

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI *ADOBE FLASH*

Abdul Ghoni
IAIN Salatiga
aghoni8@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the level of development needs of media images in learning science through Adobe Flash in MI Maarif Mangunsari Salatiga. A good learning media certainly has to go through the stages of research as well as this research which uses descriptive analysis research method that is by distributing questionnaires filled by 6 teachers at MI Maarif Mangunsari Salatiga City which contains statements about the need for media development. The results of this study is: Development of image media in science learning through Adobe Flash material of the human digestive system is very much needed for students and teachers in MI Maarif Mangunsari, Sidomukti Subdistrict, Salatiga City.*

Keywords: *Development of media, Adobe Flash and the human digestive system.*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan media gambar pada pembelajaran IPA melalui Adobe Flash di MI Maarif Mangunsari Kota Salatiga. Media pembelajaran yang baik tentunya harus melewati tahap-tahap penelitian seperti halnya penelitian ini yang menggunakan metode penelitian analisis deskriptif yaitu dengan cara menyebar angket yang diisi oleh 6 guru di MI Maarif Mangunsari Kota Salatiga yang berisi tentang pernyataan kebutuhan pengembangan media. Hasil penelitian ini yaitu: Pengembangan media gambar pada pembelajaran IPA melalui Adobe Flash materi sistem pencernaan manusia sangat dibutuhkan bagi siswa dan guru di MI Maarif Mangunsari Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga.*

Kata Kunci: *Pengembangan media, Adobe Flash dan Sistem pencernaan manusia.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan positif yang dilakukan bagi para pendidik maupun peserta didik. Pembelajaran tentunya memiliki kendala yang sering dialami, namun dari kendala itu tentunya ada jalan keluar untuk memecahkannya, masalah itu salah satunya berasal dari media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Aqib adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Samatowa, 2011).

Kesiapan dalam belajar berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang merupakan dasar pijakan untuk melangkah ke jenjang yang lebih tinggi tentu diharapkan dapat menguasai segala aspek pembelajaran yang diajarkan tidak terkecuali dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang bersinggungan langsung dengan proses kehidupan yang nyata. Hal ini sependapat dengan Samatowa yang mengungkapkan bahwa IPA memiliki pengertian ilmu yang berhubungan dengan yang ada di alam.

Hasil wawancara dengan wali kelas lima di MI Maarif Mangunsari Kota Salatiga pada hari rabu tanggal 25 September 2019 Dra. Nurul Aini mengemukakan bahwa pada tahun-tahun sebelumnya mengalami kendala dalam mengantarkan peserta didik ke arah pembelajaran yang nyata karena hanya menggunakan media gambar yang disertai dengan materi untuk dihafal sehingga anak merasa kesulitan untuk memahami sebuah materi.

Keterbatasan media yang belum memadai serta media-media yang tersedia sulit digunakan sehingga guru kesulitan dalam menyampaikan materi, kendala tersebut berpengaruh terhadap minat belajar siswa ketika disuruh untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Guru merasa kesulitan dalam menggunakan media karena waktu yang digunakan di sekolah tidak hanya untuk mengajar, melainkan banyak kegiatan tambahan yang lain yang harus diselesaikan seperti tuntutan administrasi guru maupun tugas-tugas tambahan yang lain sehingga waktu luang yang seharusnya digunakan untuk mempersiapkan pembelajaran malah digunakan untuk urusan tersebut.

Penyajian media yang kurang menarik memunculkan masalah pada siswa yang sulit dikendalikan ketika pelajaran berlangsung dengan alasan ketidaktertarikan mereka terhadap pembelajaran yang disampaikan, karena media yang digunakan kurang menarik.

Inovasi belajar berkembang oleh kemajuan pesat teknologi. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap materi pembelajaran multimedia benar-benar ada, karena dengan kondisi teknologi yang jauh lebih berkembang(Amin, 2013). Hal ini sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran yang dipaparkan Sudjana dalam modul pembelajaran IPA bahwa pengguna media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif(Sapriati, 2009).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media gambar pada pembelajaran IPA melalui *Adobe Flash* materi sistem pencernaan kelas 5 di MI Ma'arif Mangunsari Kota Salatiga. Masalah yang dibahas hanya terfokus pada analisis kebutuhan pengembangan media gambar pada pembelajaran IPA melalui *Adobe Flash* materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V MI Ma'arif Mangunsari Kota Salatiga.

Media pembelajaran menurut Wilbur Schram dalam Nunu Mahnun adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Mahnun, 2012). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar(Daryanto, 2013). Secara istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pengajaran (Arsyad, 2003).Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan dalam proses pembelajaran baik berupa foto, gambar, video, maupun media komunikasi yang lain.

Ada 3 jenis media pembelajaran menurut Hamdani yaitu:

1. Media Visual

Media visual yaitu sebuah media yang dapat dilihat dengan menggunakan mata. Biasanya media ini berupa gambar untuk menggambarkan suatu benda agar pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan secara kongkrit. Penelitian Stokes tentang pembelajaran dengan menggunakan media gambar menghasilkan sebuah teori yang isinya bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

2. Media Audio

Media audio yaitu media pembelajaran yang hanya dapat didengar namun dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang berlangsung. Media ini mengandalkan pendengaran untuk menangkap pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan kombinasi dari gambar dan suara sehingga anak dapat melihat serta mendengarkan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran (Hamdani, 2011).

Media pembelajaran menurut Levie dan Lentz khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi terutama pada media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dapat terlihat pada kenikmatan siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama teks bergambar sehingga dapat tergugah emosi dan sikap peserta didik.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif pada lambing visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris dapat memudahkan peserta didik dalam memahami

teks bacaan serta mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali(Sukiman, 2011) .

Media Gambar menurut Hamzah dalam Ade Siti Haryanti mengungkapkan bahwa gambar/foto termasuk ke dalam media visual. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan kedalam simbol-simbol komunikasi visual, simbol tersebut perlu dipahami dengan benar, artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dengan baik dan tidak menimbulkan kesalahan (Ade Siti Haryanti, 2018).

Kelebihan dari media gambar diantaranya; 1). Gambar dapat membantu menjelaskan materi secara kongkrit, dengan media gambar anak dapat lebih memahami materi karena tidak hanya penjelasan dari guru namun dia dapat mengimajinasi materi yang disampaikan; 2) Media gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, hal ini sangat membantu proses pembelajaran terkait dengan media yang tidak bisa dibawa di dalam kelas; 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, tidak semua dapat ditangkap oleh indra penglihat dengan keterbatasan ini media gambar dapat menangkap serta menghadirkan gambarsn suatu yang tidak dapat ditangka langsung oleh mata; 4) Media gambar dapat memerjelas masalah; 5) Media gambar mudah didapat(Arif S. Sadiman, 2009).Media gambar yang dapat membawakan pesan pembelajaran terutama tentang sistem pencernaan manusia disesuaikan dengan kondisi yang dibutuhkan bagi peserta didik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Adobe Flash menurut Gd Tuning Putra, dalam Farida Hasan Rahmaibu adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih flash sebagai media presentasi, yaitu karena flash memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol (Rahmaibu, 2016).

Salah satu ciri makhluk hidup adalah memerlukan makanan. Makanan yang telah dimakan akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi,

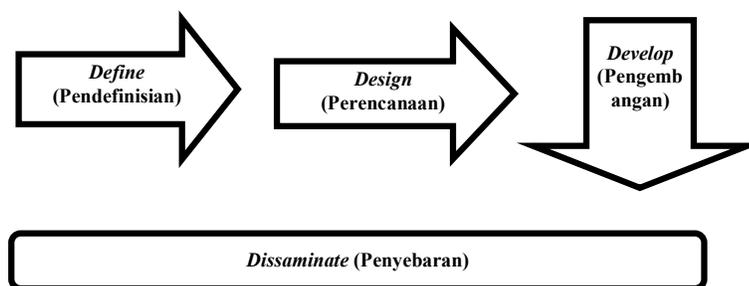
sistem pencernaan pada tubuh manusia berfungsi untuk menghancurkan makanan yang masuk ke dalam tubuh. Makanan yang semula berbentuk kasar dapat berubah menjadi halus dengan bantuan gigi dan enzim sehingga dapat mempermudah proses penyerapan sari makanan.

Sistem pencernaan juga berfungsi untuk membuang sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan tubuh. Berikut ini proses pencernaan makanan pada manusia. 1) Proses memasukkan makanan ke mulut; 2) Proses mengunyah makanan dengan menggunakan gigi; 3) Proses menelan makanan di kerongkongan; 4) Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul-molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim yang ada di lambung; 5) Proses penyerapan sari-sari makanan yang terjadi di usus halus; 6) Proses pengeluaran sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus(Wahyu, 2017).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang kami lakukan yaitu dengan menggunakan model Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D). jenis metode penelitian ini merupakan sebuah metode penelitian yang menghasilkan suatu produk serta memiliki tingkat efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2011).

Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D yaitu sebuah model penelitian yang dikembangkan oleh Thiagaajan dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1.1: Langkah-langkah Metode R & D model 4D.

Tahap *Define* Tahap ini peneliti mendefinisikan masalah yang dihadapi pada waktu pembelajaran dengan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan

dengan guru. Tahap *Design*, tahap Perencanaan (design) dalam tahap ini penelitian dilakukan dengan membuat dan memilih desain media yang sesuai dengan materi dan kondisi yang dibutuhkan di lapangan. Tahap *Develop*, tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan pengembangan media yang baik dengan melalui dua langkah yaitu: Penilaian ahli media dan ahli IT yang diikuti revisi; Uji coba langsung untuk memperoleh respon dan masukan tentang media yang telah disusun. Tahap *Dissminate*, tahap ini merupakan tahapan akhir suatu pengembangan yaitu dengan mempromosikan dan menyebarkan media yang dikembangkan agar dapat digunakan dan diterima oleh tim ahli, guru maupun siswa (Thiagarajan, 1974).

Subjek uji coba untuk produk ini yaitu 35 siswa kelas 5 MI Ma'arif Mangunsari. Guna validasi materi sistem pencernaan manusia dipilih Dr. Erna Risfaula Kusumawati, M.Si, Taslimatul Atsna Faizati, M.Kom Sebagai Ahli IT. Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penilaian dalam bentuk kuisisioner (angket). Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menyesuaikan data yang dikumpulkan antara lain: organisasi data, reduksi, penyajian data baik dengan tabel, bagan ataupun grafik. Data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan. Analisis data dilakukan baik secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Pada Pembelajaran IPA Melalui Adobe Flash

Kebutuhan pengembangan media gambar pada pembelajaran IPA melalui Adobe Flash setelah dilakukan penelitian melalui need assesment yang berupa angket memperoleh data sebagaimana dijelaskan di bawah ini;

Tabel 2.1. Hasil angket need assesment

NO	Indikator	Persentase (6)	Keterangan
1	Media gambar pembelajaran IPA	89.1%	Sangat Butuh
2	Penggunaan media gambar	86.2%	Sangat Butuh

Hasil rata-rata angket menyatakan bahwa pengembangan media gambar ini benar-benar sangat dibutuhkan. Hal ini dapat juga dilihat dari hasil wawancara dengan guru seperti dibawah ini;

(NA) “Guru dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia sangat membutuhkan adanya media yang sudah dikembangkan, media yang dibutuhkan yaitu media yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi seperti dengan menggunakan video, gambar yang menarik, suara yang dapat menarik perhatian siswa, dan juga gambar animasi yang menyenangkan”.

(WR) “Media pembelajaran dalam pembelajaran IPA sangat dibutuhkan pengembangannya agar dapat mempermudah dan membantu dalam proses pembelajaran, media yang dikembangkan diharapkan mampu untuk mendampingi anak dalam pengayaan, perbaikan materi sekaligus untuk penilaian, media yang diharapkan berupa video gambar yang menarik dan iringan suara yang menyenangkan”.

(FA) “Guru sangat membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia agar dapat membantu proses pembelajaran dan mempermudah dalam mengajarkan materi yang disampaikan, selain itu juga dapat digunakan untuk penilaian dan pengayaan materi sampai dengan penilaian, peserta didik sangat senang dengan video, gambar yang menarik, iringan musik dan animasi yang menyenangkan.

Guru menyadari bahwa media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan media yang dibutuhkan dapat termuat dalam satu aplikasi sehingga dapat memkudahkan guru dalam proses pembelajaran tentunya media itu berupa media yang menyenangkan sesuai dengan keadaan anak-anak.

2. Pembahasan Hasil Penelitian Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Pada Pembelajaran IPA Melalui Adobe Flash

Hasil temuan tentang kebutuhan pengembangan media gambar pada

pembelajaran IPA melalui Adobe Flash di MI Ma'arif mangunsari kota Salatiga terlihat sangat membutuhkan adanya pengembangan tersebut. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase Penilaian

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Keseluruhan(Sudijono, 2008).

Dari hasil perhitungan di atas kemudian disesuaikan dengan kategori tingkat kelayakan yang dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Skala Persentase (Arikunto, 1993)

Persentase	Skala Nilai	Interpretasi
76% ≤ skor ≤ 100%	4	Sangat Butuh
51% ≤ skor ≤ 75%	3	Butuh
26% ≤ skor ≤ 50%	2	Kurang Butuh
0% ≤ skor ≤ 25%	1	Tidak Butuh

Pengembangan itu berupa pengembangan media yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga pengembangan media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sistem pencernaan manusia sehingga dengan menggunakan media tersebut dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan seperti fungsi media yang diungkapkan oleh penelitian sebelumnya bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, lebih menyenangkan dan tidak monoton(Tafanoa, 2018).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat ditempuh dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik salah satunya melalui Adobe Flash karena dalam aplikasi ini dapat menampilkan multimedia yang mengagumkan, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara, dan video.

D. KESIMPULAN

Pengembangan media gambar pada pembelajaran IPA melalui *Adobe Flash* materi sistem pencernaan manusia sangat dibutuhkan bagi siswa dan guru di MI Maarif Mangunsari Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. Hal ini berdasarkan analisis kebutuhan yang diambil melalui penyebaran angket dan wawancara, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media ini benar-benar sangat dibutuhkan karena dengan melakukan pengembangan media maka akan bermanfaat bagi guru, siswa maupun kepala madrasah sehingga dapat dijadikan rujukan media bagi materi-materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, R. M. (2013). The Implementation of Multimedia Learning Materials in Teaching English Speaking Skills. *International Journal of English Language Education*, Vol. 1, No. 3.
- Arif S. Sadiman, d. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 28.
- Rahmaibu, F. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*, 9.
- Samatowa. (2011). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sapriati, A. (2009). *Materi pokok pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saputro, B. (2011). *Manajemen Penelitian Pengembangan research & development bagi penyusun tesis dan disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tafanoa, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2 No. 2.
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, p. 5.
- Wahyu, A. S. (2017). *Tema 3 Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.