



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASH* MUATAN SBDP MATERI GERAK ANGGOTA TUBUH

Beta Amalia Zuliazani[✉], Deasylina da Ary

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Februari 2019

Dipublikasikan Maret 2019

Keywords:

Body's motion; flash; learning media; SBdP

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui hasil kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *flash* pada materi gerak anggota tubuh tema hewan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* diadaptasi dari Sugiyono. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Ngadiwarno berjumlah 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flash* sangat layak digunakan dengan memperoleh hasil persentase sebesar 98,44% oleh ahli media dan 96,88% oleh ahli materi. Hasil peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif kelompok kecil sebesar 0,685 dan psikomotorik sebesar 0,596 masing-masing mendapatkan kriteria sedang. Hasil belajar Psikomotorik pada kelompok besar sebesar 0,475 dan kelompok kecil sebesar 0,613 dengan masing-masing mendapat kriteria sedang. Selain itu media pembelajaran berbasis *flash* mendapatkan tanggapan guru dan siswa dengan persentase 100% pada skala kecil dan skala besar mendapatkan persentase 96,7% dari siswa dan 93,8% dari guru. Simpulan penelitian adalah media pembelajaran berbasis *flash* materi gerak anggota tubuh tema hewan layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to develop, find out the results of feasibility, and test the effectiveness of learning media based on flash on motion material of limbs mimicking animals. This type of research is Research and Development (R & D) adapted from Sugiyono. The subjects of this study were grade I students at SD Negeri 1 Ngadiwarno totaling 35 students. The results showed that learning media based on flash was very feasible to use by obtaining a percentage of 98.44% by media experts and 96.88% by material experts. The results of the test increase of cognitive on a small scale results of 0.685 and 0.596 on a large scale. And the results of the test increase of psychomotor on a small scale results of 0.475 and 0.613 on a large scale. From the results of the teacher and student responses to the media is very good with a percentage of 100% on a small scale and on a large scale get a percentage of 96.7% of students and 93.8% of teachers. The conclusion of this study was the learning media based on flash body motion material mimicking decent and effective animals in improving student learning outcomes 1st grade elementary school.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Blimbing, RT 09/RW 01, Mlatiharjo, Patean, Kendal
E-mail: betaamalia209@gmail.com

PENDAHULUAN

Guru adalah peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan bangsa, sehingga guru yang berkompoten harus di miliki oleh suatu bangsa. Ironisnya dalam laporan yang dinyatakan oleh UNESCO dimuat dalam Global Education Monitoring (GEM) Report 2016 mengungkapkan bahwa unsur utama pendidikan yakni guru, Indonesia mendapatkan posisi ke-14 dari 14 negara berkembang di dunia. Hal tersebut menggambarkan bahwa kualitas guru di Indonesia masih kurang dan perlu adanya usaha peningkatan. Guru pada Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 siswa kelas 1 SD Negeri 1 Ngadiwarno belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai bahan ajar. Penyediaan buku siswa di SD negeri 1 Ngadiwarno juga masih terkendala dengan pendistribusian, sehingga dalam proses pembelajaran satu buku digunakan untuk dua siswa. Materi yang terdapat dibuku tidak memberikan keleluasaan gerak pada siswa, seperti pada materi gerak anggota tubuh menirukan tumbuhan hanya terdapat gambar gerakan yang harus siswa tirukan. Hal tersebut membatasi ruang gerak siswa terhadap suatu gerak hewan yang ditirukan.

Guru dalam pemilihan media pembelajaran harus jeli dengan melihat dan memanfaatkan kondisi yang ada disekitarnya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Susanto, 2013:274). Perwujudan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dirasa menjadi alternatif yang tepat bagi guru dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran belum dilakukan oleh guru kelas 1 SD Negeri 1 Ngadiwarno terutama dalam muatan SBdP, hal tersebut sangat disayangkan karena sekolah telah menyediakan fasilitas yang mendukung seperti laptop, komputer, Liquid Crystal Display (LCD), layar proyektor, dan sound. Guru kelas 1 mengatakan bahwa kendala utama adalah keterbatasan penguasaan bidang IT yang mengakibatkan fasilitas sekolah tersebut hanya dimanfaatkan oleh beberapa guru saja.

Data yang didapatkan dalam pra penelitian menunjukkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan KD gerak anggota tubuh melalui tari Tema 2 Subtema 2 pembelajaran 1

belum tercapai sepenuhnya. Pada hasil belajar psikomotorik, sebanyak 21 dari 35 siswa kelas 1 mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketetapan Minimum (KKM).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran baru yang inovatif disesuaikan dengan sesuai karakteristik siswa kelas I SD Negeri 1 Ngadiwarno sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotorik. pengembangan media didesain menggunakan aplikasi *adobe flash professional cs 6* yang dapat menciptakan multimedia pembelajaran interaktif dimana gerak siswa yang cenderung aktif dapat diarahkan dengan baik melalui proses pembelajaran.

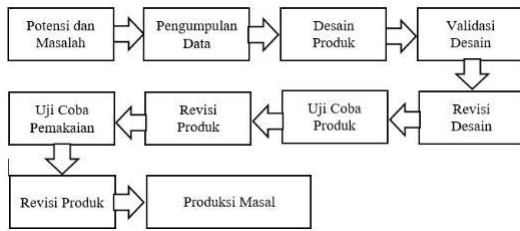
Multimedia merupakan media yang melibatkan jenis media yang merangsang semua indera dalam kegiatan pembelajaran. Didalam multimedia menampilkan gabungan dari beberapa teks, suara, gambar, dan video yang dirancang dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi (dalam Asyhar (2012:77)). Hal tersebut sejalan dengan karakteristik siswa usia SD (7-12 tahun) yaitu pembelajaran yang berkesan adalah berdasarkan benda yang leih nyata atau konkrit (Nugraha, 2017:94). Dengan adanya multimedia pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga semakin menarik tampilan multimedia maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Kuswanto, 2017:59). Kelebihan lain multimedia adalah mampu meningkatkan daya ingat seseorang sebesar 60% jika dalam pembelajaran menggunakan multimedia dibandingkan berbantuan media lain yang hanya 25-30% (Rante.P dkk, 2013:205).

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *Abode Flash* Pada Muatan SBdP siswa kelas I SD Negeri 1 Ngadiwarno Kendal" dengan tujuan untuk mengembangkan, mengetahui hasil kelayakan serta menguji keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*, yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Langkah-

langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono disajikan dalam diagram berikut ini.



Bagan 1. Langkah-Langkah Metode R&D (Sugiyono 2016:409)

Prosedur dalam penelitian ini meliputi: (1) potensi dan masalah melalui pra penelitian yaitu wawancara, observasi dan studi dokumen; (2) pengumpulan data berupa analisis kebutuhan guru dan siswa; (3) desain produk multimedia; (4) validasi desain oleh ahli materi dan media; (5) revisi desain multimedia sesuai saran ahli; (6) uji coba produk multimedia; (7) uji coba pemakaian; (8) produk akhir berupa multimedia berbasis adobe flash materi gerak anggota tubuh menirukan hewan bagi siswa kelas I Sekolah Dasar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 1 Ngadiwarno berjumlah 35 siswa. Subjek penelitian berperan dalam pengumpulan data, pelaksanaan uji coba baik skala kecil maupun besar, serta tanggapan atas multimedia yang dikembangkan peneliti. Uji coba skala kecil dilakukan pada lima siswa dengan teknik *purposive sampling*, sedangkan uji coba skala besar melibatkan seluruh subjek penelitian dengan teknik *sampling jenuh*. Desain rancangan yang digunakan adalah *pretest-posttest design* dengan membandingkan hasil antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Variabel yang diteliti meliputi multimedia berbasis *adobe flash* sebagai variabel bebas dan hasil belajar psikomotorik SBdP materi gerak anggota tubuh menirukan hewan sebagai variabel terikat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes unjuk kerja menggunakan rubrik penilaian, serta teknik nontes berupa instrumen wawancara, angket, studi dokumen dan observasi. Sedangkan teknik analisis data meliputi analisis data produk berupa analisis kelayakan multimedia serta tanggapan guru dan siswa; analisis data awal

menggunakan uji normalitas *Lilieforse*; dan analisis data akhir meliputi *t-tet* dan *n-gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Multimedia Berbasis *Adobe Flash*

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* muatan SBdP dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari tahap potensi dan masalah dengan pra penelitian yaitu wawancara, observasi dan studi dokumen untuk menemukan potensi dan permasalahan yang terjadi di kelas I SD Negeri 1 Ngadiwarno. Data ini digunakan sebagai rancangan identifikasi masalah yang selanjutnya akan dibatasi guna mempermudah proses penelitian. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data berupa pembagian angket kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan data pendukung dalam pengembangan sebuah media pembelajaran (Maharani, 2015).

Pada tahap berikutnya, peneliti merancang produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*, lalu dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi untuk divalidasi kelayakannya. Setelah melewati tahap revisi, peneliti melakukan uji coba produk dalam skala kecil dan besar. Tahap terakhir penelitian yaitu menghasilkan produk berupa multimedia berbasis *adobe flash* materi gerak anggota tubuh menirukan hewan bagi siswa kelas I Sekolah Dasar. Berikut adalah tampilan hasil pengembangan produk multimedia peneliti.

Tabel 1. Desain Multimedia Berbasis *Adobe Flash*

Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Flash</i> Materi Karya Tiga Dimensi	
	
Gambar 1. Halaman awal	Gambar 2. Halaman Utama
	
Gambar 3. Menu	Gambar 4. Menu



Peneliti telah menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berupa multimedia berbasis adobe flash yang dikembangkan oleh peneliti meliputi halaman awal dan halaman utama. Pada halaman awal siswa diajak untuk belajar bersama tentang materi gerak anggota tubuh menirukan hewan. Pada halaman utama memuat judul serta terbagi menjadi beberapa menu, yaitu menu petunjuk, kompetensi, materi, latihan dan menu info yang kesemuanya memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing. Hasil akhir berupa produk multimedia berbasis adobe flash yang dikemas kedalam bentuk CD.

Hasil Kelayakan Multimedia Berbasis Adobe Flash

Multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* muatan SBdP perlu diuji kelayakannya oleh para pakar ahli. Terdapat dua pakar ahli yang menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi kelayakan ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Validasi kelayakan ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan dari komponen penyajian dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar penilaian komponen penyajian yang diserahkan pada ahli media terdiri dari empat indikator yaitu menampilkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran; penyajian konten sesuai dengan materi; desain tampilan visual menarik dan media mudah digunakan. Hasil penilaian dari ahli media terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* muatan SBdP mendapatkan persentase 98,44% dengan kriteria sangat layak.

Validasi kelayakan ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Validasi kelayakan ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan dari komponen isi yang diserahkan pada ahli media

terdiri dari empat indikator yaitu relevan dengan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran; memuat materi gerak anggota tubuh menirukan hewan, disajikan dengan jelas, logis, dan runtut; sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* muatan SBdP mendapatkan persentase 96,88% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli secara keseluruhan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* muatan SBdP memenuhi kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran sehingga selanjutnya dapat diujicobakan pada siswa. Selanjutnya siswa diminta memberikan tanggapan terhadap multimedia berbasis *adobe flash*, yang terdiri 12 indikator. Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada uji coba skala besar terhadap multimedia berbasis *adobe flash* diperoleh persentase sebesar 96,7 % dengan kriteria sangat layak. Pada penelitian kelompok besar, tidak hanya siswa yang memberikan tanggapan tetapi guru juga ikut memberikan tanggapan terhadap multimedia berbasis *adobe flash*. Secara keseluruhan hasil tanggapan guru mengenai penggunaan multimedia berbasis *adobe flash* pada skala besar adalah sangat layak dengan persentase 93,8 %.

Hasil Keefektifan Penggunaan Multimedia Berbasis Adobe Flash

Uji keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* muatan SBdP berguna untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar ranah psikomotorik siswa yang diperoleh dari nilai hasil pretest dan posttest. Nilai pretest didapatkan sebelum pembelajaran menggunakan media, sedangkan posttest didapatkan setelah pembelajaran menggunakan media pada muatan SBdP.

Hasil pada uji coba skala kecil diperoleh hasil pretest siswa mendapatkan rata-rata sebesar 61,8 dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 50, ketuntasan belajar sebanyak 2 dari 5 siswa saja yang tuntas. Sedangkan pada hasil posttest siswa mendapatkan rata-rata sebesar 79,8 dengan nilai tertinggi 83 dan terendah 75. Hasil pada uji coba skala besar diperoleh hasil pretest siswa mendapatkan rata-rata sebesar 51,13 dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 25. Sedangkan pada hasil posttest siswa mendapatkan rata-rata sebesar 81,1 dengan nilai tertinggi 92 dan terendah 58.

Pada kelompok kecil diketahui bahwa hasil pretest sebelum menggunakan media memperoleh rata-rata sebesar 61,8 Sedangkan nilai posttest setelah menggunakan media memperoleh rata-rata sebesar 79,8. Dari hasil rata-rata nilai tersebut dapat diketahui adanya peningkatan nilai pretest dan posttest dengan N-Gain sebesar 0,596 kriteria sedang. Pada kelompok besar diketahui bahwa hasil pretest sebelum menggunakan media memperoleh rata-rata sebesar 51,13. Sedangkan nilai posttest setelah menggunakan media memperoleh rata-rata sebesar 81,1. Dari hasil rata-rata nilai

tersebut dapat diketahui adanya peningkatan nilai pretest dan posttest dengan N-Gain sebesar 0,613 kriteria sedang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa multimedia berbasis adobe flash yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dari ahli media dan ahli materi dan dari hasil tanggapan siswa dan guru mencapai persentase 100% untuk skala kecil dan tanggapan siswa 96,7 %, serta tanggapan guru mencapai presentase 93,8 % pada skala besar. Multimedia berbasis adobe flash efektif dibuktikan dengan peningkatan pada skala kecil rata-rata nilai pre-test atau memiliki peningkatan N-gain sebesar 0,596 , pada skala besar rata-rata nilai pre-test atau memiliki peningkatan N-gain sebesar 0,613.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada: (1) Allah SWT.; (2) kedua orang tua, Ayahanda Muhammad Taftazani dan Ibunda Siti Hanifah; (3) Dr. Deasylina da Ary, S. Pd., M. Sn. sebagai dosen pembimbing utama; (4) Putri Yanuarita S, S. Pd., M. Sn., sebagai mitra bestari I; (5) Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., sebagai mitra bestari II; dan (6) Kepala Sekolah dan guru kelas 1 SD Negeri 1 Ngadiwarno yang telah memberikan izin penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Kuswanto, Joko & Yosita Walusfa. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII*. Journal kurikulum dan teknologi pendidikan 6 (2).

Maharani, Y.S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1): 31-40.

Nugraha, R. Gita Ardhly. 2017. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs4 Professiona Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 2 Sd*. Scholaria 7 (2)

Rante, P, dkk. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Video Eksperimen Listrik Dinamis di SMP*. Pendidikan IPA Indonesia 2 (2)

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia

Yunus, Syarifudin (2017, 14 November). Mengkritisi Kompetensi Guru. Dikutip 24 Februari 2019. (<https://news.detik.com/kolom/d-3741162/mengkritisi-kompetensi-guru>).