

## **PENGEMBANGAN MEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD KELAS IV SD HANGTUAH VI SURABAYA**

**Vit Ardhyantama**  
**STKIP PGRI Pacitan**  
**Vit.10276@gmail.com**

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan sebagai penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Memasuki era industry 4.0, dengan berkembangnya teknologi digital semua lini dituntut untuk dapat menyesuaikan diri. Ranah Pendidikan tidak terlepas dengan pengaruh tersebut. Sekolah harus memiliki fleksibilitas terhadap perkembangan zaman agar lulusannya mampu beradaptasi dan berkembang di dalam masyarakat. Media flash menjadi salah satu solusi yang dapat dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D milik Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974:5). Ada empat tahapan dalam pengembangan 4D yaitu tahap (1) *Define* (penetapan); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (Penyebaran). Sasaran penelitian adalah siswa kelas IV SD Hangtuh VI Surabaya. Pengembangan menghasilkan media flash yang efektif dan efisien serta berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci: media flash, media pembelajaran, Pendidikan sekolah dasar**

### **Abstract**

*Learning media is a tool that can be used to support the achievement of learning objectives. Entering the industrial era 4.0, with the development of digital technology, all lines are required to adapt. Education area cannot be separated from that influence. Schools must have flexibility towards the times so that graduates can adapt and develop in society. Flash media is one solution that can be developed in implementing learning that is in line with the times. This study uses the 4D development method of Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974: 5). There are four stages in developing 4D, namely stage (1) *Define*; (2) *Design* (design); (3) *Develop* (development); and (4) *Disseminate*. The target of the study was fourth grade students at SD Hangtuh VI Surabaya. The development of producing flash media that is effective and efficient and successfully improves student learning outcomes.*

**Keyword: flash media, learning media, elementary school education**

Era industri 4.0 memiliki dampak yang signifikan terhadap hampir setiap aspek dalam kehidupan. Pendidikan tidak terlepas dari perkembangan di era digital. Output lulusan diharapkan bukan hanya mampu bertahan di era ini, melainkan mampu bersaing dan menjadi pelopor dalam setiap perkembangannya.

Dalam dunia digitalisasi, proses pembelajaran di kelas harus didesain untuk mengenalkan dan membiasakan penggunaan fasilitas digital. Inovasi dalam dunia Pendidikan harus selaras dengan perkembangan zaman. Memberikan pengalaman semaksimal mungkin sebagai bekal setelah kelulusan.

Proses pembelajaran yang baik dimulai dari desain rancangan pembelajaran yang matang. Setiap aspek pembelajaran harus mendapatkan perhatian dan porsi yang sesuai. Keterampilan pengajar, pengkondisian peserta didik, media pembelajaran, materi yang akan disampaikan, fasilitas penunjang saling terkait dalam menciptakan pembelajaran yang optimal.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat membantu mempercepat penguasaan materi. Ada beragam jenis media

pembelajaran yang dapat dipertimbangkan sesuai dengan fungsi, kebutuhan dan ketersediaan fasilitas pendukung. Anitah (2014) membagi media menjadi tiga macam berdasarkan bentuknya yaitu media visual, audio dan audio visual.

Beberapa pertimbangan dalam penggunaan media diperlukan untuk memaksimalkan setiap potensi dan hasil yang akan dicapai. Setidaknya ada empat manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yaitu: lebih menarik, membuat lebih jelas makna dari bahan pengajaran, sebagai variasi pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih banyak dan beragam (Sanaky, 2011).

Media pembelajaran bukan hal baru dalam dunia pendidikan. Namun demikian inovasi harus terus diciptakan untuk memberikan variasi dan keterbaruan yang sepadan dengan perkembangan zaman. Beragam media pembelajaran yang telah dimanfaatkan dalam pembelajaran didapati masih menggunakan media konvensional seperti gambar cetak. Perkembangan berikutnya dengan ketersediaan proyektor, guru mulai melirik penggunaan powerpoint atau menampilkan video yang didapat dari beragam sumber di internet. Masih sedikit sekali

penggunaan media interaktif yang menggabungkan beberapa macam tampilan dan materi.

Keterbatasan media interaktif yang menarik ini melatarbelakangi dikembangkannya media pembelajaran berupa media flash yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di sekolah dasar. Media Flash memiliki fungsi dan manfaat untuk membuat animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, serta untuk membuat film animasi (Westriningsih, 2012) Flash merupakan salah satu multimedia apabila kita lihat dari fungsi-fungsi yang dapat dijalankannya. Multimedia merupakan gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi (Ariani, 2010). Flash media sebagai salah satu program animasi menggabungkan gambar bergerak, tulisan maupun sound effect yang dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran.

Media flash bukan hanya dapat digunakan sebagai pemancing keingintahuan siswa namun juga dapat didesain sebagai sumber belajar, pedoman atau panduan belajar serta fungsi hiburan dalam game-game terkait materi yang dipelajari. Dengan demikian maka pembelajaran dengan menggunakan

media flash diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berlandaskan pada permasalahan dan pertimbangan dari manfaat media flash, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flash yang didesain sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik anak untuk dapat meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode 4D milik Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974:5). Ada empat tahapan dalam pengembangan 4D yaitu tahap (1) Define (penetapan); (2) Design (perancangan); (3) Develop (pengembangan); (4) Disseminate (Penyebaran). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan sebuah produk yang teruji efektif dan efisien untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Menurut Sugiono (2012:47) metode penelitian dan pengembangan dalam penelitian pendidikan adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini,

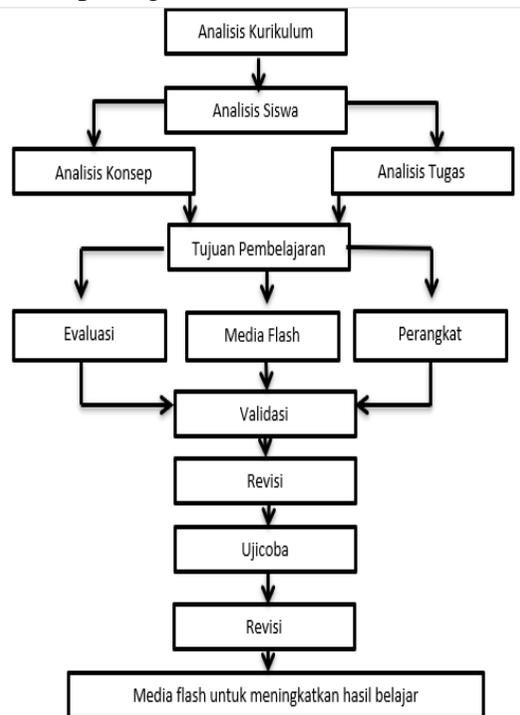
produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa media flash. Produk ini akan diujikan pada pembelajaran tematik IPA dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pemilihan model pengembangan 4D dengan mempertimbangkan keruntutan tahapan yang ketat baik dari tahap penetapan, pendesainan, pengembangan maupun penyebaran. Kelengkapan tahapan ini menjamin kualitas produk yang dihasilkan memiliki persentase yang lebih besar untuk berhasil digunakan pada saat uji coba. Model pengembangan ini juga sangat relevan dengan pembelajaran di sekolah dasar dengan mempertimbangkan validasi ahli media dan materi pembelajaran serta beberapa kali revisi sampai didapatkan produk yang siap dipakai dan disebarluaskan.

Sasaran penelitian dalam pengembangan perangkat scientific approach diintegrasikan dengan media flash adalah siswa kelas IV SD Hangtuh VI Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan dengan rincian 2 kali pertemuan observasi dan 3 kali pertemuan kegiatan pembelajaran.

## HASIL

Sesuai dengan tahapan dalam pengembangan 4D, maka media flash dikembangkan melalui tahapan penetapan, pendesainan, pengembangan dan penyebarluasan. Proses pengembangan media dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Proses pengembangan media

Tahap pendefinisian merupakan tahapan awal dalam pengembangan 4D yang bertujuan untuk menetapkan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi pokok yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian meliputi lima langkah yaitu analisis

ujung-depan (front-end analysis), analisis peserta didik (leaner analysis), , analisis tugas, analisis konsep (concept analysis) dan analisis tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan dilaksanakan setelah tahapan pendefinisian. Tahapan ini bertujuan untuk menyiapkan perangkat pembelajaran. Tahapan perancangan meliputi tiga tahapan yaitu penyusunan tes, pemilihan media dan pemilihan format perangkat.

Tahap pengembangan bertujuan untuk mendapatkan bentuk akhir perangkat yang dikembangkan. Tahap ini terdiri atas delapan langkah, yaitu: validasi perangkat oleh pakar, revisi pertama, uji coba I, revisi kedua, uji coba II, analisis, revisi ketiga dan hasil akhir perangkat pembelajaran.

Hasil validasi produk memperlihatkan tingkat kevalidan yang tinggi. Dari 8 aspek penilaian, 7 aspek mendapat skor maksimal yaitu 4, sedangkan sisanya mendapat skor 3,5. Adapun aspek yang dinilai adalah 1) CD yang berisi media flash dapat berfungsi dengan baik, dapat diputar berkali-kali, tombol pada media bekerja sebagaimana mestinya dan dapat dibuka pada perangkat komputer dengan mudah, 2) Konten memuat konsep yang akan diajarkan, melatih siswa mengonstruksi

pengetahuannya sendiri, tidak terdapat konsep yang salah dan bermakna ganda, 3) Warna kontras, indah dipandang, menarik, dan mendukung visualisasi, 4) Tulisan menarik, ukuran dan bentuk tulisan mudah dibaca serta tidak terdapat kesalahan ejaan, 5) Media dapat mendukung proses siswa untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengomunikasikan, 6) Gambar menarik, memiliki warna yang indah, jelas, dan membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran, 7) Video menarik, sesuai dengan materi pelajaran, jelas, dan memiliki kombinasi warna yang indah dipandang, dan 8) Media mendukung pengerjaan LKS, materi pembelajaran, kegiatan belajar siswa dan diskusi kelompok.

Produk yang dikembangkan adalah media flash yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pembuatan media disesain sesuai jumlah pertemuan yang akan dilakukan yaitu 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, media flash menampilkan materi mengenai pengertian dan jenis sumber daya alam, pertemuan kedua menampilkan hubungan sumber daya alam dengan teknologi, lingkungan dan masyarakat dan pada pertemuan ketiga menampilkan tentang dampak pemanfaatan sumber daya alam.

Hasil media flash yang dikembangkan memuat konten pembelajaran yang berupa berbagai macam sumber daya alam dan pemanfaatannya.

Video pemanfaatan sumber daya alam baik secara tradisional maupun modern ditambahkan guna memberikan pendalaman materi yang lebih baik serta memberikan efek kemenarikan yang tinggi pada media untuk menarik perhatian siswa pada materi dan proses belajar. Pada akhir pembelajaran, dalam media yang dikembangkan disediakan sebuah game kecil yang ditayangkan pada media flash yang ditujukan sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Game ini didesain untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu game ini juga dapat digunakan untuk memberikan penguatan dan mengingat kembali kepada siswa mengenai materi yang sudah disediakan pada media dan disampaikan guru pada awal pembelajaran.

Media flash dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Melalui fitur yang ada dalam media yang bersifat interaktif siswa diberikan sebuah pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Bila sebelumnya guru menjadi sumber belajar dengan

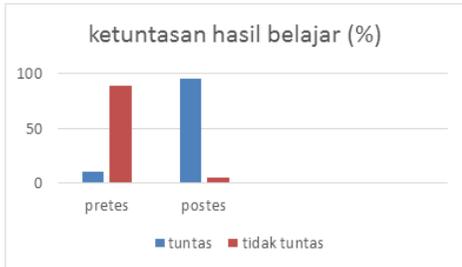
bantuan media foto atau video saja, maka dengan media flash tampilan materi yang diberikan pada siswa lebih menarik. Evaluasi akhir pembelajaran yang dibantu dengan media flash didesain menjadi sebuah game yang seru dan menyenangkan. Bila biasanya evaluasi menjadi beban bagi siswa hingga bahkan menimbulkan efek frustrasi, melalui game dalam media flash, siswa akan merasa evaluasi sebagai sebuah permainan yang menarik dan jauh dari kesan menakutkan.

Berdasarkan pretest dan posttes yang dilakukan setelah penggunaan media, didapatkan data ketuntasan belajar siswa terdapat pada tabel 1.

**Tabel 1.** *Pretes dan Postes*

No	Nama Siswa	Hasil Uji Coba THB		Ketuntasan	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	AJ	36	78	TT	T
2	AD	43	93	TT	T
3	AN	43	86	TT	T
4	AB	57	86	TT	T
5	BR	57	86	TT	T
6	D	57	93	TT	T
7	DR	50	93	TT	T
8	DM	86	100	T	T
9	DE	64	86	TT	T
10	DP	71	100	TT	T
11	EA	64	100	TT	T
12	FR	64	86	TT	T
13	MI	57	78	TT	T
14	MR	57	86	TT	T
15	MB	43	71	TT	TT
16	NR	57	86	TT	T
17	NS	50	93	TT	T
18	NA	78	100	T	T
19	NB	71	93	TT	T
20	RT	64	86	TT	T
21	ST	57	78	TT	T
22	ST	50	71	TT	TT
23	VR	50	64	TT	TT
24	YV	78	100	T	T
25	ZG	85	100	T	T
26	AN	64	93	TT	T
Rata-rata		60	88	TT	T
Persentase ketuntasan klasikal		15%	88.5%		

Berdasarkan data pretes dan pos tes dapat dilihat ketuntasan hasil belajar siswa dalam gambar 2.



**Gambar 2.** Ketuntasan Hasil Belajar

Keterlaksanaan pembelajaran dilihat dari seberapa banyak rancangan pembelajaran yang terlaksana. Berikut adalah keterlaksanaan RPP terdapat pada gambar 3



**Gambar 3.** Keterlaksanaan RPP

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam perangkat ini adalah media flash. Media flash disusun menjadi tiga bagian dengan konten yang disediakan dalam meliputi tulisan, gambar, video, suara dan game yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Gambar dan video dalam media flash bertujuan untuk menghadirkan aspek visual yang menarik dan

mampu membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan. Media ini dirancang sebagai media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif. Multimedia merupakan media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. Sedangkan multimedia interaktif adalah sebuah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sehingga penggunaanya dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Suryani dkk, 2018).

Media flash dikembangkan dengan memperhatikan masukan ahli baik dari segi isi maupun tampilannya. Delapan aspek diberikan untuk dinilai dan tujuh diantaranya mendapatkan nilai 4 dari kedua validator sehingga ketujuh aspek tersebut dinilai sangat valid dan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Satu aspek dalam media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3.5 sehingga valid dan tergolong kategori baik serta dapat digunakan dengan revisi kecil.

Pengembangan media memperhatikan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan dilihat dari hasil validitas ahli. Berdasarkan hasil validitas ahli sebagaimana telah diuraikan maka media dan tes hasil belajar dinilai

sangat valid sehingga kesahihannya tidak diragukan lagi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014:168) yang menyatakan bahwa valid memiliki arti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Aspek berikutnya dalam perangkat yang baik adalah kepraktisan. Kepraktisan perangkat media flash dianalisis melalui keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa. Hasil analisis keterlaksanaan RPP sangat baik dengan rerata persentase keterlaksanaan pertemuan pertama sebesar 91.65%, pertemuan kedua sebesar 90.35% dan pada pertemuan ketiga sebesar 96.45%.

Kriteria ketiga perangkat pembelajaran yang baik adalah keefektivan. Keefektivan perangkat pembelajaran dapat dianalisis dari hasil belajar. Berdasarkan data penelitian yang telah dihimpun, terlihat adanya signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media flash dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa hasil belajar sebelum digunakan perangkat *scientific* terintegrasi media flash sangat rendah dengan rata-rata nilai sebesar 66, adapun ketuntasan klasikal hanya mencapai

33%, dengan demikian hanya ada 33% dari 12 siswa lulus tes pada *pretest* yang telah dilakukan. Setelah dilakukan pembelajaran *scientific approach* terintegrasi dengan media flash hasil belajar siswa menjadi lebih baik dengan rata-rata nilai sebesar 88 dengan tingkat ketuntasan klasikal yaitu 92%. Pada *posttest* yang dilakukan, hanya ada satu anak yang tidak lulus dari 12 anak yang dinilai.

Merujuk pada pemaparan di atas dapat dilihat bahwa perangkat pembelajaran *scientific approach* diintegrasikan dengan media flash memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektivan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Simpulan berdasarkan data terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang dapat diamati dari hasil pretes dan postes hasil belajar siswa. Peningkatan secara kuantitatif dan kualitatif tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran flash dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2014. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Ariani, Niken. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Dawson, Catherine. 2007. *A Practical Guide to Research Methods: A User-Friendly Manual for Mastering Research Techniques and Project*. Oxford: Howtobooks.
- Flewelling, Garry dan Wiiam Higginson. 2003. *Teaching with Rich Learning Task*. Adelaide: The Australian Association of Mathematic Teachers, Inc.
- Hidayati, Nurul, Endryansyah. 2014. "Pengaruh Penggunaan Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII TITL 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Kendali Elektromagnetik". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol. 3 No. 2 tahun 2014*. Diakses melalui <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/7498> per tanggal 22 September 2015.
- Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Permendikbud No. 54 Tahun 2013 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah. Jakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses. Jakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang kurikulum SD. Jakarta.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novita, Rara, Agus Suyatna dan Chandra Ertikanto. 2015. "Pengembangan LKS dengan Scientific Approach untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa". *Jurnal FKIP UNILA Vol. 3 No. 4 tahun 2015*. Diakses melalui <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/8866> per tanggal 2 Januari 2015.

- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Schunk, Dale H. 2012. *Learning Theories: an Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, Semmel, DS & Semmel M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children. A Source Book*. Bloomington: Center of Innovation on Teaching the Handicapped.
- Westriningsih. 2012. *Shortcourse Adobe Flash CS4*. Yogyakarta: Andi Offset