

12. Artikel JPDK 2022

by Erwin Permana

Submission date: 28-Feb-2023 07:38PM (UTC-0500)

Submission ID: 2025698366

File name: 12._Artikel_JPDK_2022.pdf (337.58K)

Word count: 2642

Character count: 16404



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash* Pada Tema 7 Subtema 2 Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar

Muhamad Guntur Andrean Setyawan¹, Sutrisno Sahari²,
Erwin Putera Permana³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: gunturandreans@gmail.com¹, sutrisno@unpkediri.ac.id²,
erwinp@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Diketahui saat peneliti bertanya pada siswa dan guru bahwa penggunaan media masih jarang pada proses pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan konsep materi. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu memberi pemahaman tentang materi keragaman budaya lebih baik. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif adobe flash. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif adobe flash pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4, (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif adobe flash pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4, (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif adobe flash pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Penelitian ini menggunakan Research And Development (Penelitian dan Pengembangan). Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu ADDIE. Model R&D ini digunakan karena di sesuaikan dengan Langkah Langkah dalam proses dan pengembangan yang dilakukan peneliti. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi dan media, angket kepraktisan guru dan siswa, dan tes tulis/soal evaluasi. Data hasil validasi, angket dan tes tulis menggunakan skala likert. Hasil penelitian media pembelajaran interaktif adobe flash yaitu: (1) Media pembelajaran interaktif memperoleh presentase 87% dari ahli media dan 94% dari ahli materi yang berarti media dinyatakan sangat valid dalam uji validasi media, (2) Media pembelajaran interaktif memperoleh presentase 92% dari angket guru dan 92% dari angket siswa yang berarti media sangat valid dalam angket kepraktisan media, (3) Media pembelajaran interaktif mendapat presentase 45% (Ketuntasan) pada pre test dan mendapat presentase 82% (Ketuntasan) pada post test yang berarti media sangat efektif dalam hasil uji coba keefektifan media.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Flash, Keragaman Budaya.

Abstract

This research was motivated by observations during the learning process in students of grade IV SDN Mojoroto 4. It is known when researchers ask students and teachers that media use is still rare in the learning process. Therefore, the use of learning media is needed as an intermediary in conveying messages and material concepts. With the existence of learning media is expected to be able to provide understanding about cultural diversity material better. The learning medium used is adobe flash interactive learning media. The purpose of this research is (1) to find out the validity of adobe flash interactive learning media in students of grade IV SDN Mojoroto 4, (2) to find out the practicality of adobe flash interactive learning media in students of grade IV SDN Mojoroto 4, (3) to find out the effectiveness of adobe flash interactive learning media in students of grade IV SDN Mojoroto 4. This research uses Research and Development. The development model that is the reference of researchers is ADDIE. This R&D model is used because it is adjusted to the Step Steps in the process and development carried out by researchers. The data collection instrumen used are expert validation sheets of materials and media, practicality questionnaires of teachers and students, and writing tests / evaluation questions. Validation data, questionnaires and write tests using the likert scale. Adobe Flash interactive learning media research results are: (1) Interactive learning media obtains a percentage of 87% from media experts and 94% from material experts which means media is declared very valid in media validation tests, (2) Interactive learning media obtains a percentage of 92% of teacher questionnaires and 92% of student questionnaires which means media is very valid in media practicality questionnaires, (3) Interactive learning media gets a percentage of 45% (Completion) on the pre test and gets a

percentage of 82% (Completion) on the post test which means the media is very effective in the results of the media effectiveness trial.

Keywords: *Interactive Learning Media, Adobe Flash, Cultural Diversity.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah tidak dapat terlepas dari peran seorang guru. Guru berperan pokok dalam pendidikan. Bagi guru banyak tantangan yang harus dihadapi, salah satunya adalah mengelola kelas dengan baik sehingga dalam proses pembelajaran terjalin pembelajaran yang lancar dan siswa bersemangat serta termotivasi untuk belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil salah satunya yaitu menurut UU No. 20 Tahun 2003 jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal biasanya didapatkan pada lembaga-lembaga formal seperti sekolah, pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar jalur pendidikan formal yang dapat dilakukan secara terstruktur dan berjenjang sedangkan pendidikan informal dapat dilaksanakan dimana saja seperti pendidikan yang diberikan orang tua terhadap anaknya. Siswa memiliki motivasi belajar serta guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik. Maka guru haruslah pandai dalam meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif, senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Guru merupakan salah satu sumber belajar. Di Sekolah Dasar terdapat banyak mata pelajaran yang harus diajarkan oleh guru. Salah satu mata pelajaran SD adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan tujuan pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Karena jika dilihat pada materi-materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang kebanyakan menghafal, banyak siswa yang kurang antusias dan memahami konsep dari materi sehingga hasil belajar dari siswa masih banyak yang belum memenuhi syarat ketuntasan.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Februari tahun 2019 yang dilakukan peneliti di SDN Mojojoto 4 Kota Kediri, peneliti mewawancarai guru dan siswa bahwa penggunaan media masih jarang digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam pembuatan media yang membutuhkan waktu ekstra, terutama media pembelajaran interaktif. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan konsep pada materi.

Berkaitan dari permasalahan di atas, diharapkan dapat terlaksana seperti penelitian dilakukan oleh Agustin (2019), yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adobe flash. Berdasarkan jurnal tersebut peneliti memilih adobe flash sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti penelitian yang dilakukan pada jurnal tersebut. Menurut Rahmaibu (2016), Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai video, gambar, teks, bagan, musik dan suara. Ada beberapa alasan mengapa memilih flash sebagai media presentasi, karena flash memiliki kelebihan, yaitu hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil, Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih atraktif, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. Flash dapat membentuk file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (Personal Computer) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash. (Pramono, 2006: 2).

Pada penelitian ini, peneliti bermaksud mengaplikasikan materi keragaman budaya ke dalam media pembelajaran Adobe Flash agar siswa menjadi lebih tertarik pada mata pelajarannya dan memudahkan siswa dalam mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang karena mendapatkan suatu proses pembelajaran yang berbeda sehingga termotivasi pada diri peserta didik dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

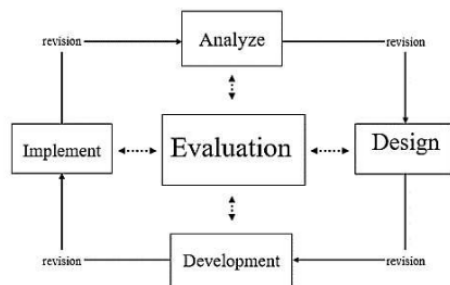
Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti ingin mengkaji lebih lanjut mengenai media pembelajaran Adobe Flash, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash Pada Tema 7 Subtema 2 Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar"

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Research And Development (Penelitian dan Pengembangan). Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu ADDIE. Model R&D ini digunakan karena disesuaikan dengan Langkah Langkah dalam proses dan pengembangan yang dilakukan peneliti. Pada model ADDIE Langkah-langkah

yang diambil sama seperti aslinya yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (Penilaian).

Berikut adalah bagan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis flash.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE (Sugiyono, 2015:39)

Berdasarkan gambar di atas, hasil dari tahap analisis deskripsi pembelajaran, tugas yang harus dipelajari dan tujuan instruksional disajikan sebagai masukan pada tahap desain, dimana deskripsi dan tujuan tersebut diubah menjadi spesifik untuk pembelajaran. Kemudian, spesifik desain tersebut disajikan sebagai tahap masukan pada tahap pengembangan, dimana akan digunakan untuk menuntun pada pemilihan atau pembuatan materi dan kegiatan dalam pembelajaran.

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE menurut Hamzah (2019:39-40), terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan – tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1) Tahap Analisis

Tahap analisis adalah suatu proses tahapan analisis kebutuhan serta proses mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan juga melakukan analisis tugas (*task analyze*). Pada tahap analisis output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profile dari calon peserta didik atau siswa, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan kebutuhan. Pada tahap ini setelah dilakukan analisis ditemukan permasalahan di SDN Mojoroto 4 dimana penggunaan media dalam proses pembelajaran masih berfokus pada penggunaan buku serta fokus pada metode ceramah saja. Pada tahap ini diketahui bahwa siswa membutuhkan media visual yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPS serta lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Tahap Desain

Pada tahap dimulainya proses perancangan yang menjadi gambaran peneliti dan mulai dituangkan pada tahap ini sehingga disebut juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*), ibarat suatu bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangun diatas kertas terlebih dahulu. Pada tahap peneliti telah menentukan produk seperti apa yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat dimulai tahap untuk perancangan dari produk tersebut. Produk dalam penelitian ini adalah media *flash* yang bertujuan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan yakni materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPS kelas IV. Pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan desain media *flash* yang sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti.

3) Tahap Pengembangan

Tahap ini merupakan proses mewujudkan hasil rancangan dari media atau produk menjadi kenyataan. Pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan atau yang dapat mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dengan matang baik itu bahan alat dan aplikasi tambahan dalam proses pembuatan produk harus di siapkan untuk menjadikan visual nyata dari produk tersebut. Tahap pertama adalah melakukan uji coba produk sebelum diimplementasikan. Baik itu membeli, membuat dan memodifikasi produk.

Terdapat dua hal mendasar yang sangat penting pada tahap ini yaitu memproduksi dan memodifikasi produk yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini serta menghasilkan produk berupa media *flash* yang bagus dalam artian media yang sesuai dengan tujuan penelitian dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk berupa media *flash* yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPS kelas IV. Produk berupa media ini juga akan diujikan kepada ahli media dan ahli materi sebagai rujukan untuk melakukan perbaikan produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

4) Tahap Implementasi

Pada tahap ini adalah tahap penerapan atau langkah nyata untuk menerapkan produk media yang dibuat dan diimplementasikan sesuai sistem pembelajaran dengan produk yang peneliti inginkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya. Tahap selanjutnya, produk diujikan ke validator ahli media dan materi untuk menguji kevalidan produk. Kemudian setelah dinyatakan valid oleh ahli media dan materi, produk dapat diuji cobakan melalui kelompok kecil atau terbatas berjumlah sekitar 10 siswa untuk mendapat data selanjutnya yaitu kepraktisan dan keefektifan media.

5) Tahap Evaluasi

Tahap ini adalah tahap untuk melihat apakah sistem pembelajaran dengan produk berupa media yang digunakan dan yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Tahap evaluasi dapat dilakukan pada setiap empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan review ahli untuk memberikan input atau masukan terkait rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap ini revisi juga dilakukan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap implementasi sehingga data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui revisi apa yang dibutuhkan untuk memaksimalkan efektifitas dari produk tersebut dalam menunjang proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan media sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian. Data kevalidan diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa angket yang dilakukan kepada dua ahli yaitu validator media dan validator materi. Hasil validasi ahli media diperoleh skor sebagai berikut $V - ah = \frac{70}{80} \times 100 = 87\%$. Hasil validasi ini memiliki skor dengan presentase 87%. Kriteria kevalidan ini menurut Akbar (2015) jika presentase 87% - 100% termasuk pada kriteria sangat valid (sangat baik digunakan). Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sangat baik untuk digunakan. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebagai berikut $V - ah = \frac{47}{50} \times 100 = 94\%$. Hasil validasi ini memiliki skor dengan presentase 94%. Kriteria kevalidan ini menurut Akbar (2015) jika presentase 86% - 100% termasuk pada kriteria sangat valid (sangat baik digunakan). Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sangat baik untuk digunakan.

Berdasarkan angket uji kepraktisan guru diperoleh skor sebagai berikut $V - ah = \frac{46}{50} \times 100 = 92\%$. Hasil angket ini memiliki skor dengan presentase 92%. Kriteria kevalidan ini menurut Akbar (2015) jika presentase 86% - 100% termasuk pada kriteria sangat valid (sangat baik digunakan). Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sangat baik untuk digunakan. Kemudian pada angket respon siswa diperoleh skor sebagai berikut $V - ah = \frac{323}{350} \times 100 = 92\%$. Hasil angket ini memiliki skor dengan presentase 92%. Kriteria kevalidan ini menurut Akbar (2015) jika presentase 86% - 100% termasuk pada kriteria sangat valid (sangat baik digunakan). Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sangat baik untuk digunakan.

Berdasarkan data hasil belajar untuk mengukur keefektifan produk, hasil uji coba melalui pemberian soal *pre test* kepada siswa, diperoleh persentase 45% pada rentang 41% - 60% yang berarti sebelum menggunakan media siswa kurang efektif dalam memahami materi, kemudian setelah pemberian soal *post test* menggunakan media diperoleh persentase 82% pada rentang 81% - 100% yang berarti media sangat efektif bila digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 2. Pembukaan



Gambar 3. Menu



Gambar 4. KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Sub Materi



Gambar 6. Materi Pakaihan Adat



Gambar 7. Materi Rumah Adat



Gambar 8. Materi Tari Adat



Gambar 9. Materi Alat Musik



Gambar 10. Kuis

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi media ini dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan perolehan dari ahli media yaitu sebesar 87% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan untuk ahli materi media ini

memperoleh skor sebesar 94 % dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan skor rata-rata yang diperoleh dari dua validator yaitu 90.5%, sehingga media dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil angket kepraktisan dari guru mendapatkan perolehan skor 96% yang dinyatakan bahwa media ini sangat praktis Sedangkan untuk hasil respon dari siswa dengan mendapatkan skor 92% yang dinyatakan bahwa media ini sangat praktis. Dapat disimpulkan skor rata-rata yang diperoleh dari dua responden yaitu 94%, sehingga media dinyatakan praktis.

Berdasarkan hasil keefektifan siswa dengan uji coba melalui pemberian soal evaluasi kepada siswa diperoleh skor presentase 45% pada pre test dan mendapat presentase 82% (Ketuntasan) pada post test yang berarti media sangat efektif dalam hasil uji coba keefektifan media

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Siska Ayu, Feriansyah Sesunan. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Sainstifik Menggunakan Adobe Flash*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional, 1(1).
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hamzah, Amir, 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi
- Rahmaibu, Farida H., Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningsih. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. Jurnal Kreatif, 1(1)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

12. Artikel JPDK 2022

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.stkip-mmb.ac.id Internet Source	4%
2	jonedu.org Internet Source	2%
3	repository.upi.edu Internet Source	2%
4	Submitted to Syntax Corporation Student Paper	2%
5	jptam.org Internet Source	2%
6	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	2%
7	ummaspul.e-journal.id Internet Source	2%
8	publikasi.undana.ac.id Internet Source	2%
9	repository.fkip.unja.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off