

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6 DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ATPH PADA MATA PELAJARAN ALAT DAN MESIN
PERTANIAN DI SMKN 4 JENEPONTO**

Amirah Mustarin, Rahmat Arifyansah, Muh.Rais

Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian Fakultas Teknik
Universitas Negeri Makassar
amirahmustarin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran alat dan mesin pertanian kelas X program keahlian agribisnis tanaman pangan dan hortikultura SMK Negeri 4 Jeneponto dengan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian agribisnis tanaman pangan dan hortikultura SMK Negeri 4 Jeneponto pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 34 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Pengumpulan data hasil belajar dan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan lembar tes akhir belajar dan lembar observasi pada siklus I dan siklus II. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto. Hasil tes siklus I menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 52,94% dan tes siklus II menunjukkan semua siswa yang berjumlah 34 siswa dinyatakan 100% tuntas.

Kata Kunci: *hasil belajar, media pembelajaran Adobe Flash CS6.*

ABSTRACT

This research is a classroom action research, to improve student learning outcomes on the tools and agricultural machinery subject in class X majoring agribusiness food crops and horticulture expertise SMKN 4 Jeneponto with the use of teaching media, Adobe Flash CS6. The subjects of this research were the students of class X agribusiness food crops and horticulture expertise SMK Negeri 4 Jeneponto in the first semester of academic year 2017/2018 that consist of 34 students. This study was conducted in two cycles consisting of four activities, namely: planning, implementation, monitoring/observation and reflection. Data collection and activities of student learning outcomes is done by using a test sheet end of study and observation sheet in the first cycle and the second cycle. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. Based on the results of this study concluded that the use of Adobe Flash CS6 can improve the learning outcomes of class X ATPH SMKN 4 Jeneponto. The first cycle test showed learning completeness 52.94% and the second cycle test showed that all students, 34 students, were declared 100% complete.

Keywords: *Learning Outcomes, Teaching Media Adobe Flash CS6*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Namun dalam media pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam penyajian media pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik akan memberikan kontribusi dalam peningkatan hasil belajar siswa. Begitupun sebaliknya jika disajikan dengan cara yang tidak tepat menyebabkan kemampuan siswa sulit dikembangkan.

Kunci keberhasilan dalam penyampaian media yaitu diperolehnya hasil belajar yang meningkat dari sebelumnya, maka seorang guru dituntut untuk membuat media pembelajaran dalam menyampaikan materinya yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga, siswa merasakan suasana yang menarik dalam proses belajarnya. Agar pembelajaran efektif dan fungsional maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan (Febrianto, 2017). Namun kenyataannya hampir di setiap sekolah menengah belum diterapkan media pembelajaran, sehingga materi yang harus disampaikan dengan contoh yang real belum tersampaikan dengan baik hanya sekedar penjelasan berbasis ceramah.

SMK Negeri 4 Jeneponto merupakan sekolah yang dalam proses belajar mengajarnya masih menggunakan media konvensional sehingga siswa merasa kurang mengerti tentang Alat dan Mesin Pertanian.

Media pembelajaran diharapkan menjadi solusi dalam mengembangkan hasil belajar siswa karena dari hasil belajar yang didapatkan melalui wawancara terhadap beberapa siswa, mereka menginginkan

suasan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Sebagian besar siswa hanya menghafal pembelajaran yang diberikan tanpa memahami sehingga pada saat evaluasi siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik.

Keadaan yang seperti demikian menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran penerapan konsep mutu hasil pertanian memperoleh nilai dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Hanya sekitar 28 siswa yang lulus dengan nilai rata-rata 71-100 dengan presentasi 73% sementara indikator keberhasilan yang ingin dicapai adalah 80% atau 31 orang jumlah siswa yang harus lulus pada mata pelajaran tersebut.

Salah satu strategi yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian pada kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto yaitu menggunakan media. Media secara khusus menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2013), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini yang dimaksud dari pendapat diatas yaitu guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Media yang tepatnya peneliti gunakan adalah media Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Adobe Flash CS6 merupakan versi Adobe Flash yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS3, Adobe Flash CS4, dan Adobe

Flash CS5 (Madcoms, 2013). Adobe Flash CS6 mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif dan lain-lain (Ichwan, 2015).

Media Adobe Flash CS6 ini sangat baik digunakan pada pelajaran Alat dan Mesin Pertanian karena media Adobe Flash CS6 ini mempunyai unsur gambar, efek suara, animasi serta tampilan menarik yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran siswa. Software Adobe Flash CS 6 Profesional menghasilkan produk dalam bentuk exe (Saselah, dkk, 2017). Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya Rina Izatul Lailiya (2015) yang mengemukakan bahwa penerapan media Adobe Flash CS6 ini sangat layak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di SMK Negeri 4 Jeneponto. Dengan judul penelitian Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X ATPH Pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian di SMK Negeri 4 Jeneponto.

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah: "Apakah penerapan media pembelajaran Adobe Flash CS6 akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X ATPH pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian di SMK Negeri 4 Jeneponto?"

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Adobe Flash CS6 bagi siswa kelas X ATPH pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian di SMK Negeri 4 Jeneponto.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan bahan informasi sebagai masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan yang berguna

untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menambah wawasan di bidang pendidikan dan pengajaran terutama menyangkut media pembelajaran Adobe Flash CS6. Bagi guru adalah untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar (mengembangkan diri) dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan mutu kelulusan dan kompetensi siswa. Bagi Peneliti untuk menambah pengetahuan dan pengalaman serta sebagai bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam siklus berulang, dimana setiap siklus terdiri atas rangkaian empat kegiatan yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi (evaluasi), dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Jeneponto. Waktu penelitian dilaksanakan awal semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X ATPH di SMK Negeri 4 Jeneponto yang berjumlah sebanyak 34 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui metode observasi dan metode tes hasil belajar.

Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai antara siklus I dengan siklus II yang merupakan komponen yang saling berkaitan.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa rata-rata mencapai nilai kriteria ketuntasan

minimal (KKM) 75 sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa pada kelas X ATPH di SMK Negeri 4 Jeneponto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa dari pelaksanaan siklus I dan siklus II pada pembelajaran Alat dan Mesin Pertanian yang diperoleh dari hasil analisis statistik deskriptif yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan

atau menggambarkan hasil belajar siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto dengan menggunakan media Adobe Flash CS6. Skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto setelah diterapkan media pembelajaran Adobe Flash CS6 dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1

Hasil belajar peserta siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto

| No | Statistik | Nilai statistic | | |
|----|------------------|------------------|----------|-----------|
| | | Sebelum Tindakan | Siklus I | Siklus II |
| 1 | Jumlah Siswa | 34 | 34 | 34 |
| 2 | Nilai Ideal | 100 | 100 | 100 |
| 3 | Nilai Tertinggi | 85 | 90 | 95 |
| 4 | Nilai Terendah | 15 | 45 | 75 |
| | Rata-rata | 55,88 | 73,24 | 86,03 |

Ketuntasan belajar pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian dapat dilihat berdasarkan kemampuan peserta didik memahami konsep melalui media pembelajaran Adobe Flash CS6. Dengan melihat kategori tuntas dan tidak tuntas dari

memahami materi pelajaran Alat dan Mesin Pertanian maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2

Deskripsi ketuntasan belajar peserta didik kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto

| Kategori | Nilai | Sebelum Tindakan | | Siklus I | | Siklus II | |
|---------------|----------|------------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| | | Fre-kuensi | Persen (%) | Fre-kuensi | Persen (%) | Fre-kuensi | Persen (%) |
| Tidak Tuntas | 0 – 74 | 30 | 88,24 | 16 | 47,06 | 0 | 0 |
| Tuntas | 75 – 100 | 4 | 11,76 | 18 | 52,94 | 34 | 34 |
| Jumlah | | 34 | 100 | 34 | 100 | 34 | 100 |

Berdasarkan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif, terlihat pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Adobe Flash CS6 memberikan perubahan hasil belajar pada siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media Adobe Flash CS6 dalam pembelajaran Alat dan Mesin Pertanian diperoleh adanya peningkatan hasil belajar pada siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto dari siklus I ke siklus II.

Penggunaan media Adobe Flash CS6 dalam pembelajaran yang diterapkan seorang guru merupakan salah satu faktor yang menentukan ketercapaian hasil belajar peserta didik, karena media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dapat mendorong semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru yang tentunya akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Sebelum Tindakan

Dari tabel 2 dapat di jelaskan bahwa rendahnya presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas X ATPH SMKN 4 Jeneponto, dimana ketuntasan belajar sebesar 88,24% atau 30 orang siswa belum tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tes awal (*Pre-Test*) secara klasikal belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebesar 11,76% atau 4 orang siswa dinyatakan tuntas belajar. Oleh sebab itu diperlukan perencanaan sebelum menerapkan media pembelajaran Adobe Flash CS6 agar efektif dan fungsional pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian. Kegiatan perencanaan tindakan dilaksanakan sebelum pembelajaran dan penggunaan media Adobe Flash CS6. Perencanaan ini meliputi:

- a) Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan disetiap siklus sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 135 menit per stau kali pertemuan
- b) Mengkaji kurikulum SMK Negeri 4 Jeneponto semester ganjil mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian yang berkaitan dengan tema penelitian yang dilakukan.
- c) Melakukan dialog awal yang digunakan untuk permasalahan awal dan dijadikan pijakan untuk melakukan rencana perbaikan pembelajaran
- d) Merancang program pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus untuk pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media Adobe Flash CS6
- e) Membuat instrumen penelitian soal tes awal (*Pre-test*) untuk siklus I dan II untuk melakuka evaluasi disetiap akhir siklus dan selanjutnya dilakukan validasi instrumen penelitian kepada validator
- f) Soal tes yang dirancang adalah soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal yang akan diujika kepada siswa pada pertemuan ke-3 sekaligus sebagai tes akhir siklus
- g) Instrumen non tes yan berupa lembar observasi yang telah disiapkan dan dilakukan setiap petemuan berlangsung

Siklus I

Pada Siklus I berdasarkan tabel 2 masih ada 16 siswa dari 34 siswa yang menjadi subjek penelitian yang hasil belajarnya menunjukkan berada pada

kategori tidak tuntas, jumlah tersebut menunjukkan masih sangat rendahnya ketuntasan pada siklus I yakni hanya sekitar 47,06% data tersebut masih jauh dari indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 85%, oleh sebab itu diperlukan perbaikan-perbaikan untuk melanjutkan kesiklus berikutnya agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa berada pada kategori tidak tuntas yaitu :

- a. Guru masih sangat kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru masih kurang menumbuhkan partisipasi aktif dari siswa.
- c. Guru tidak mengaitkan pelajaran yang akan diajarkan dengan materi sebelumnya.
- d. Kurang siswa yang mencatat materi pelajaran yang diajarkan oleh guru
- e. Masih banyak siswa yang terlihat kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
- f. Media Adobe Flash CS6 yang dibuat oleh guru masih belum sesuai dengan materi pelajaran sehingga efek kemenarikan media Adobe Flash CS6 belum terpenuhi.
- g. Penggunaan *background* dan *Template* pada media Adobe Flash CS6 belum sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru sehingga siswa kurang memperhatikan dan sulit menyerap materi pelajaran dan mengurangi efek kemenarikan dari media Adobe Flash CS6 tersebut.

Adapun langkah-langkah sebagai hasil refleksi Siklus I dalam pelaksanaan Siklus II meliputi

- a) Guru harus lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambah informasi yang dirasa perlu untuk diberikan.
- c) Guru harus lebih terampil dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- d) Guru harus mampu menghubungkan pelajaran yang akan diajarkan dengan materi sebelumnya.
- e) Pemberian modul agar siswa lebih fokus memperhatikan guru menjelaskan materi pelajaran.
- f) Pemberian tugas rumah kepada peserta didik diakhir pembelajaran.
- g) Menyesuaikan penggunaan fitur-fitur pada media Adobe Flash CS6 dengan materi pelajaran sehingga meningkatkan efek kemenarikan media Adobe Flash CS6 dan dapat memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Siklus II

Siklus II dilakukan setelah merefleksikan pelaksanaan Siklus I, kemudian diperoleh gambaran tindakan yang dilakukan pada Siklus II sebagai perbaikan dari pelaksanaan Siklus I, sehingga hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa telah mencapai standar KKM untuk mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian yaitu 75 serta mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85% dari jumlah

siswa yang ada. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas X ATPH yang menunjukkan nilai ketuntasan yang diperoleh dari hasil tes awal yaitu jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 30 siswa atau 88,24%, yang menggambarkan bahwa keseluruhan peserta didik pada kategori tidak tuntas, kemudian pada hasil belajar siklus I dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase 47,06% dan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 18 orang dengan persentase 52,94%. Selanjutnya dari hasil tes siklus II menunjukkan semua siswa yang berjumlah 34 siswa dinyatakan 100% tuntas.

Berdasarkan tabel 2 diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 100% atau 34 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tes akhir siklus II secara klasikal sudah tuntas belajar, karena diperoleh presentase ketuntasan belajar sebesar 100% menunjukkan telah memenuhi indikator keberhasilan yang dikehendaki yaitu 85%. Selain adanya peningkatan hasil belajar siswa, juga adanya peningkatan terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS6 memberikan manfaat dan pengaruh yang sangat nyata dalam meningkatkan aktivitas siswa terutama pada hasil belajarnya. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Ardimas (2015) yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan media presentasi Adobe Flash CS6 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Listrik DC di MAN Lab UIN Yogyakarta.

Maka secara umum dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash CS6 dapat meningkatkan hasil belajar

siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian pada pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Adobe Flash CS6 dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto dari siklus I ke siklus II serta terjadi peningkatan positif aktivitas siswa kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto.

SARAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh agar proses belajar mengajar pada mata pelajaran Alat dan Mesin Pertanian lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Dalam penerapan media Adobe Flash CS6 pada proses pembelajaran diperlukan persiapan yang cukup matang dan keterampilan khusus sehingga guru harus mampu memilih ide yang cukup menarik untuk dituangkan ke dalam Adobe Flash CS6.
2. Diharapkan kepada guru-guru terkhusus guru SMKN 4 Jeneponto dapat mempertimbangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Jakarta Persada.

- Febrianto. 2017. *Analisis Penerapan Media Pembelajaran Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPHP pada Mata Pelajaran Pengendalian Mutu Dalam Proses Pengolahan di Smk Negeri 3 Takalar*. Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, Vol. 3, No. 43:48
- Ichwan, K. 2015. *Membuat media Pembelajaran dengan adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Lailiya, Rina Izlatul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah Taman*. Jurnal Pendidikan Akuntansi. Vol.3, No.1:10.
- Madcoms. 2013. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Saselah, dkk. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Adobe Flash CS6 Profesional pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia*. Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia. Vol 2, No. 2:17.