

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENAM LANTAI BERBASIS ADOBE FLASH

Hardiansyah¹, Suprayitno², Rahma Dewi³

¹SMKN 2 Kualuh Selatan Labura

^{2,3}Prodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: hardiansyahritonga702@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Senam Lantai berbasis *Adobe Flash* dan penggunaannya pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R & D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan secara purposive. Informan penelitian terdiri dari 8 guru PJOK, dan 80 siswa kelas XI dari 3 sekolah. Data diperoleh dari berbagai sumber yaitu; desain dan validasi produk, pemberian angket, observasi, dokumentasi, uji coba kelompok kecil dan besar pada guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* dapat digunakan oleh guru dan siswa secara mudah untuk memahami materi pembelajaran Senam Lantai dengan respons sangat baik

Keywords: *Model Pengembangan ADDIE, Multimedia Interaktif, dan Senam Lantai*

PENDAHULUAN

Modernisasi telah menjadikan berbagai aktivitas di dunia menjadi lebih mudah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah meminimalisir sekat sekat geografis, waktu dan jarak, seolah dunia hanyalah sebuah ‘kampung kecil’. Perkembangan TIK pada dunia pendidikan saat ini telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pendidikan. TIK dimanfaatkan untuk menghasilkan model pembelajaran yang efektif, efisiensi, inovatif dan menyenangkan sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan TIK di sekolah dilakukan untuk melaksanakan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyatakan bahwa, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kemendiknas, 2003). Media pembelajaran berbasis komputer saat ini memiliki peran penting dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran, misalnya olahraga. Kesulitan dalam mempelajari mempraktikkan materi olahraga umumnya disebabkan karena keterbatasan kemampuan guru dalam mempraktikkannya, memahami, dan menerapkan konsep-konsep yang akan dipelajari secara tepat dalam kehidupan sehari-hari dapat diatasi dengan menggunakan media yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian materi agar tidak bersikap verbalistik (Sadiman, dkk., 1996). Manfaat penggunaan media antara lain; Pertama untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Kedua untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Arsyad, 2013). Penggunaan media pembelajaran oleh guru selain dalam kegiatan pembelajaran juga dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri.

Media Pembelajaran ini nantinya akan berbentuk sebuah *file* yang dapat disimpan dalam berbagai alat penyimpanan yang bisa dibuka ulang di komputer.

Program (*software*) aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran salah satunya adalah *Adobe Flash* yang telah diluncurkan oleh perusahaan Adobe Inc. Menurut *Adobe Flash* memiliki keahlian mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan untuk pembuatan film kartun, banner iklan, web site, presentasi, game, dan lain sebagainya (Pramono dan Syafi'i, 2005).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Senam lantai merupakan salah satu materi Mata Pelajaran PJOK yang selalu ada pada setiap tingkatan kelas, khususnya di SMA sederajat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis terhadap beberapa orang guru PJOK diperoleh data awal bahwa adanya kesulitan guru PJOK dalam mengajarkan materi senam lantai. Menurut pengamatan, kesulitan guru dalam pembelajaran materi senam lantai disebabkan tidak adanya media pembelajaran yang relevan dengan materi ini. Kemampuan guru dalam memahami konsep teori senam lantai tidak dibarengi dengan kemampuan mempraktekkan materi senam lantai secara baik.

Hasil pengamatan penulis terhadap siswa sendiri dan siswa guru lain saat pembelajaran materi senam lantai, diperoleh informasi adanya kesulitan siswa dalam memahami topik ini dikarenakan minim dan tiadanya contoh media pembelajaran yang relevan. Banyak siswa yang menganggap bahwa materi senam lantai ini sebagai materi yang sulit, sementara siswa diharuskan mampu menguasai rangkaian gerakan dasar senam lantai.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: untuk menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran PJOK di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara.

METODE

Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive*. Peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui informasi dan masalahnya secara mendalam dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap (Sutopo, 2002). Ada dua jenis partisipan yang akan dimintai pendapatnya terkait pengembangan dan penggunaan media pembelajaran Senam Lantai berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PJOK, yaitu guru dan siswa. Informan penelitian terdiri dari 8 guru PJOK, dan 80 siswa kelas XI dari 3 sekolah di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara.

Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2009). Peneliti akan melihat proses penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PJOK untuk materi senam lantai, sedangkan pada siswa peneliti akan melihat bagaimana respon siswa setelah guru melakukan presentasi materi menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Penulis menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE mulai ada pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (dalam Endang Mulyatiningsih, 2012). Prosedur pengembangan media pengembangan berbasis multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* berdasarkan model pengembangan ADDIE mengambil beberapa tahap yaitu:

Tabel 1. Tahapan Penelitian Pengembangan

Tahapan	Aktivitas
Tahap Analisis	1) Data yang dikumpulkan berupa standar kompetensi indikator dari materi pelajaran. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran. 2) Mengumpulkan data terkait masalah yang timbul pada pembelajaran standar kompetensi menguraikan sistem informasi manajemen, terutama pada hal ketersediaan sumber belajar. 3) Pengumpulan data tentang analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. 4) Pengumpulan data tentang daya dukung dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
Tahap Perencanaan	1) Menentukan standar kompetensi pada materi pokok sistem informasi manajemen. serta menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum dan silabus Mata Pelajaran PJOK. 2) Menentukan kompetensi dasar dan indikator dari materi pokok Senam Lantai 3) Membuat <i>flowchart</i> , yakni diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media. 4) Membuat <i>Storyboard</i> yang dilakukan dengan <i>flowchart</i> sebagai acuannya.
Tahap Pengembangan	1) Pembuatan produk, mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti animasi, sound, video, gambar dan lain-lain. Kemudian dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Flash. 2) Validasi oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli yang ditunjuk univestistas 3) Revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
Tahap Implementasi	Disini produk di uji coba dengan melibatkan siswa dan guru. Pada tahap ini terdapat 2 siklus yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar.
Produk Akhir	Produk akhir yang dihasilkan berbentuk File Aplikasi berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i> yang siap digunakan dan dipindahtangankan.

Adapun data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuisisioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Widoyoko (2009) dengan skala 1 s.d 5 (skala likert).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dengan cara memberikan produk awal hasil pengembangan multimedia pembelajaran disertai dengan lembar kuisisioner untuk ahli materi yang berisi aspek kualitas materi pembelajaran dan isi. Ahli materi memeberikan penilaian melalui kuisisioner tersebut. Selain itu, ahli materi memberikan masukan, kritik dan saran yang juga dicatat oleh peneliti. Masukan, kritik dan saran ini berguna untuk memperbaiki kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Tidak lupa, peneliti mengkonfirmasi ulang kritik dan saran yang sudah dicatat kepada ahli materi agar tidak salah persepsi.

Evaluasi dari ahli materi dilakukan sebanyak 2 tahap. Adapun bentuk deskripsi dari data yang diperoleh dari ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap I	44	3,66	Baik
Skor Aspek Isi dari Ahli Materi Tahap I	43	3,30	Cukup Baik
Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap II	55	4.58	Sangat Baik
Skor Aspek Isi dari Ahli Materi Tahap II	56	4.30	Sangat Baik

2. Data Validasi Ahli Media

Data dari ahli media didapatkan melalui sebuah kuisioner yang diberikan. Adapun isi dari kuisioner tersebut mencakup penilaian terhadap aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek kebenaran tampilan dan pemrograman. Pengisian kuisioner tersebut diikuti dengan ahli media mencoba produk penelitian yang sedang dikembangkan ini.

Evaluasi dari ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap. Adapun bentuk deskripsi dari data yang diperoleh dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap I	61	2.9	Cukup Baik
Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap I	22	3.14	Cukup Baik
Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap II	89	4.23	Sangat Baik
Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap II	30	4.28	Sangat Baik

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media semakin baik setelah bagian-bagian yang menjadi rekomendasi revisi pada tahap I sudah dilaksanakan dengan baik. Kemudian para ahli materi dan media memberikan kesimpulan terhadap multimedia pembelajaran ini yaitu, layak digunakan ujicoba tanpa revisi.

3. Data Uji Coba Terhadap Guru dan Siswa

Setelah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media, kemudian tahap selanjutnya ialah tahap uji coba. Satu persatu peneliti mendatangi responden, kemudian menunjukkan produk multimedia ini, kemudian responden mencoba produk tersebut, setelah itu responden memberikan penilaian serta masukkan. Responden pada uji coba ini berjumlah 7 orang orang Guru PJOK dan siswa yang berjumlah 45 orang.

Berikut ini data yang diperoleh pada pelaksanaan uji coba terhadap Guru PJOK dan siswa:

Tabel 4. Hasil Pengujian terhadap Guru PJOK dan Siswa

Aspek Yang Dinilai	Terhadap Guru		Terhadap Siswa	
	Rerata Skor	Kriteria	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	3.91	Baik	4.08	Baik
Aspek isi/materi	4,21	Sangat Baik	4,21	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4,22	Sangat Baik	4,23	Sangat Baik

4. Pembahasan

Proses pembuatan multimedia pembelajaran ini melalui berbagai tahapan yaitu desain dan produksi sehingga menghasilkan produk awal berupa multimedia senam lantai berbasis *Adobe Flash*. Pada pembuatan multimedia ini memakai prosedur penelitian dan pengembangan. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dibantu dengan aplikasi *Adobe Flash CS3*. Setelah produksi awal dari multimedia pembelajaran ini selesai, langkah selanjutnya yaitu dengan memvalidasi multimedia pembelajaran tersebut. Proses validasi yaitu melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media sebelum dapat diuji cobakan kepada guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik, media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* ini kelebihan sebagai berikut:

- Secara umum memiliki kualitas tampilan atau tayangan dan audio visual yang baik, meskipun pada butir penilai kualitas video, ahli media memberikan skor 3 dengan kriteria “cukup”.
- Memiliki kemudahan dan kelengkapan dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran, gambar hingga video yang sesuai dengan materi.
- Kedalaman materi, sistematika, kemudahan alur logika yang didukung dengan penggunaan bahasa yang sederhana.

- d. Keandalan dan kemudahan penggunaan kembali dapat membuat siswa semangat dalam mengulang-ulang pembelajaran memiliki semangat kekinian, kontekstual dan didukung alat evaluasi yang memadai.

Pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* ini tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

- a. Produk media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* ini masih tingkat pemula, video yang ditampilkan belum memuat slow motion, hal ini karena materi ini tidak sepenuhnya membutuhkan tampilan seperti itu.
- b. Penilaian media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran yang menyatakan kualitas media video dalam kriteria “cukup” (pada skor 3), hal ini karena video masih diambil menggunakan kamera *handphone*, idealnya video dibuat menggunakan kamera profesional sehingga menghasilkan resolusi yang sangat bagus.
- c. Uji coba media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* ini hanya pada SMK yang ada di Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara, belum dilaksanakan pada SMA atau Madrasah Aliyah sederajat.
- d. Media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* ini hanya diujicobakan dikalangan terbatas kelas XI SMK sebagai kelas pertengahan, tidak dilakukan generalisasi mengenai keefektifannya dalam proses belajar mengajar untuk semua jenjang.

KESIMPULAN

Proses dari pengembangan multimedia senam lantai berbasis *Adobe Flash* ini telah berhasil dilaksanakan menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Multimedia senam lantai berbasis *Adobe Flash* yang dihasilkan memiliki kemudahan dan kelengkapan dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran, gambar hingga video yang sesuai dengan materi. Penilaian ahli materi mengenai kualitas multimedia pembelajaran senam lantai ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”, menurut ahli media mengenai kualitas multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”, serta penilaian dari guru dan siswa secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “baik”. Pada penilaian pada aspek tampilan rerata dalam kriteria “baik”, pada aspek isi/materi dalam kriteria “sangat baik”, kemudian pada aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Penilaian dari guru dan siswa secara keseluruhan terhadap aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pengajaran*. Jakarta: Penerbit PT. Raja Grafindo
- Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendiknas.
- Pramono, Andi dan Syafii, Muhammad. 2005. *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk Aplikasi Website*. Yogyakarta: Andi.
- Sutopo, H. B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian)*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 1996. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.