

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SHOFA FLASH (SF)* PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI SUBTEMA SUMBER ENERGI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Arif Rohman Mushofa^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: arifrohman141@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Permasalahan yang muncul adalah siswa merasa jenuh karena suasana belajar yang monoton karena sebagian besar guru hanya menggunakan satu metode saja untuk semua materi pelajaran yaitu ceramah, sedangkan beberapa mata pelajaran mempunyai banyak materi yang bervariasi sehingga tidak bisa menggunakan hanya satu metode saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *shofa flash (SF)* yang digunakan untuk mendukung pembelajaran pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan media ini mengikuti teori model perangkat pembelajaran *Four-D* Menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Penelitian pengembangan media ini disederhanakan hanya sampai pada tahap *develop*. Data pengembangan media berupa hasil validasi dari para ahli, data validasi diperoleh dari hasil penilaian para ahli dengan menggunakan instrumen penilaian media. Hasil penelitian ini yaitu rata-rata skor yang didapat dari ahli materi adalah sebesar 81,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. rata-rata skor yang didapat dari ahli media adalah sebesar 93,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Kata Kunci: Pengembangan; Media; Shofa Flash; Tema Selalu Berhemat Energi.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini telah masuk dalam kebutuhan primer. Seiring berjalannya waktu dan bertambahnya tahun standar kompetensi pada sekolah dasar terus meningkat. Peningkatan kompetensi dasar pada tiap mata pelajaran juga akan berdampak pada siswa. Sebagian besar guru hanya menggunakan satu metode saja untuk semua materi pelajaran yaitu ceramah, sedangkan beberapa mata pelajaran mempunyai banyak materi yang bervariasi sehingga tidak bisa menggunakan hanya satu metode saja untuk kegiatan belajar mengajar sehingga membuat siswa merasa jenuh suasana belajar yang monoton. Selain itu guru juga jarang sekali menggunakan prasarana untuk kegiatan belajar mengajar.

Membuat siswa menyukai pembelajaran adalah salah satu fungsi dari metode yang akan digunakan oleh guru. Siswa yang termotivasi merupakan salah satu indikasi bahwa siswa menyukai pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media yang baik dalam kegiatan belajar adalah media yang dapat memotivasi siswa untuk dapat menyukai pembelajaran tersebut dengan memanfaatkan prasarana yang ada di

sekolah agar dapat tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan multi media interaktif menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar siswa dan multimedia diharapkan bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Ketertarikan siswa akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja [1].

Dalam proses belajar mengajar saat ini seorang guru bukanlah sebagai pusat pembelajaran (*teacher center*) lagi, tetapi sekarang lebih menekankan pada keefektifan peserta didik (*student center*). Peserta didik dituntut untuk dapat memahami materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan kurikulum 2013, peserta didiklah yang seharusnya lebih aktif,

kreatif dalam proses belajar dengan cara menggali informasi materi pelajaran memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, dan peran guru di kelas hanya sebatas mengarahkan dan membimbing peserta didik [2].

Diperlukan media yang dapat membentuk motivasi siswa agar dapat berfikir kritis, interaktif, dan tidak membosankan. Misalnya dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya atau pun benda untuk menjelaskan konsep IPA. Selain itu dapat pula menggunakan komputer, gambar-gambar, foto dan sebagainya yang berupa media grafis. Media juga dapat memancing stimulus siswa agar dapat memanipulasi konsep-konsep serta dapat mengetahui bentuk nyata konsep tersebut. Dengan dapat memanipulasi konsep dan dapat membuat siswa belajar lebih aktif.

Agar semua tujuan itu tercapai maka sekarang ini ada suatu software yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Banyak media-media pembelajaran yang dapat memanipulasi konsep seperti itu, diantaranya adalah *software macromedia flash 8*. *Macromedia Flash 8* sendiri adalah sebuah program aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, 24 tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen server*, dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Berlandaskan pada latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk meneliti dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Shofa Flash* (Sf) Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

Permasalahan penelitian ini adalah: Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *shofa flash* (SF) pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?” Tujuan penelitian ini adalah: “untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *shofa flash* (SF) pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian & pengembangan atau *research and development*

(R&D) Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) ataupun dengan istilah *research-based development*. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penelitian yang relatif baru. Menurut Borg dan Gall yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses [3].

Dalam penelitian pengembangan media ini mengikuti teori model perangkat pembelajaran *Four-D* Menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel, model pengembangan ini terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (desiminasi). Akan tetapi dalam penelitian ini pengembangan media disederhanakan hanya sampai pada tahap *develop* tanpa tahap *dessiminate*, sehingga media yang telah dikembangkan hanya diuji oleh para ahli atau validator dikarenakan adanya wabah pandemic covid-19. Untuk tahap *dessiminate* dapat dilanjutkan dalam penelitian pada studi selanjutnya [4].

Dalam penelitian ini subjek coba produk terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk subjek coba sasaran pemakaian produk tidak dilibatkan karena Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dampak Covid-19. Dengan demikian, pengembangan produk ini terbatas sampai mencari kelayakan dari ahli dibidang materi dan media.

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli yang digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan produk SF(*Shofa Flash*), validasi dilakukan oleh empat pakar yang berkompeten dibidang pembuatan media SF(*Shofa Flash*).

Data pengembangan media berupa hasil validasi dari para ahli, data validasi diperoleh dari hasil penilaian para ahli dengan menggunakan instrumen penilaian media. Hasil penilaian tersebut disimpulkan dalam bentuk kalimat deskriptif. Analisis data dilakukan berdasarkan penilaian para ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat peneliti. Data tersebut dianalisis dengan rumus

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = presentase skor (%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Media SF yang dihasilkan dapat dikatakan layak apabila rata-rata total keseluruhan dari lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media mendapat penilaian ≥ 51 dengan kategori layak. Apabila nilai yang didapat ≤ 50 maka, revisi terhadap media SF tetap dilakukan hingga diperoleh media yang dikategorikan valid dari penilaian ahli materi dan ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dipilih 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media yang memenuhi kriteria sebagai validator ahli, yakni dosen dengan latar pendidikan minimal S2 dan guru dengan latar pendidikan S1. Validator yang dimaksud dapat dijelaskan pada tabel 1 dan tabel 4.3. Hasil dari Validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi beberapa aspek yaitu: 1).Kelayakan materi; 2)Komponen Pembelajaran; 3)Komponen Kebahasaan. Hasil validasi tersebut disajikan dalam tabel 2

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari kedua ahli materi diatas adalah sebesar 81,1% Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil penelitian dan pembahasan tuliskan di sini. Untuk rumus matematika diberi penomoran apabila akan diacu. Apabila ada tabel dan grafik, judul tabel dituliskan di atasnya, keterangan grafik / gambar ditulis dibawahnya. Gambar dan tabel sebaiknya dirujuk dalam makalah.

Tabel 1 Validator Ahli Materi

Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
Novialita Angga Wiratma, M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP UNIROW Tuban	Ahli Materi I
Ali Fauzi, S.Pd	Guru Kelas IV MIM 3 Panyuran kecamatan Palang kabupaten Tuban	Ahli materi II

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rata-rata Ahli Materi I	Rata-rata Ahli Materi II	Rata-rata Skor
Komponen Kelayakan Materi	87,5%	87,5%	87,5
Komponen Pembelajaran	75%	81,5%	78,2
Komponen Kebahasaan	70%	90%	80
Jumlah	232,5	259	245,5
Rata-rata	78	86	81
Kategori	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Tabel 3 Validator Ahli Media

Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
Mega Puspita Sari, M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah dasar, FKIP UNIROW Tuban	Ahli media I
Miftakhul Huda, S.Pd	Guru MIM 3 Panyuran kecamatan Palang kabupaten Tuban	Ahli media II

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Ahli Media I	Rata-rata Ahli Media II	Rata-rata Skor
Komponen Pemrograman	100%	87,5%	93,75
Komponen Tampilan	100%	87,5%	93,75
Jumlah	200	87,5	187,5
Rata-rata	100	87,5	93,75
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Validasi yang dilakukan oleh ahli media meliputi beberapa aspek yaitu: 1) Aspek Pemrograman dan 2) Aspek Tampilan. Hasil validasi tersebut disajikan dalam Tabel 4.

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari kedua ahli materi di atas adalah sebesar 93,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran Shofa Flash yang telah dilakukan yaitu: Pendefinisian (define), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

Perancangan (design), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal media. Pengembangan (develop), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu: validasi media dengan 2 pakar (ahli materi dan ahli media) dan setiap tahapan dilakukan revisi sesuai saran dari pakar.

Media pembelajaran Shofa Flash dengan tema "Pengembangan Media Pembelajaran Shofa Flash (Sf) Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan. Kelayakan media pembelajaran Shofa Flash dapat dilihat dari hasil validasi para ahli dapat ditunjukkan melalui data sebagai berikut ini.

Penilaian produk pembelajaran berupa media pembelajaran multimedia oleh ahli materi I menunjukkan kualitas media pembelajaran pada aspek Materi, Pembelajaran, dan Kebahasaan menyeluruh memperoleh rata-rata 78 dengan kategori sangat layak. Pada penilaian produk ahli materi II menunjukkan kualitas media pembelajaran multimedia dengan rata-rata 86 dalam kategori sangat layak. Dari kedua ahli materi tersebut dirata-rata kembali 81 dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Penilaian produk pembelajaran berupa modul oleh ahli media I menunjukkan kualitas media pembelajaran Shofa Flash pada aspek pemrograman dan tampilan menyeluruh dengan rata-rata 100 dengan kategori sangat layak. Penilaian produk ahli media II menunjukkan kualitas produk dengan rata-rata 87,5 dalam kategori sangat layak. Dari kedua ahli media tersebut dirata-rata kembali 93,75 dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni, N. 2015. *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash CS5 untuk SMK kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen.*
- [2] Wicaksono, S. 2016. The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education, 1 (1), September 2016.*
- [3] Qomariyah, N, & Julaikeh, Imroatu, D. 2018. Pengembangan Media Jeopardy Game Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Laterne. Volume VII Nomor 1 Tahun 2018.*
- [4] Wiratsiwi, W. 2013. *Pengembangan Modul IPS Berwawasan Pendidikan Karakter Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Kelas V Sekolah Dasar.*