

Pengaplikasian Macro Media Flash Dalam Pembuatan Media Pembelajaran PPKN Kelas XI SMK Kurikulum 2013

Harjono

Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Pratama Mulia Surakarta
bangjont@gmail.com

ABSTRACT

Learning media that have been used in the form of books and learning media using power point still not support student achievement. In this method sometimes the concentration of students is split with other things, consequently the students are less understanding of the subject matter, as well as the subjects of PPKN, not a few students feel bored and saturated to learn it, students just memorize without understanding the basic concept. The main software used is Macromedia Flash 8 as a software to create create an interesting learning media, iinterakktif and educating. This learning media is filled with materials that have been peeled, researched and in accordance with the Education and Culture Materials Anis Baswedan by issuing the regulation of Minister of Education and Culture no 160 of 2014 about the implementation of the curriculum in 2006 and 2013 curriculum. Application of learning media PPKN class II SMK curriculum 2013 facilitate the teachers or teachers to deliver lessons or materials PPKN. And increase interest in learning and ease in teaching and learning process.

Keywords: *Learning Media, Multimedia, Macromedia Flash.*

I. PENDAHULUAN

Di dunia saat ini perkembangan teknologi sudah sangat cepat sehingga dapat memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi bahkan sangat berpengaruh pula pada dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi saat ini terutama yang berhubungan dengan system pendidikan di sekolah hendaknya harus ada perubahan sikap guru dalam mengajarkan suatu pelajaran di kelas. Sejalan dengan perkembangan di dunia IPTEK terdapat alat yang dinamakan multimedia yakni alat yang menggabungkan penggunaan berbagai media baik yang bersifat audio, visual, projected still media maupun projected motion media.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* di SMK dalam proses belajar

mengajar yang digunakan oleh pendidik atau guru, dikarenakan metode yang digunakan oleh pendidik atau guru di SMK selama ini bersifat monoton dan kurang bervariasi dalam hal penggunaan media pembelajaran. Pengembangan Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif di SMK. Ini dikarenakan media pembelajaran yang selama ini digunakan berupa buku dan media pembelajaran menggunakan *power point* masih belum menunjang prestasi siswa. Media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran di SMK khususnya kelas XI.

Metode pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru di SMK adalah metode ceramah. Pada metode ini kadang-kadang konsentrasi siswa

terpecah dengan hal lainnya, akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran, demikian juga dengan mata pelajaran PPKN, tidak sedikit siswa merasa bosan dan jenuh untuk mempelajarinya, siswa hanya sekedar menghafal tanpa memahami konsep dasarnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman,2002;6).

B. Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi *web* profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screen server*, dan pembuatan situs *web* atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Andreas Suciadi, 2003 : 3).

Selain menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* pembuatan media pembelajaran interaktif juga bisa menggunakan *Adobe Flash CS 6* yaitu program yang sangat populer untuk membuat gambar vector ataupun animasi 2D berbasis vector.

Teks merupakan komponen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks merupakan jenis data yang paling

sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Hampir setiap orang yang bisa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks ialah dasar dari pengelohan kata dan informasi yang berbasis multimedia.

Video Terdiri atas *live-video* dan *full-motion*. *Live-video* merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera, sedangkan *Full-motion video* berhubungan dengan penyimpanan sebagai *video clip*. Beberapa *authoring tool* dapat menggunakan *full-motion video*, seperti hasil rekaman menggunakan VCR, yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan kualitas tinggi.

Macromedia Flash mempunyai area kerja yang meliputi :

1) Stage

Stage merupakan daerah yang berwarna putih, dimana area kerja utama jika anda ingin membuat animasi maupun aplikasi flash lainnya. Seluruh objek/gambar/animasi yang ada di stage nantinya akan tampil di flash movie, dan sebaliknya apabila objek/gambar tersebut berada di daerah abu-abu di pinggiran Stage tidak akan terlihat di flash movie

2) Tools

Merupakan suatu *package* / kumpulan alat gambar dan mewarnai sesuatu yang ada di dalam stage

3) Panel

Merupakan kumpulan kotak-kotak yang berfungsi untuk mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang ada di stage. Misalkan memberi warna gradasi, meletakkan objek persis di tengah stage, dan merotasi objek dengan sudut yang tepat.

4) Timeline

Terdiri dari baris dan kolom. Kolom berhubungan dengan waktu, baris berhubungan dengan objek. Setiap software animasi pasti memiliki timeline untuk mencatat

aktivitas objek kapan harus tampil di stage dan kapan harus menghilang

C. Grafik

Secara umum, image atau grafik berarti still image seperti gambar dan foto. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia

D. Animasi

Animasi dibuat dengan menggambar secara manual frame tiap frame selama durasi animasi tersebut. Untuk membuat ilusi gerakan, gambar ditampilkan pada layer komputer kemudian diganti secara terus menerus dengan gambar baru yang menyerupai gambar sebelumnya, dengan sedikit perbedaan (misal sedikit perbedaan pada gerakan kaki).

Pergantian frame terus menerus ini membutuhkan kira-kira 25 frame tiap-detik (untuk animasi dengan kualitas standar). Ketika frame-frame tersebut berganti-ganti, persepsi audience akan melihatnya seperti gambar bergerak. Selain dengan cara manual, pembuatan frame animasi juga dihasilkan dari drawing (lukisan), fotografi dan dari komputer.

Secara umum, proses membuat animasi merupakan sesuatu yang sulit, diperlukan kemahiran, pengalaman, serta kepakaran yang tinggi. Animasi mampu menampilkan sesuatu yang imajinatif dan mustahil atau sulit dilakukan dalam kehidupan di dunia nyata namun bisa divisualisasikan secara meyakinkan dalam animasi.

Animasi bisa membantu mengilustrasikan metode, memperagakan sebuah model, menunjukkan sesuatu yang aktif dan hidup pada media yang menampilkannya. Animasi belakangan ini sering dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan baik untuk kegiatan yang bersifat rekreatif maupun formal.

E. Software Pendukung

Free convert MPG, WMV, AVI, 3GP to FLV converter merupakan perintah untuk mengubah suatu file menjadi format berbeda agar dapat dibaca oleh aplikasi yang digunakan. Dalam memasukan video ke dalam *Macromedia Flash 8* dibutuhkan video format *FLV* agar bisa dibuka dalam aplikasi *Macromedia Flash*, karena video sebelumnya yang asli format *MP4*. Untuk melakukan *converter*, klik add video untuk memilih file anda lalu klik *converter* ke *FLV*.

III. METODOLOGI

A. Rancangan Aplikasi

Data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini meliputi materi PPKN, soal, video dan data-data pendukung lainnya. Materi PPKN kurikulum 2013 diambil dari buku paket kelas XI SMK dan juga diambil dari internet laman <http://www.bukupaket.com>. Data soal dibuat sendiri dengan berdasarkan dari materi PPKN kelas XI SMK kurikulum 2013. Data video mengambil dari youtube. Data-data pendukung berupa gambar seperti background, tombol next, tombol back, tombol home, tombol video diambil dari internet laman <http://4.bp.blogspot.com>.

Dalam media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan 41 scane, yaitu scane halaman awal, scane soal, scane jawaban, scane profile dan scane materi, scane BAB 1 sampai 9. Scane BAB I Penegakan HAM di Indonesia terdiri dari sub materi: kasus pelanggaran HAM, contoh kasus pelanggaran HAM, upaya penegakan HAM.

Scane BAB II Menelaah Ketentuan Konstitusional Kehidupan Berbangsa dan Bernegara, terdiri dari sub materi : Menjelajah wilayah NKRI, Kedudukan Warga Negara dan Penduduk Indonesia, Kedudukan Beragama dan Berkepercayaan di Indonesia, Sistem Pertahanan dan Keamanan Negara RI.

Scane BAB III Menelusuri Dinamika Demokrasi dalam Kehidupan Bermasyarakat,

Berbangsa, dan Bernegara, terdiri dari sub materi : Hakikat Demokrasi, Penerapan Demokrasi di Indonesia, Membangun Demokrasi untuk Indonesia.

Scane BAB IV Mengupas Penyelenggaraan Kekuasaan Negara, terdiri dari sub materi : Sistem Pembagian Kekuasaan Negara RI, Kedudukan dan Fungsi Kementerian Negara RI dan Lembaga Pemerintah Non-Kementerian, Kedudukan dan Fungsi Pemerintah Daerah dalam Kerangka NKRI.

Scane BAB V Menyiram Indahnya Keadilan dan Kedamaian, terdiri dari sub materi : Hakikat Perlindungan dan Penegakan Hukum, Lembaga Penegak Hukum dan Menjamin Keadilan dan Kedamaian, Dinamika Pelanggaran Hukum.

Scane BAB VI Menyibak Kasus Pelanggaran Hak dan Pengeingkaran Kewajiban Warga Negara, terdiri dari sub materi : Hakikat Hak dan Kewajiban Warga Negara, Kasus Pelanggaran Hak dan Pengeingkaran Kewajiban Warga Negara.

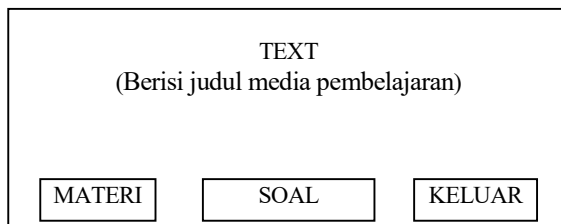
Scane BAB VII Menatap Tantangan Integrasi Nasional, terdiri dari sub materi : Mewaspadaai Ancaman Integrasi Nasional, Strategi dalam Mengatasi Berbagai Ancaman dalam Membangun Inttegrasi Nasional.

Scane BAB VIII Menelusuri Dinamika Kehidupan Bernegara dalam Konteks Geopolitik Indonesia, terdiri dari sub materi : Konsep Geopolitik Indonesia, Kehidupan Bernegara dalam Konsep NKRI.

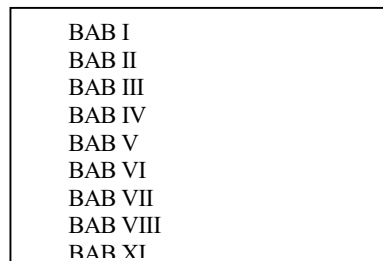
Scane BAB IX Mencermati Potret Budaya Politik Masyarakat Indonesia, terdiri dari sub materi : Hakikat Budaya Politik, Karakteristik Budaya Politik, Hakikat Kesadaran Politik, Contoh Budaya Politik Partisipan.

B. Rancangan GUI

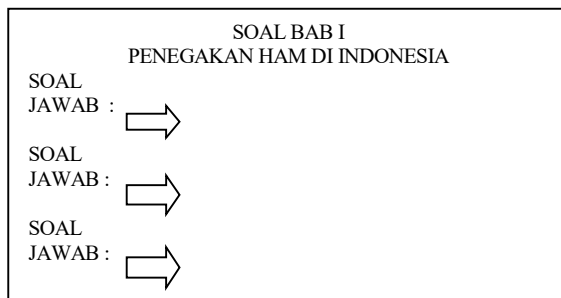
GUI yang dirancang meliputi Halaman Awal, Tampilan Materi, Tampilan Soal yang dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini.



Gambar 1. Rancangan Halaman Awal



Gambar 2. Rancangan Tampilan Materi



Gambar 3. Rancangan Tampilan Soal

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Halaman Awal



Gambar 4. Tampilan Awal

Pada halaman ini berisi teks judul, dan tombol-tombol dibawah untuk memudahkan pengguna. Terdapat tombol MATERI untuk menampilkan halaman materi, tombol SOAL untuk menampilkan halaman soal, tombol PROFIL untuk menampilkan halaman profile, tombol KELUAR untuk keluar dari aplikasi tersebut

B. Tampilan Halaman Materi

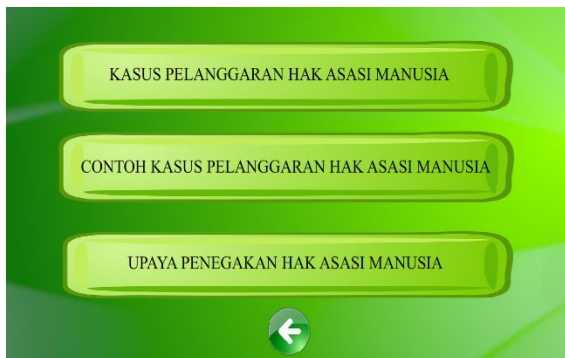


Gambar 5. Tampilan Materi

Untuk menampilkan halaman materi kita harus menekan tombol materi. Isi dari materi ada pilihan BAB yaitu BAB 1 sampai 9, setiap BAB berisi materi.

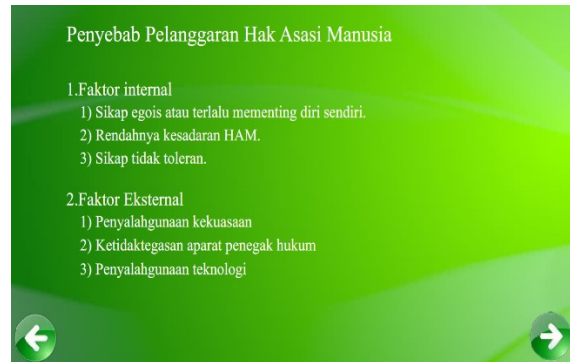
Jika kita klik BAB I muncul tampilan sub materi yang ada di BAB I seperti gambar di bawah ini. Sub materi dari BAB I terdiri dari :

- kasus pelanggaran HAM,
- contoh kasus pelanggaran HAM,
- upaya penegakan HAM



Gambar 6. Tampilan Sub Materi BAB I

Contoh tampilan sub materi Kasus Pelanggaran HAM adalah seperti gambar di bawah ini.



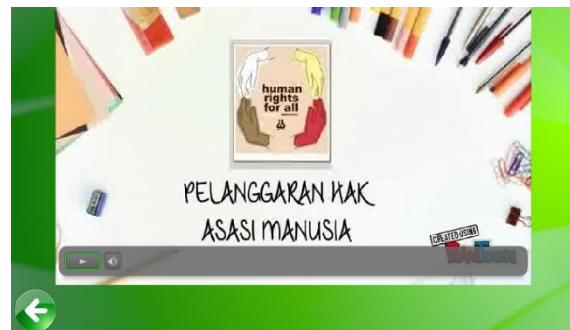
Gambar 7. Tampilan isi materi

C. Tampilan Halaman Video

Berikut salah satu contoh halaman yang memuat GUI untuk tampilan video. Penyajian video dimaksudkan supaya peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.



Gambar 8. Tampilan GUI untuk mengakses video



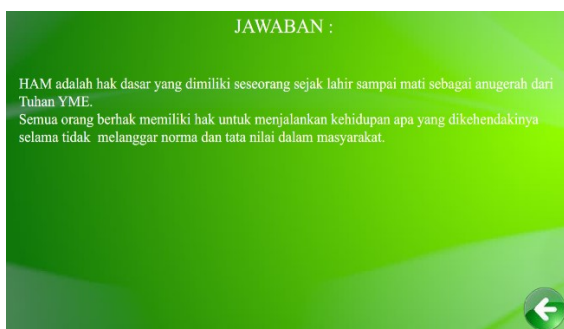
Gambar 9. Tampilan pemutaran video

D. Tampilan Halaman Soal Dan Jawaban

Halaman ini dimaksudkan untuk menampilkan pertanyaan-pertanyaan dari BAB yang sesuai. Gambar panah difungsikan untuk melihat jawaban yang benar.



Gambar 10. Tampilan Soal



Gambar 11. Tampilan Jawaban

V. KESIMPULAN

Macromedia Flash dapat digunakan dalam perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran PPKN kelas XI SMK kurikulum 2013. Aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sarana alat bantu penyajian materi ajar dalam proses belajar-mengajar.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para guru atau pengajar dalam menyampaikan materi ajar PPKN kelas XI SMK Kurikulum 2013. Dan diharapkan pula dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih meningkatkan minat belajar para peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi ajar.

REFERENSI

- Alim Sumarno, 2014, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Sederhana Melalui Bermain Injak Kartu Huruf Bergambar Pada Kelompok Usia 3-4 Tahun Paud Plus Al-Fattah*, Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya
- Essaid El Bachari, El Hassan Abelwahed, and Mohammed El Adnani, *E-Learning Personalization Based On Dynamic Learners' Preference*, International Journal of Computer Science & Information Technology (IJCSIT), Vol 3, No 3, June 2011
- Harjono, *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pelajaran Geografi Kelas XI SMP Dengan Macromedia Flash 8*, Politeknosains Vol XV No 1, Maret 2016, Politeknik Pratama Mulia Surakarta
- Kartika Mayasari, Dr. Erny Roesminingsih, M.Si, *Pengaruh Penggunaan Balok-Balok Angka Terhadap Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiyahbustanul Athfal 7 Padangbandung Dukun Gresik*, Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya.
- Nur Faizah. 2014, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Memancing Angka Pada Kelompok B Ra An-Nur*, Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
- Putu Wika Susi Andriyani, Gede Raga, I Kadek Suartama. 2012, *Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Padaanak Di Tk Widya Suta Kerti Sulanyah*, Jurusan PG PAUD, Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia