terbatas siswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Pengenalan Aksara Lampung di Sekolah Dasar layak digunakan sebagai sumber belajar/media penunjang pembelajaran bahasa Lampung materi pengenalan aksara Lampung di Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Batin, M. M. 2012. *Panduan Mudah Menulis Aksara Lampung*. Bandar Lampung: Buana Cipta.
- MADCOMS. 2012. *Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.

-----, 2013. *Adobe Flash CS6 Mahir Dalam 7 Hari*. Yogyakarta: Andi Offset.

Peraturan Daerah Provinsi Lampung. 2008. *Tentang Pemeliharaan Budaya Lampung*

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wati, U. A. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Tahun 1 Volume 1 September*, 1-16.

Wikipedia. 2017. *Aksara Lampung*. Dipetik Juni 10, 2017, dari [id.wikipedia.org](https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara_Lampung): [https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara\\_Lampung](https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara_Lampung)