



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3  
UNTUK MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA  
KELAS X MULTIMEDIA SEMESTER GENAP  
DI SMK NEGERI 1 CERME BONDOWOSO  
TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

<sup>1</sup>Arico Ayani Suparto, <sup>2</sup>Dyan Yuliana, <sup>3</sup>Siti Seituni, <sup>4</sup>Nur Azise  
<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Situbondo, <sup>4</sup>Universitas Ibrahimy  
[caca13rico@gmail.com](mailto:caca13rico@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mendapatkan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Adobe Flash CS3*. 2) Menemukan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan Multimedia pembelajaran Sejarah Indonesia Bab III Islamisasi dan silang budaya di Nusantara materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research & development). Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini melalui 7 tahap yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Format Produk awal, 4) Uji coba awal, 5) Revisi produk, 6) Uji coba lapangan, dan 7) Revisi produk akhir. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 32 peserta didik kelas X Multimedia di SMKN 1 Cerme Bondowoso. Hasil penelitian berupa: 1) Produk Media pembelajaran berbasis multimedia yang sesuai dengan RPP yang diterapkan di SMKN 1 Cerme Bondowoso, 2) Produk media pembelajaran berbasis multimedia ini sangat layak digunakan baik dari segi pembelajaran maupun dari segi tampilan. Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash CS3 berdasarkan penilaian dari ahli media 86%, ahli materi 86%, dan dari uji kelayakan peserta didik 85%.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Multimedia, Adobe Flash CS3

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Upaya pembaharuan menyentuh bukan hanya sarana fisik/fasilitas pendidikan, tetapi juga sarana non fisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembanya.

Namun, ada kalanya kegiatan belajar mengajar dihadapkan pada suatu materi yang membutuhkan waktu terlalu lama atau media/alat bantu pengajaran yang kurang praktis, dan kurang menarik perhatian peserta didik. Pada saat inilah diperlukan media pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS3*.

Salah satu usaha yang diperlukan guru yaitu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Hal ini menuntut guru agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan motivasi dapat mengarahkan kegiatan belajar, memberi semangat peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya pula.

Guru sendiri dapat mempelajari berbagai *software* untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para peserta didiknya. Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti animasi, gambar, suara dan sebagainya adalah *Adobe Flash CS3*.

*Adobe Flash CS3* merupakan *software* (perangkat lunak) yang tidak hanya mampu menciptakan animasi yang menarik, tapi juga lebih interaktif, sehingga wajarlah bila *Adobe Flash CS3* dapat menjadi salah satu solusi yang layak diperhitungkan. Sebagai seorang pendidik, sangat baik jika mampu membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. *Flash*, merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *actionscript 2.0* ataupun *actionscript 3.0* yang dibawanya, *Flash* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. Selain itu pilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran.

Langkah - langkah menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk media pembelajaran : (1) Menggambar bentuk dasar, menggunakan warna, dan mengimpor gambar. (2) Membuat animasi objek bergerak. (3) Membuat animasi teks berubah warna. (4) Memberi suara pada animasi. (5) Membuat tombol kontrol (play dan stop) untuk animasi. (6) Membuat tombol dari frame pertama ke frame kedua.

Media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk mata pelajaran sejarah Indonesia adalah media pembelajaran alternatif karena kita dapat menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia atau dunia dari masa lampau hingga kini dan mudah disampaikan kepada peserta didik.

Dampak Media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Adobe Flash CS3* terhadap peserta didik :(1)Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.(2)Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.(3)Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.(4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pemikiran diatas peneliti bermaksud mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Multimedia Semester Genap di SMK Negeri 1 Cerme Bondowoso Tahun Pelajaran 2022-2023”

### **Kajian Pustaka**

#### **Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2015: 5), pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan decoding.

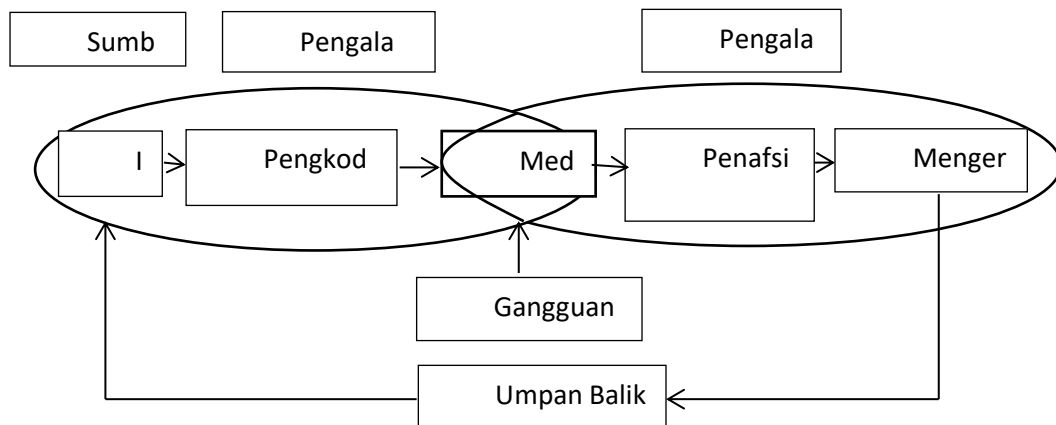
Berdasarkan hal tersebut media harus bermanfaat sebagai berikut :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator) bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (kominikan) dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2015:5).

### Posisi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

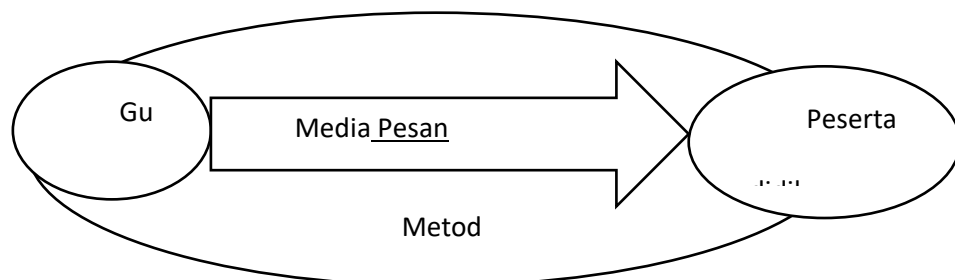
Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

### Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (Peserta didik). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut.



Gambar 2.2 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

(Sumber : Daryanto, 2015:8)

### **Karakteristik Media Pembelajaran Dua Dimensi**

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi salah satunya media grafis.

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan yang dimilikinya, kelemahannya, unsur-unsur disain dan kriteria pembuatannya, dan jenis-jenisnya.

Ciri-cirinya, media grafis termasuk: media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja.

Kelebihan yang dimiliki media grafis adalah: bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasikan antara media satu dengan yang lainnya. Kelemahan media grafis adalah: tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja, tidak menampilkan unsur audio dan motion.

### **Peranan Multimedia Dalam Pembelajaran**

HM.Musfiqon (2012:189) memaparkan kelebihan pembelajaran berbasis multimedia antara lain :

1. Lebih menarik minat peserta didik.
2. Lebih efektif dan efisien.
3. Lebih praktis.
4. Materi lebih banyak diserap peserta didik karena sesuai modalitas belajarnya.

Namun pembelajaran berbasis multimedia juga memiliki kelemahan diantaranya :

1. Biaya lebih mahal
2. Guru belum terampil mengoperasikan multimedia
3. Ketersediaan perangkatnya masih terbatas.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran memberikan suasana baru untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih interaktif, efektif, efisien dan menarik. Kegiatan belajar dengan multimedia berbasis komputer juga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kelompok tergantung permasalahan yang harus dipecahkan.

### **Pengertian Adobe Flash CS3**

*Adobe Flash* adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, terlebih pada bidang

animasi. *Adobe flash* sering digunakan untuk membuat beragam animasi seperti animasi interaktif, seperti pada halaman website untuk keperluan estetika, animasi kartun, presentasi, portfolio instansi, perusahaan maupun perorangan, game, dan beberapa animasi yang masih banyak lagi. Program animasi akan lebih maksimal penggunaannya apabila ditunjang dengan beberapa program grafis sebagai pemaksimal kinerja *Adobe Flash*. Kreativitas, selera dan cita rasa animator sangat berperan besar dalam pembuatan media berbasis *Adobe flash* (Warno,2012:49-50).

### Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

*Adobe flash* sering digunakan untuk pembuatan beragam animasi seperti animasi interaktif, seperti pada halaman website untuk keperluan estetika, animasi kartun, presentasi, portfolio instansi, perusahaan maupun perorangan, game dan beberapa animasi yang banyak lagi. Program animasi akan lebih maksimal penggunaannya apabila ditunjang dengan beberapa program grafis sebagai pemaksimal kinerja *Adobe flash*. Kreativitas, selera dan cita rasa animator sangat berperan besar dalam pembuatan media berbasis *Adobe Flash*. Adapun keunggulan dari program / *software Adobe Flash* menurut Aaron Jibril (2011: 3-4) adalah sebagai berikut :

- a. Dapat membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script 3.0*.
- b. Dapat membuat obyek 3 dimensi.
- c. Beberapa *tool* grafis yang terdapat pada *software* grafis *Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
- d. Tampilan *interface* yang lebih simple dan cukup mudah dicerna.
- e. Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.
- f. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan *software* lain, seperti *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov* dan lain sebagainya.

#### 2.1.1 Rancangan Media Pembelajaran

Rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *software adobe flash CS3* dengan materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam yang telah dilakukan dapat dilihat melalui gambar berikut ini :

##### 1. Loading

*Loading* adalah tampilan halaman pembuka untuk proses masuk pada media pembelajaran berbasis multimedia. Tampilan halaman *Loading* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.4 Tampilan Halaman *Loading*

2. *Login Here*

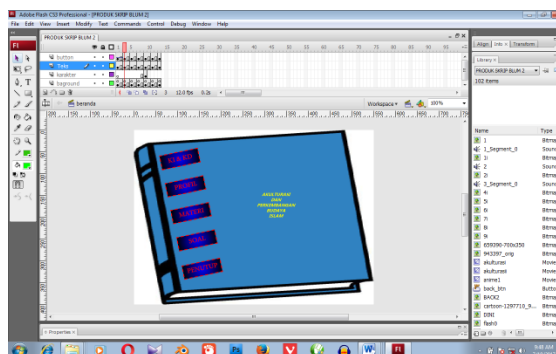
Tampilan *Login Here* yaitu tampilan perintah untuk masuk pada menu utama *home* (rumah). Untuk masuk pada menu utama pengguna dapat mengklik tombol *Login Here* yang ditunjukkan dengan panah putih yang telah disediakan. Tampilan halaman *Login Here* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.5 Tampilan Halaman *Login Here*

3. *Home*

Pada tampilan menu *Home* (rumah) terdapat 5 tombol yang bisa dipilih oleh pengguna yaitu diantaranya tombol *KI* dan *KD*, tombol profil, tombol materi, tombol soal dan tombol penutup. Tampilan halaman *Home* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.6 Tampilan Halaman *Home*

**METODE PENELITIAN**  
**Model Penelitian dan Pengembangan**

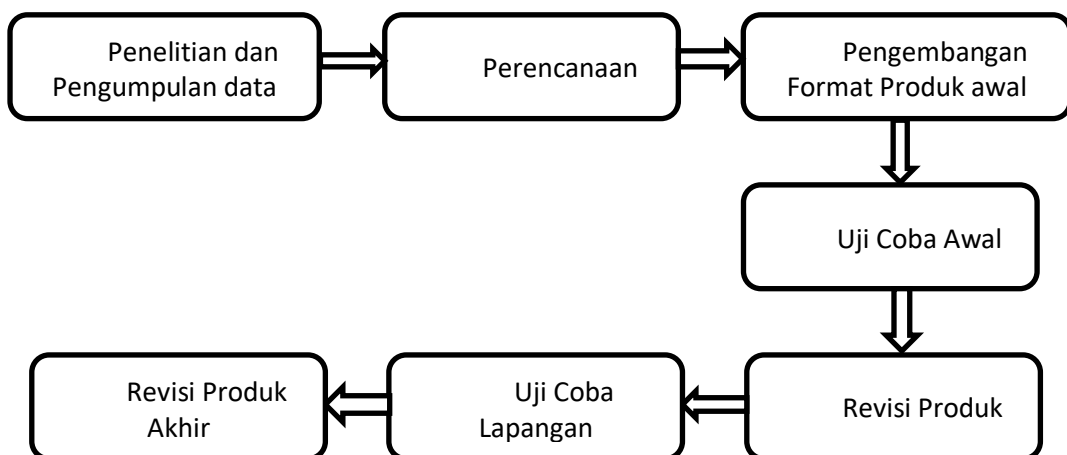
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2016: 297) *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda perangkat keras (*hardware*) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*). Jika penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk maka sangat jelas produk ini adalah objek yang diteliti pada proses awal penelitian sampai akhir, sedangkan jika dilakukan uji coba dalam kelas peserta didik, maka peserta didik adalah subjek penelitian (pelaku). Jadi titik fokus penelitian kita sebenarnya ada pada objek penelitian (produk), sehingga dalam mengambil keputusan tidak mengarah kemana-mana yaitu tetap pada produk yang dikembangkan (objek penelitian).

### **Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam membuat produk, sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang ditampilkan pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.1** Prosedur *Research & Development (R&D)* yang digunakan Uji Coba Produk

Uji coba produk penting untuk dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Dalam penilaian produk ini akan diuraikan tentang desain uji



coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### **Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Sebelum diuji cobakan, produk media pembelajaran berbasis multimedia divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap I. Produk yang telah direvisi divalidasi oleh Guru mata pelajaran Sejarah Indonesia, kemudian dilaksanakan revisi tahap II. Produk hasil revisi tahap kedua diuji cobakan terhadap Peserta didik kelas X Multimedia.

### **Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba produk media pembelajaran berbasis multimedia dengan materi Akulturasi dan Perkembangan Budaya Islam adalah peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Cerme Bondowoso.

### **Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif.

#### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari ahli media terhadap produk. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif diperoleh dari wawancara.

#### **2. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif berupa penilaian produk berdasarkan perolehan skor yang diberikan oleh subjek uji coba. digunakan untuk mengukur pencapaian pengguna (*user*) setelah menggunakan produk.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket untuk diuji validasi oleh ahli media, ahli materi dan diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan materi Akulturasi dan Perkembangan Budaya Islam kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Cerme Bondowoso.

Untuk mengukur persepsi atau pendapat responden penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, peneliti menggunakan Skala Likert. Skala Likert disebut juga *assumed rating scale*, yang mengukur sikap terhadap suatu hal yang diungkapkan melalui serangkaian pernyataan tentang sesuatu kecenderungan, sesuatu hal, objek, keadaan, dan sebagainya dan menanyakan kepada responden untuk memberikan jawaban apakah responden sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, atau sangat tidak setuju. Dalam Skala Likert, untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden, biasanya yang menunjukkan kecenderungan positif, misalnya Sangat

Setuju (SS) diberi skor 5, Setuju (S) 4, Ragu-Ragu (R) 3, Tidak Setuju (TS) 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) 1.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan satu variable yaitu media pembelajaran interaktif. Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengukur kelayakan produk melalui persentase penilaian serta kritik dan saran yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh subjek uji coba. Adapun langkah – langkah untuk analisis deskriptif adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{TSEV}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas (Kelayakan)

TSEV = Total Skor Empirik Validator

Smax = Skor maksimal yang diharapkan

Hasil analisis data selanjutnya dicocokkan dengan kriteria validitas (kelayakan) yang mengacu pada Akbar dan Sriwiyana (dalam Rosa, 2015:38) sebagai berikut.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data Uji Coba

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Bab III Islamisasi dan silang budaya di Nusantara materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam. Tahap pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data. Tahap ini dilakukan dengan tujuh tahap: Penelitian dan pengumpulan data, Perencanaan, Pengembangan Format Produk awal, Uji coba awal, Revisi produk, Uji coba lapangan, dan Revisi produk akhir.

### Analisis Data

Setelah data hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis multimedia terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh guna mengukur kelayakan produk melalui persentase penilaian yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh subjek uji coba. Analisis data hasil uji coba pengembangan ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil analisis data selanjutnya dicocokkan dengan kriteria validitas (kelayakan) mengacu pada tabel kriteria validitas yang dikemukakan oleh Akbar dan Sriwiyana (dalam Rosa, 2015:38) sebagai berikut.

Tabel 4.6 Kriteria Validitas

| o | Kriteria           | Keterangan                                  |
|---|--------------------|---|
|   | 80,01%-<br>100,00% | Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi) |
|   | 60,01%-<br>80,00%  | Layak (dapat digunakan dengan revisi kecil) |
|   | 40,01%-            | Cukup Layak (dapat digunakan dengan         |

|  |                     |   |
|--|---------------------|---|
|  | 60,00%              | revisi)                                 |
|  | 20,01% -<br>40,00%  | Kurang Layak (tidak dapat digunakan)    |
|  | 00,00% - 20,0<br>0% | Tidak Layak (terlarang untuk digunakan) |

Berikut ini disajikan tabel hasil analisis data hasil uji coba pengembangan Produk Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.

| o | Subjek Uji Coba                          | Persentase Skor | Keterangan                                  |
|---|--|-----------------|---|
|   | Ahli Media                               | 86%             | Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi) |
|   | Ahli Materi                              | 86%             | Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi) |
|   | Seluruh Peserta didik kelas X Multimedia | 85%             | Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi) |

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel diatas, persentase skor yang diperoleh dari ahli media 86%, ahli materi 86% dan hasil uji coba lapangan menunjukkan rata-rata persentase skor 85%. Nilai persentase skor dari semua subjek melebihi 80%. Dengan demikian, produk media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS3* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Bab III Islamisasi dan silang budaya di Nusantara materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam yang dikembangkan melalui skripsi ini tergolong sangat layak tanpa revisi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

### **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh dari revisi produk yang telah direvisi, dengan beberapa masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi yang menjadi bahan revisi. Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan :

1. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia yang disajikan dalam bentuk SWF dengan *Software Adobe Flash Cs3* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Bab III Islamisasi dan silang budaya di Nusantara materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam kelas X Multimedia di SMKN 1 Cerme Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023. Pengembangan ini dikembangkan menggunakan model pengembangan procedural dari borg and gall yang direvisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli media dan ahli materi, serta peserta didik kelas X Multimedia yang menjadi sasaran dalam penggunaan produk tersebut.
2. Kriteria penilaian dan kualitas kelayakan produk media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Bab III Islamisasi dan silang

budaya di Nusantara materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam kelas X Multimedia di SMKN 1 Cerme Bondowoso berdasarkan hasil review penilaian adalah **Sangat Layak**, dari ahli media mendapatkan persentase skor 86%, dari ahli materi mendapatkan persentase skor 86 % dan dari peserta didik mendapat persentase skor 85%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marianda, Gina. 2015. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Konsep Gaya Pada Mata Pelajaran Fisika Smp Kelas VIII*. Tersedia pada <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/view/312/272> Diakses pada 3 April 2017
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Pariartha, I Gede Martha Adi. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VIII Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja*. Tersedia pada <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/download/938/808> Diakses pada 29 Maret 2023.
- Rokhman, Muhammad Nur. 2014. *Perpaduan Budaya Lokal, Hindu Buddha, Dan Islam di Indonesia*. Tersedia pada <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/drs-muhamad-nur-rokhman-mpd/diktat-sejarah-nuansa-karakter-1.pdf> Diakses pada 12 Mei 2023
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembang*. Jakarta: Kencana.
- STKIP PGRI Situbondo. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Situbondo: STKIP PGRI Situbondo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Warno, Kusminarko. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean*. Tersedia pada <http://eprints.uny.ac.id/6827/1/SKRIPSI.pdf> Diakses pada 12 Mei 2023