

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KITATIF (KLIK PINTAR EDUKATIF) BERBASIS *ADOBE FLASH*

Humam Rosyid¹⁾, Henry Januar Saputra²⁾, Singgih Adhi Prasetyo³⁾

DOI : 10.26877/wp.v3i1.11628

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis *Adobe Flash* dan mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis *Adobe Flash* pada tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Deveelopment, Implementation, dan Evaluation*) dari dick and carry. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data ahli media dan data ahli materi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif. Hasil pengembangan penelitian ini berupa media Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis *Adobe Flash* dengan beberapa fitur menu materi, menu kuis, menu petunjuk, menu daftar pustaka, dan menu profil pengembang. Dalam penggunaan media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis *Adobe Flash* download melalui link [bit.ly/KITATIF install](http://bit.ly/KITATIF_install) sesuai dengan perangkat yang digunakan. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan 88%, validasi oleh ahli materi mendapatkan 96%, penilaian guru mendapatkan 95%, dan penilaian siswa mendapatkan 98%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis *Adobe Flash* materi pembelajaran tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 kelas V sekolah dasar telah berhasil dalam pengembangan dan layak digunakan.

Kata kunci: Media Kitatif, *Adobe Flash*, Pendidikan Dasar

History Article

Received 28 Maret 2022

Approved 5 April 2022

Published 27 Februari 2023

How to Cite

Rosyid, H., Saputra, H, J. & Prasetyo, S A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis *Adobe Flash*. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 327-335.

Coressponding Author:

Jl. Sultang Agung No.13 – Brebes. Indonesia

E-mail: ¹ humam.rosyid12@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan pengetahuan dan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran secara aktif.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional (Bab VI Pasal 1-b) mengatakan “setiap siswa pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya”. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan partisipasi aktif siswa dan dilakukan sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut perlunya adanya penunjang dalam pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kustandi (2013:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat berperan aktif dalam pembelajaran, untuk memperoleh hasil pembelajaran yang baik maka dalam proses pembelajaran harus ditunjang dengan media yang sangat mendukung dan variatif, karena media pembelajaran merupakan perantara terjadinya komunikasi yang menyenangkan antara guru dengan peserta didik. Menurut Asyhar (2011:8) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan ilmu kepada siswanya.

Berbicara tentang media pembelajaran, media pembelajaran saat ini hanya terfokuskan pada non IPTEK, padahal kebutuhan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi didalam pendidikan harus berjalan bersamaan sesuai dengan perkembangan jaman, pada kenyataannya hampir semua aktivitas manusia dikendalikan oleh aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Penggunaan teknologi dan media pembelajaran diharapkan dapat membentuk pembelajaran yang terkesan berbeda dari pembelajaran sebelumnya sehingga siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran antara guru dan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rusman (2013:16) bahwa “era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan siswa akan bersama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan di dua Sekolah Dasar. Yaitu SDN Tengki 01 dengan narasumber Ibu Eeng Rokhaeni, S.Pd, SDN Tanjungsari 01 dengan narasumber Bapak Prisqi Adi Prianto, S.Pd. Kedua narasumber menyatakan bahwa sekolah sudah memiliki media pembelajaran tetapi guru hanya menggunakan buku acuan dan metode konvensional dalam pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan pemerintah juga kurang dimanfaatkan oleh sekolah karena penggunaan media yang sangat sederhana sehingga menimbulkan ketidak tertarikannya siswa untuk mengikuti pembelajaran disekolah dengan maksimal. Dan dalam pengenalan teknologi terhadap media pembelajaran masih kurang dikarenakan kurangnya pemahaman guru untuk mengoperasikan komputer, keterbatasan waktu dalam merancang dan menyiapkan media dan tidak tersedianya media yang sesuai kebutuhan. Dalam hal ini permasalahannya adalah guru kurang melibatkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi karena kurangnya kemampuan guru untuk membuat media berbasis teknologi.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien dalam rangka memberi penjelasan kepada peserta didik. Gerlach & Ely (Arsyad Azhar, 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan atau sikap. Dengan demikian untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media yang kreatif dengan berbasis teknologi, siswa akan lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Dalam permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus meningkatkan minat dan prestasi siswa sekaligus menarik peserta untuk lebih semangat dalam belajar. Salah satunya media pembelajaran teknologi yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yang dapat menampilkan teks, suara, gambar, dan video adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Adobe Flash. Dikatakan media pembelajaran multimedia interaktif dikarenakan siswa dapat berinteraksi secara langsung melalui media tersebut, menjadikan pembelajaran jauh lebih menyenangkan.

Uraian terhadap permasalahan dilapangan, peneliti berinovasi untuk mengembangkan media berupa Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis Adobe Flash, Kitatif (Klik Pintar Edukatif) merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis Adobe Flash yang digunakan untuk mendukung motivasi belajar siswa terkait dengan pembelajaran tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 kelas V sekolah dasar.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Menurut Sukmadinata (2016:164) peneliti dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dan penyempurnaan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Tahapan langkah dalam penelitian dan pengembangan model pengembangan ADDIE

meliputi 5 tahapan yaitu: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Dengan penjelasan pada masing-masing tahap sebagai berikut Analisis, dalam tahap peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melaksanakan wawancara disekolah. Peneliti melakukan wawancara pada 2 sekolah yaitu SDN Tengki 01 dan SDN Tanjungsari 01. Tahap Desain, pada tahap desain, peneliti melakukan desain media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dibawakan. Peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dengan *ouput android* dalam bentuk *apk* dan browser *adobe flash player*. Tahap ketiga yaitu pengembangan uji validitas ahli materi dan uji validitas ahli media. Tahap keempat yaitu implementasi uji coba lapangan di SDN Tengki 01 dan SDN Tanjungsari 01 dengan penilaian respon guru dan penelian respon siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi dengan menghitung hasil validator media pembelajaran, validator materi pembelajaran, hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan memaparkan mengenai data yang dinyatakan dengan berbentuk uraian dalam lembar hasil wawancara, Sedangkan, penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk melakukan analisa data berupa angka yang diperoleh dari angket kebutuhan guru, kebutuhan siswa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Data kuantitatif yang diperoleh pada angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru menggunakan skala likert dengan penilaian 1-5.

Tabel 1 Pedoman skor penilaian ahli materi, ahli media, respon guru.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik Cukup	4
Kurang	3
Sangat Kurang	2
	1

Pada angket respon siswa menggunakan skala *Guttman* dengan penilaian “ya” dan “tidak”.

Tabel 2 Pedoman skor penilaian angket respon siswa.

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	2

Rumus perhitungan angket

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3 Range Presentase Kriteria Kelayakan

Keterangan	Rentang Skor
------------	--------------

Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Kurang	21% - 40%
Sangat Kurang	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan berdasarkan dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Beberapa aspek yang dinilai pada angket ahli media sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media I Tahap Pertama

No.	Aspek	Skor Total	Skor Ideal
1.	Teknik Penggunaan	9	15
2.	Indikator Tampilan	8	15
3.	Indikator Kesesuaian	2	5
4.	Indikator Keterbacaan	8	15

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{27}{50} \times 100\% = 54\%$$

Pada table 4 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama mendapatkan presentase skor total 54% dengan kriteria “Cukup”. Sehingga dari hasil ini peneliti melakukan revisi media Kitatif (Klik Pintar Edukatif) sesuai dengan masukan dari ahli agar mendapatkan penilaian yang lebih valid.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media I Tahap Kedua

No.	Aspek	Skor Total	Skor Ideal
1.	Teknik Penggunaan	15	15
2.	Indikator Tampilan	14	15
3.	Indikator Kesesuaian	5	5
4.	Indikator Keterbacaan	14	15

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama mendapatkan presentase skor total 96% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga dari hasil

ini sudah mendapatkan hasil kevalidan yang jauh lebih baik.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media II Tahap Pertama

No.	Aspek	Skor Total	Skor Ideal
1.	Teknik Penggunaan	12	15
2.	Indikator Tampilan	12	15
3.	Indikator Kesesuaian	4	5
4.	Indikator Keterbacaan	12	15

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Pada table 6 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli media II validasi pertama mendapatkan presentase skor total 80% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga dari hasil ini sudah mendapatkan hasil kevalidan yang baik.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi I Tahap Pertama

No.	Aspek	Skor Total	Skor Ideal
1.	Indikator Kesesuaian	6	15
2.	Indikator Tampilan	9	15
3.	Indikator Kesesuaian	11	20

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{26}{50} \times 100\% = 52\%$$

Pada table 7 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli materi I validasi pertama mendapatkan presentase skor total 52% dengan kriteria “Cukup”. Sehingga dari hasil ini peneliti melakukan revisi media Kitatif (Klik Pintar Edukatif) sesuai dengan masukan dari ahli agar mendapatkan penilaian yang lebih valid.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi I Tahap Kedua

No.	Aspek	Skor Total	Skor Ideal
1.	Indikator Kesesuaian	15	15
2.	Indikator Tampilan	13	15
3.	Indikator Kesesuaian	19	20

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Pada table 8 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli materi I validasi kedua mendapatkan presentase skor total 94% dengan kriteria “ Sangat Baik”. Sehingga dari hasil ini sudah mendapatkan hasil kevalidan yang jauh lebih baik.

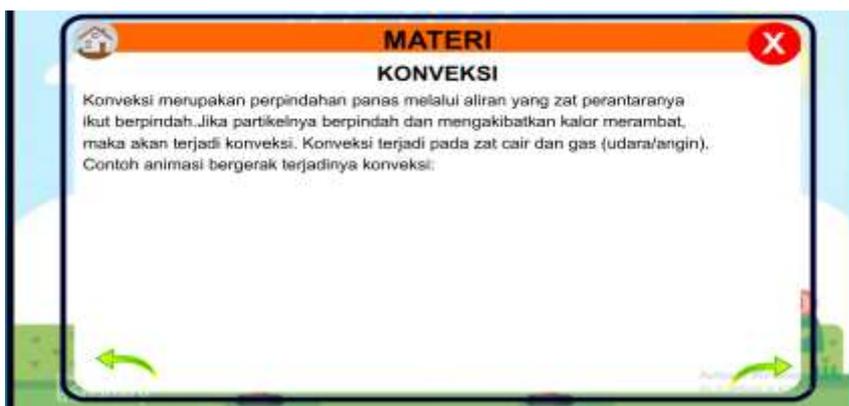
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Materi II Tahap Pertama

No.	Aspek	Skor Total	Skor Ideal
1.	Indikator Kesesuaian	15	15
2.	Indikator Tampilan	14	15
3.	Indikator Kesesuaian	20	20

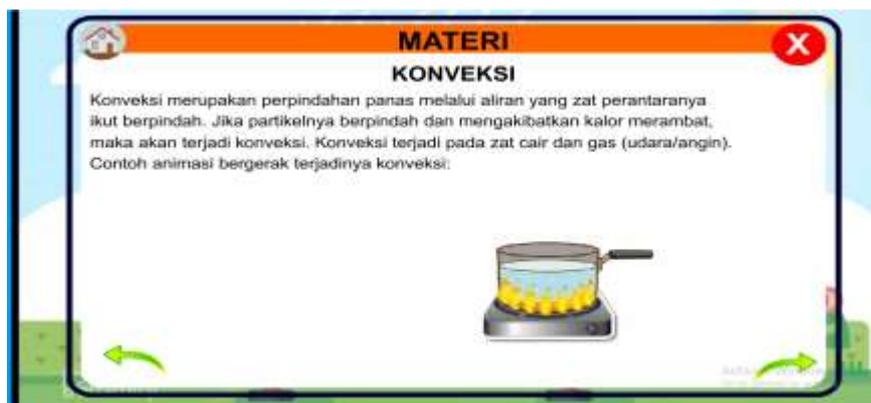
$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Pada table 9 menunjukkan bahwa hasil analisis penilaian ahli materi II validasi pertama mendapatkan presentase skor total 98% dengan kriteria “ Sangat Baik”. Sehingga dari hasil ini sudah mendapatkan hasil kevalidan yang baik.

Produk media pembelajaran dilaksanakan validasi oleh ahli media dan ahli materi dan diberikan revisi terhadap produk yang dibuat.



Gambar 1. Hasil sebelum revisi animasi media pembelajaran.



Gambar 2. Hasil revisi animasi media pembelajaran.

Kitatif (Klik Pintar Edukatif) adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan pada *android* dan browser *adobe flash player* yang digunakan untuk motivasi belajar siswa dengan pembelajaran tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) memiliki beberapa fitur menu yang dapat membantu siswa belajar diantaranya yaitu menu kompetensi, menu materi, menu kuis, menu daftar pustaka dan menu profil pengembang. Tampilan menu tersebut didalamnya memiliki tujuan untuk menjelaskan dan memudahkan siswa memahami materi. Dalam penggunaan media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) download melalui link bit.ly/KITATIF_instal sesuai dengan perangkat yang digunakan. Kelebihan media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) yaitu media dapat digunakan berulang-ulang, memiliki warna dan komponen yang menarik dan memuat materi pembelajaran sistematis.

Penelitian pengembangan media pembelajaran Desain media Kitatif (Klik Pintar Edukatif) yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator sebelum diuji cobakan. Validator terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mendapatkan desain produk yang valid. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dapat diketahui mendapatkan persentase 88% dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan dari ahli materi mendapatkan persentase 96% dengan kriteria “sangat baik”. Sehingga media siap untuk diuji cobakan.

Hasil dari instrument angket respon guru dan angket respon siswa berjumlah 20 siswa kelas V SDN Tengki 01 dan SD Tanjungsari 01 layak digunakan, ditunjukkan dari hasil angket respon guru SDN Tengki 01 mendapatkan persentase 92% dengan kriteria “sangat baik”, dan secara keseluruhan respon berjumlah 10 siswa mendapatkan persentase 96% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil angket respon guru SDN Tanjungsari 01 mendapatkan persentase 98% dengan kriteria “sangat baik” dan secara keseluruhan respon berjumlah 10 siswa mendapatkan persentase 100% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan angket tersebut media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif) berbasis *Adobe Flash* layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media Kitatif (Klik Pintar Edukatif) media pembelajaran dengan berbasis teknologi sehingga dalam mendukung motivasi belajar siswa dengan pembelajaran tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 kelas V sekolah dasar. Hasil validasi yang dilakukan ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran media Kitatif (Klik Pintar Edukatif) mendapatkan penilaian dengan kategori “sangat baik”, dengan skor ahli media pembelajaran 88% dan skor ahli materi pembelajaran 96%. Uji coba produk dari penilaian guru SDN Tengki 01 dan SDN Tanjungsari 01 mendapatkan kategori “sangat baik” dengan skor 96%. Sedangkan untuk respon siswa SDN Tengki 01 dan SDN Tanjungsari 01 mendapatkan kategori “sangat baik” dengan skor 98% menyukai produk media pembelajaran Kitatif (Klik Pintar Edukatif).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ambiyar, Niswardi dan Jalinus. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Aminah, Siti. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI". https://repository.upi.edu/21743/4/S_TE_Chapter1.pdf Diakses pada tanggal 24 Februari 2021 pukul 21.31 WIB.
- Darmawan, 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faqih, Muhammad. 2020. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Pusi". <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4556/3317>. Dalam *Jurnal Konfiks*, Volume 7 Nomor 2 Tahun 2020.
- Hasbullah. 2015. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maswan & Muslimin. 2017. *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, B., A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran Dian Rakyat*.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development*. Jakarta: PT Rajafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widada, 2019. "Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6". Yogyakarta: Gava Media.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.