

Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2018-2019

Muhammad Sururuddin¹, Yul Alfian Hadi², Burhanuddin³

Pogram Studi PGSD Universitas Hamzanwadi^{1,2,3}

Surur_life@yahoo.co.id¹, yulalfianhadi@yahoo.com²,

burhanuddin.mha@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa audio visual menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SDN 5 Masbagek Selatan, dengan jumlah sampel 26 orang siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) mengadopsi model pengembangan Borg and Gall dengan lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan atau desain, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media audio visual menggunakan *macromedia flash*, layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa produk media audio visual menggunakan *macromedia flash* dikategorikan baik dengan perolehan skor 54 dan skor rata-rata 4,1 dan ahli materi mendapatkan kategori sangat baik dengan perolehan skor 48 dan skor rata-rata 4,8. Hasil respon siswa terhadap media audio visual menggunakan *macromedia flash* masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 84,6%. Simpulan yang bisa diambil dari data di atas adalah media audio visual menggunakan *macromedia flash* dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata IPS.

Kata Kunci: Audio visual, *Macomedia Flash*.

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini pendidikan menunjukkan suatu kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan yang terjadi akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang pendidikan terjadi secara menyeluruh (Barnawi, 2015: 47). Salah satunya adalah dalam proses pembelajaran, yang merupakan kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

Untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan, guru hendaknya memiliki kreatifitas dalam proses belajar mengajar seperti, menggunakan metode pembelajaran secara bervariasi disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang integral dalam sistem pembelajaran, banyak jenis media yang dapat digunakan diantaranya adalah media Audio-visual. “Audio-visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan, selain itu bentuknya media pembelajaran yang murah dan terjangkau” (Azhar, 2017: 141).

Penggunaan media audio-visual tidak dapat diabaikan karena media audio-visual merupakan sumber pengetahuan yang digunakan untuk memberikan suatu dorongan dan rangsangan yang akan dapat membantu keberhasilan dalam meraih tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dimana siswa dapat melihat, mengamati secara langsung materi yang sampaikan terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas V SDN 5 Masbagek Selatan, informasi yang diperoleh adalah dalam proses pembelajaran guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Guru masih terpaksa menggunakan media yang ada (buku paket, papan tulis) tanpa berinisiatir untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berupa audio visual menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 5 Masbagek Selatan Tahun Pelajaran 2018-2019.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) yang mengadopsi model Borg & Gall dan model Dick & Carey. Model pengembangan hasil penyederhanaan ini mempunyai lima tahap, yaitu: analisis kebutuhan, perencanaan atau desain, pengembangan produk, validasi produk, uji coba dan revisi produk.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan yaitu lembar validasi, lembar tes dan angket. (1) Lembar validasi adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas desain awal produk. Instrumen ini terdiri dari lembar validasi isi atau materi dan lembar validasi tampilan atau media, yang akan diberikan kepada tim validasi dibidang masing-masing, (2) Tes merupakan alat ukur untuk proses pengumpulan data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan kemampuan maksimalnya, (3) Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya, (Zainal Arifin, 2012: 228).

Tahapan yang akan dilakukan pada teknik analisis data adalah : analisis validasi tim ahli, analisis angket respon siswa, dan analisis hasil belajar siswa. Penjelasan dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut :

Analisis Lembar Validasi Tim Ahli

Data hasil penelitian ini berupa tanggapan tim ahli terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek bahasa, isi/materi dan tampilan bahan ajar setelah proses pemberian bimbingan belajar dengan menggunakan bahan ajar. Data yang berupa skor tanggapan ahli yang dikumpulkan lembar validasi, dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan tehnik kategori dan disimpulkan sebagian masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Langkah yang digunakan dalam memberikan kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah berupa data skor tanggapan ahli yang diperoleh melalui lembar validasi yang diubah menjadi data interval. Pada lembar validasi disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk bahan ajar yang dikembangkan dengan memiliki jawaban range dari 1 – 5. Semakin besar nilai yang

diberikan maka semakin besar respon positif siswa. Apabila hasil kuisioner memberikan reaksi positif diatas 50 % maka penelitian dianggap valid. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima.

Analisis Angket Respon Siswa

Data yang berupa skor respon siswa yang diperoleh melalui lembar angket diubah menjadi data interval. Pada lembar angket disediakan lima pilihan untuk memberikan respon terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *macromedia flash*, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Jika siswa memberikan respon “sangat baik” pada butir pertanyaan/ Pernyataan, maka skor butir pertanyaan/ Pernyataan sebesar “5”, demikian seterusnya.

Untuk mencari skor rata-rata dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan, digunakan rumus:

$$\bar{X}_i = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X}_i = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = jumlah responden (Sudjana, 2011: 109)

Analisis Hasil Belajar

Hasil tes yang dihasilkan oleh siswa akan dianalisis sebagai persentase nilai ketuntasan belajar dengan ketuntasan klasikal. ketuntasan klasikal merupakan mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa menyeluruh yang nantinya akan berdampak pada keberhasilan suatu bahan ajar yang dikembangkan. Adapun rumus yang akan digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan.

$\sum x$ = Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 60

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes (Agung Purwoko, 2001: 130)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang didapatkan dari validasi tim ahli, tes hasil belajar dan angket respon siswa menunjukkan bahwa media audio visual menggunakan *macromedia flash* mata pelajaran IPS layak digunakan karena memenuhi kriteria.

Dari hasil analisis data validasi ahli tampilan media audio visual menggunakan *macromedia flash*, peneliti memperoleh skor 54 dengan rata-rata 4,1. Artinya bahwa media audio visual menggunakan *macromedia flash* memenuhi kategori/kriteria baik yang berada pada rentang skor ($44,16 < X \leq 54,48$). Sedangkan data validasi ahli materi dengan skor aktual 48 dengan rata-rata 4,8. Artinya bahwa media audio visual menggunakan *macromedia flash* memenuhi kriteria "baik" yang berada pada rentang skor $33,96 < X \leq 41,88$. Data tersebut menunjukkan bahwa dari segi aspek materi, produk pengembangan media audio visual menggunakan *macromedia flash* layak digunakan.

Sedangkan untuk melihat respon siswa dalam proses pembelajaran menggunakan produk media audio visual menggunakan *macromedia flash* yang dikembangkan dilihat dari data uji coba lapangan menggunakan angket respon siswa. Hasil akhir yang diperoleh rata-rata angket respon siswa pada uji coba lapangan adalah 36,6 dalam kategori "sangat baik". Setelah melihat respon siswa, peneliti juga melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual menggunakan *macromedia flash* yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh setelah menggunakan media audio visual menggunakan *macromedia flash* yang dikembangkan yaitu, dapat meningkatkan pemahaman materi siswa dan dinyatakan efektif dari segi pencapaian hasil belajar siswa berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa mencapai 84, % ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang tuntas dari pada yang tidak tuntas.

Berdasarkan kriteria maka pengembangan audio visual menggunakan *macromedia flash* dari ahli tampilan dan ahli materi telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN 5 Masbagik Selatan. Namun walaupun demikian tidak dipungkiri produk pengembangan ini tetap memiliki kekurangan, baik dalam pengembangan dan pengaplikasiannya. Berdasarkan validasi ahli yang telah dilakukan menunjukkan bahwa audio visual menggunakan *macromedia flash* telah memenuhi syarat layak dan hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa audio visual menggunakan *macromedia flash* yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh siswa, dilihat dari hasil uji coba lapangan siswa lebih bersemangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media ini didesain dengan warna yang berbeda pada setiap pokok bahasan dengan pembahasannya agar siswa dapat mengetahui garis besar dari pokok bahasan. Selain warna tulisan audio visual menggunakan *macromedia flash* ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung terhadap materi yang sedang dibahas. Media ini dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai refresensi pembelajaran agar lebih cepat mengerti tentang materi yang ada di kelas V sekolah dasar. Sedangkan manfaatnya untuk guru yaitu sebagai acuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi bagi siswa sehingga siswa tidak bosan.

Media ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahan ajar lainnya, yaitu dilihat berdasarkan tampilan dan kepraktisan penggunaannya. memudahkan siswa untuk mempelajari materi dimana saja dan kapanpun. Meskipun sederhana, media ini berisi materi yang lengkap dibuat dengan rangkuman agar siswa lebih cepat memahami materi.

Media audio visual menggunakan *macromedia flash* merupakan sumber belajar untuk siswa yang termasuk dalam media masa. Pada media ini berisikan materi-materi yang praktis, tampilannya menarik, mudah dibawa kemanapun, dan mampu membuat siswa terfokus dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil uji coba lapangan pengembangan media audio visual menggunakan *macromedia flash* untuk siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPS diperoleh data : Respon siswa terhadap media ini sangat tinggi yaitu dengan rata-rata persentase komponen 84,6 % yang merespon sangat baik.

Kemudian berdasarkan data hasil belajar, secara klasikal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72,9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 82,3 %. Persentase ini telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara klasikal yang ditetapkan yaitu 80%. Dengan demikian Produk media audio visual menggunakan *macromedia flash* dikatakan efektif digunakan dalam penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V pada materi kegiatan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Alim Sumarno. (2012). *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: Elearning Unesa.
- Andi Pramono. (2014). *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barnawi. (2015). *Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar'ruzz Media
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Ega Risma Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Haryono. (2013). *Pembelajaran Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepel Press
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rudi Susilana. (2014). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rudy Gunawan. (2011). *Tujuan Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.

Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*. Bandung: Rosda.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung. Alfabeta