

BAB IV

PEMBAHASAN MASALAH

4.1. Analisis Media Pembelajaran

4.1.1. Deskripsi

Analisis media pembelajaran diperlukan didalam membuat sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran ciri-ciri khusus hewan dan tumbuhan dengan melakukan sebuah perancangan terlebih dahulu dengan tujuan agar media pembelajaran yang dibuat nantinya dapat berjalan secara terstruktur tampil dengan baik dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan adobe flash CS5 ini dikembangkan dan didesain untuk diterapkan pada sekolahan khususnya untuk siswa kelas 6 di SD N Kedungrejo, Kemusu, Boyolali. Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk dapat meningkatkan prestasi, penyampaian materi menjadi lebih maksimal, jelas, serta menarik para siswa dalam belajar.

4.1.2. Fungsional

Media pembelajaran pada mata pelajaran ciriciri khusus hewan dan tumbuhan untuk siswa kelas 6 di SD N Kedungrejo ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Menyajikan gambar macam-macam hewan dan tumbuhan yang mempunyai ciri khusus.
2. Menyajikan materi diskripsi ciri khusus dari masing-masing hewan dan tumbuhan dengan text dan animasi.
3. Menyajikan soal evaluasi yang berhubungan dengan materi.

4.1.3. Sasaran Pengguna

Sasaran pengguna pembuatan media pembelajaran ini adalah guru dan siswa SD kelas 6 yaitu guru dan siswa SD Negeri Kedungrejo Kec. Kemusu Kab. Boyolali.

4.2. Kebutuhan Sistem

Alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini dibagi menjadi 2 (dua) yaitu berupa hardware dan software. Berikut ini adalah kebutuhan system yang dibutuhkan dalam membangun media pembelajaran pada mata pelajaran cirri-ciri khusus hewan dan tumbuhan untuk siswa kelas 6 di SD N Kedungrejo :

4.2.1 Hardware

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebuah laptop dengan spesifikasi :

1. Processor : Core i3
2. Ram : 2 GB
3. Resolusi : 1366 x 1024
4. Hardisk : 500 GB
5. Operating System : Microsoft Windows 7

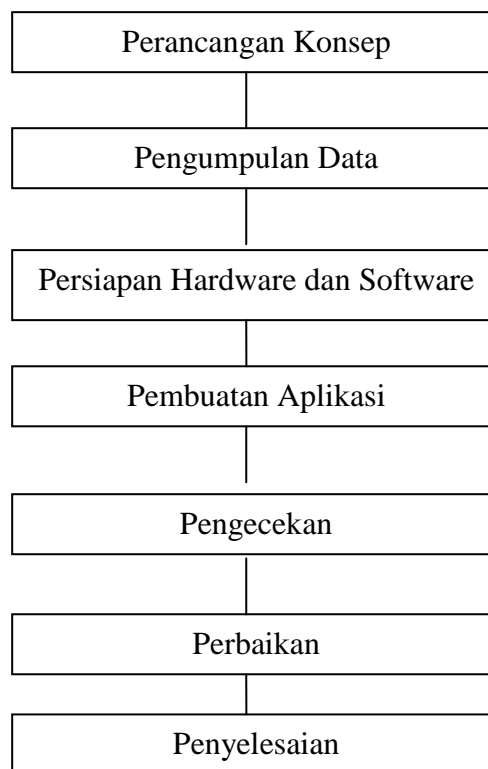
4.2.2 Software

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Adobe Flash CS5
2. Adobe Photoshop CS5
3. Coreldraw X3
4. Paint

4.3 Perancangan dan Desain

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Perancangan dan Desain Sistem

Keterangan bagan:

1. Merancang konsep

Langkah awal dalam membuat media pembelajaran ini adalah membuat rancangan konsep atau draft yang dapat menarik perhatian siswa (user).

2. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data berupa materi yang akan diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran.

3. Persiapan hardware dan software

Mempersiapkan hardware dan software yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran.

4. Pembuatan aplikasi

Membuat aplikasi dan mengintegrasikan semua elemen-elemen yang dibutuhkan seperti gambar, teks dan suara sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik.

5. Pengecekan (Testing)

Percobaan dari hasil pembuatan aplikasi media pembelajaran dan mengoreksinya apakah media pembelajaran sesuai dengan materi yang diambil.

6. Perbaikan

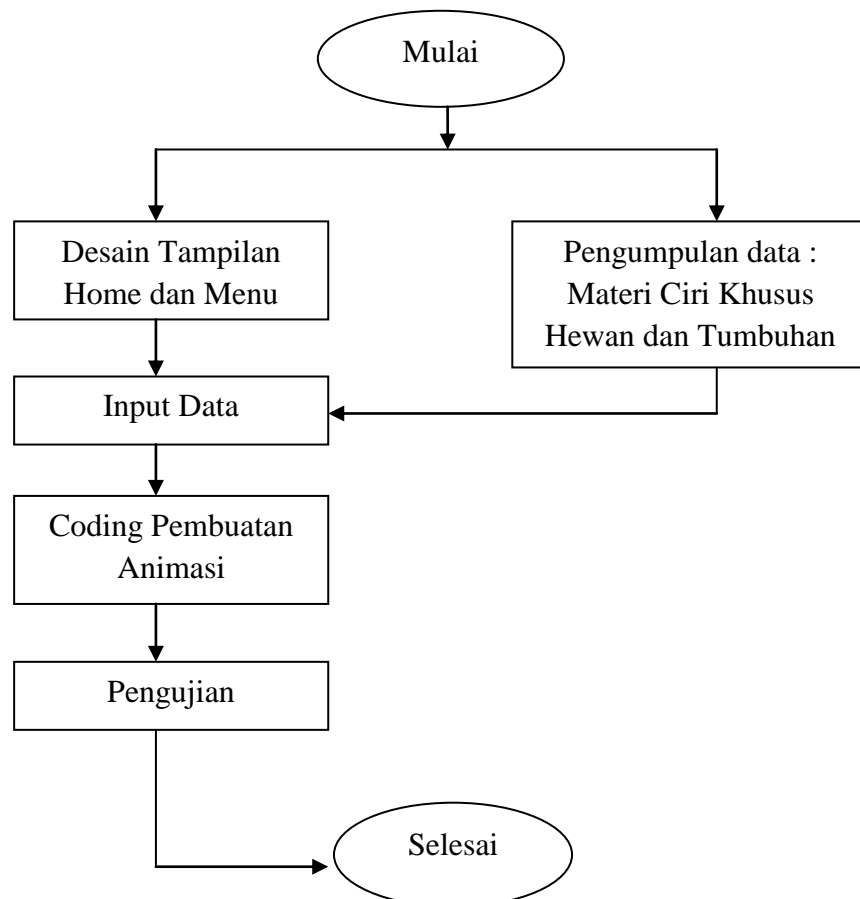
Memperbaiki kesalahan sesuai dari hasil koreksi. Ketika perbaikan selesai, maka dilakukan percobaan (testing) lagi.

7. Finishing (penyelesaian)

Proses yang terakhir adalah penyelesaian (finishing). Proses penyelesaian berupa media pembelajaran pada mata pelajaran ciri-ciri khusus hewan dan tumbuhan yang siap digunakan oleh siswa SD kelas 6 di SD Negeri Kedungrejo, Kemusu, Boyolali.

4.3.1 Flowchat Pembuatan Media Pembelajaran

Flowchart pembuatan media pembelajaran dapat memberikan gambaran mengenai tahapam pembuatan media pembelajaran dari awal dampai dengan akhir pembuatan media pembelajaran. Flowchat pembuatan media pembelajaran dapat di gambarkan pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Flowchart Pembuatan Media Pembelajaran

Flowchart pembuatan media pembelajaran dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Desain tampilan home dan menu

Desain tampilan home dan menu pada media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan Adobe Flash CS5 untuk mempercantik tampilan memanfaatkan program grafis Adobe Photoshop CS5 dan CorelDraw X3.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi pada sekolah SD N Kedungrejo untuk mendapatkan data-data berupa materi pembelajaran yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

3. Input Data

Menginput data berupa materi dilakukan dengan cara memasukkan materi yang telah dikumpulkan. Dan disesuaikan dengan animasi yang akan digunakan.

4. Coding

Coding di Adobe Flash merupakan hal yang sangat penting, karena untuk membuat suatu animasi yang menarik dan interaktif. Animasi disesuaikan dengan materi.

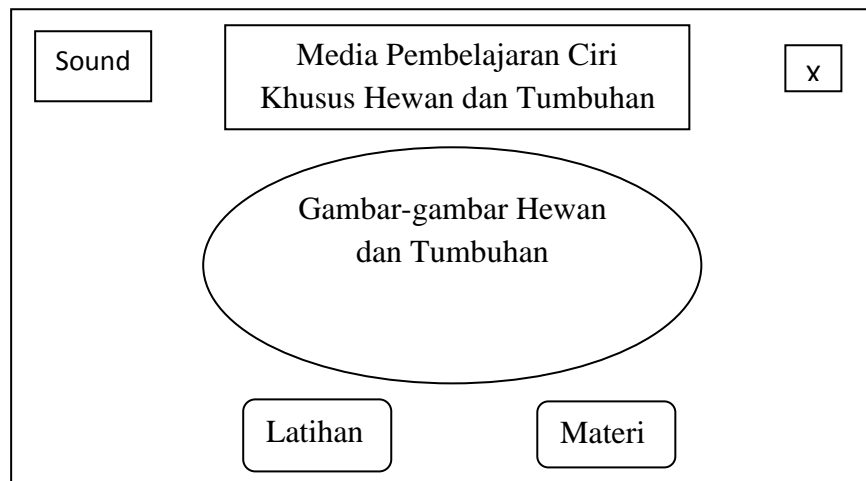
5. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan cara menguji seluruh komponen yang dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS5 apakah media pembelajaran sesuai dengan materi.

4.4. Struktur Rancangan Media Pembelajaran

4.4.1. Rancangan halaman utama

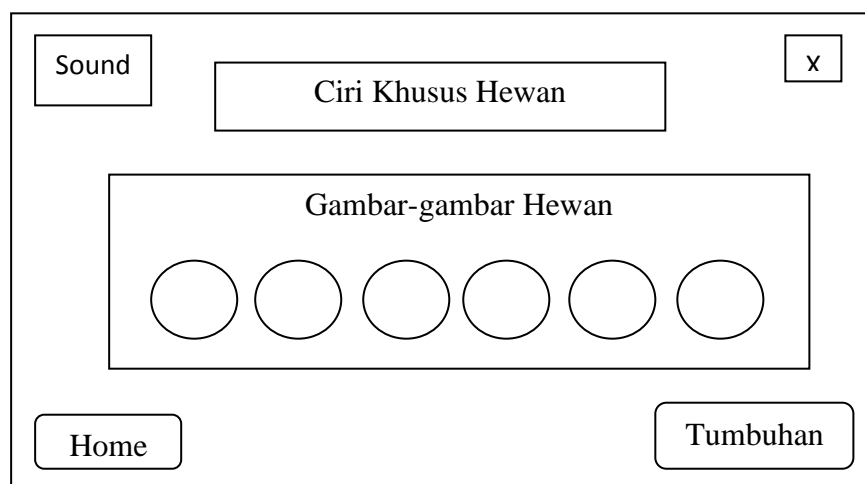
Halaman Utama ini berisikan tampilan utama dari media pembelajaran berisi gambar-gambar dari hewan dan tumbuhan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4.3 Halaman Utama

4.4.2. Rancangan Halaman Materi Ciri Khusus Hewan

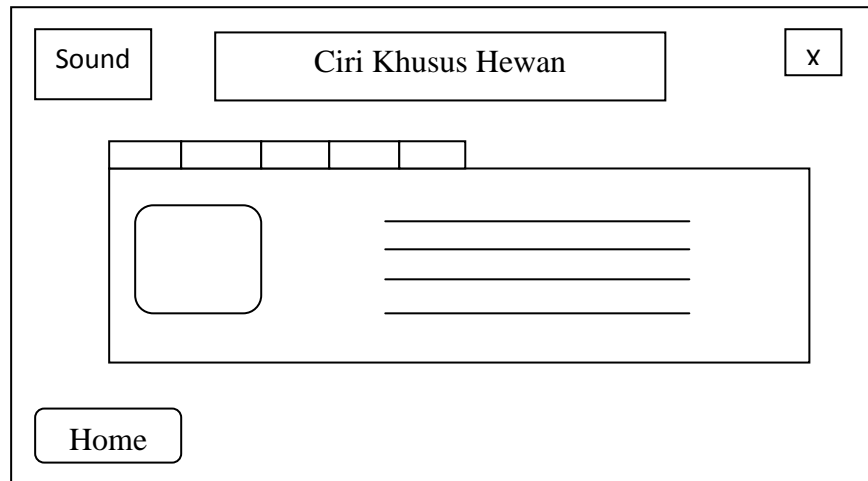
Halaman materi berisikan gambar-gambar hewan yang mempunyai ciri khusus. Bisa dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.4 Rancangan Halaman Materi Ciri Khusus Hewan

4.4.3. Rancangan Halaman Ciri Khusus Hewan

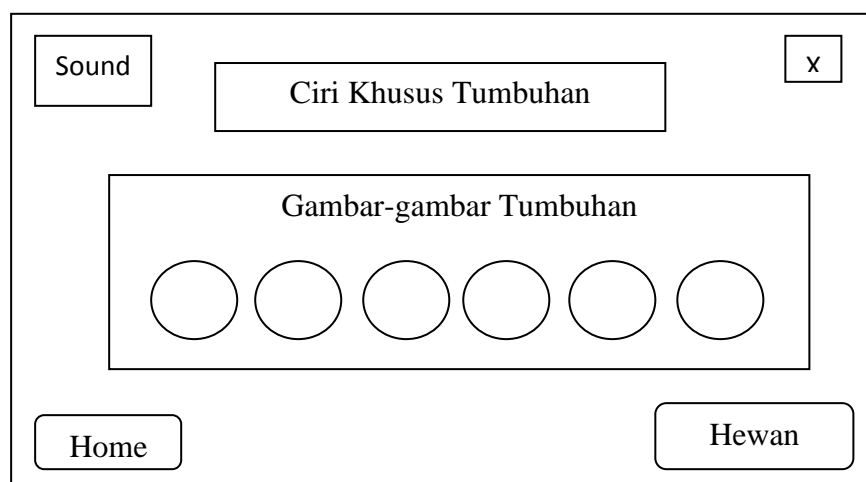
Halaman ciri khusus hewan berisikan tentang gambar hewan dan penjelasan cirri khusus hewan tersebut, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.5 Halaman Ciri Khusus Hewan

4.4.4. Rancangan Halaman Materi Ciri Khusus Tumbuhan

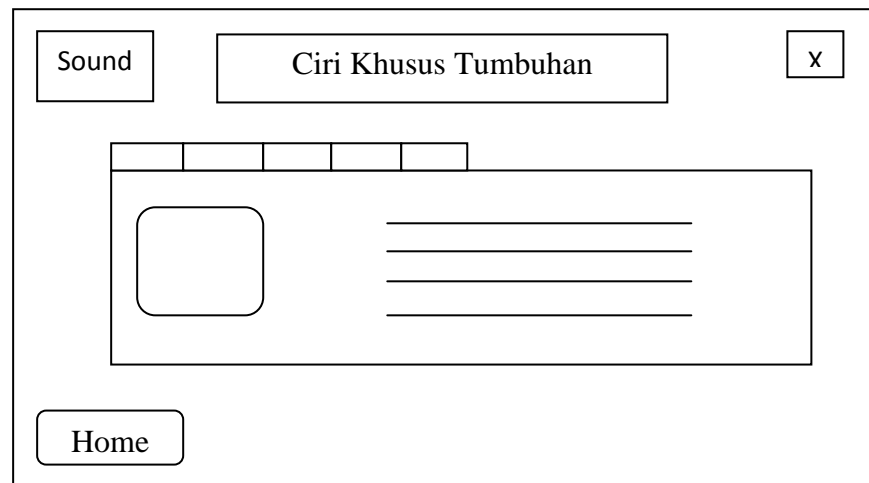
Halaman materi berisikan gambar-gambar tumbuhan yang mempunyai ciri khusus. Bisa dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6 Rancangan Halaman Materi Ciri Khusus Tumbuhan

4.4.5. Rancangan Halaman Ciri Khusus Tumbuhan

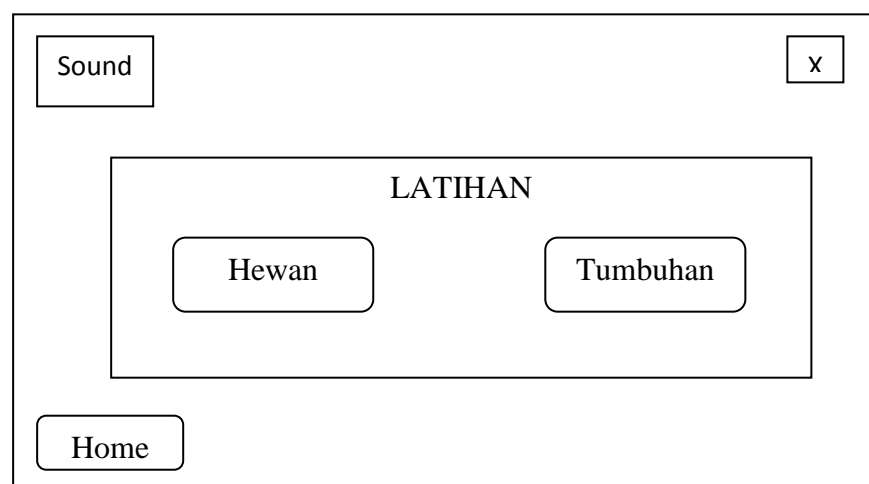
Halaman ciri khusus tumbuhan berisikan tentang gambar tumbuhan dan penjelasan ciri khusus tumbuhan tersebut, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.7 Halaman Ciri Khusus Tumbuhan

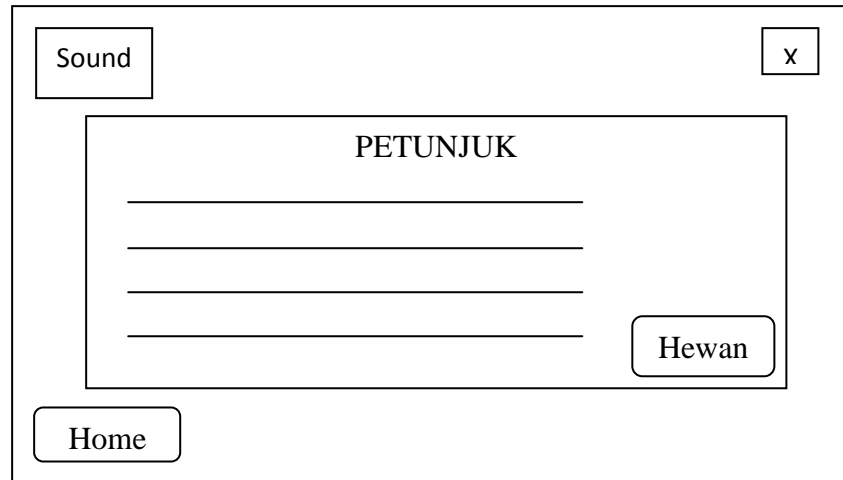
4.4.6. Rancangan Halaman Latihan Soal

Halaman Latihan Soal ini ada 2 menu yaitu Hewan dan Tumbuhan, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar berikut ini:



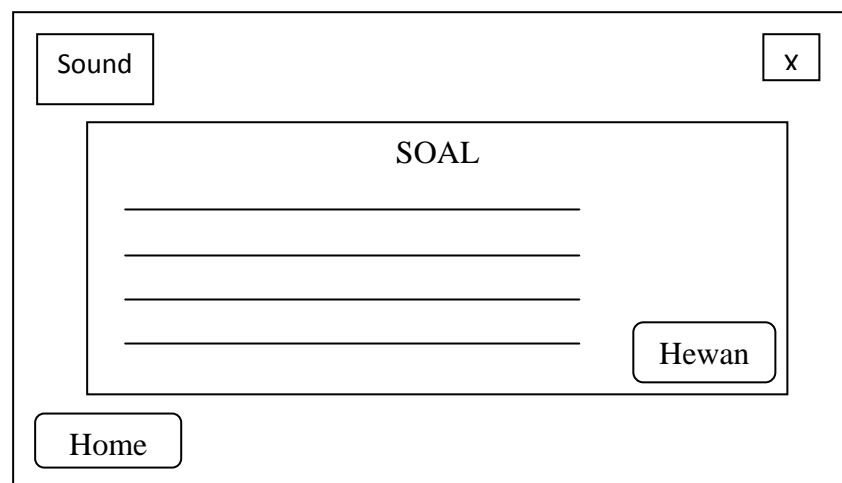
Gambar 4.8 Halaman Latihan Soal

4.4.6.1. Rancangan Halaman Utama Soal Ciri Khusus Hewan



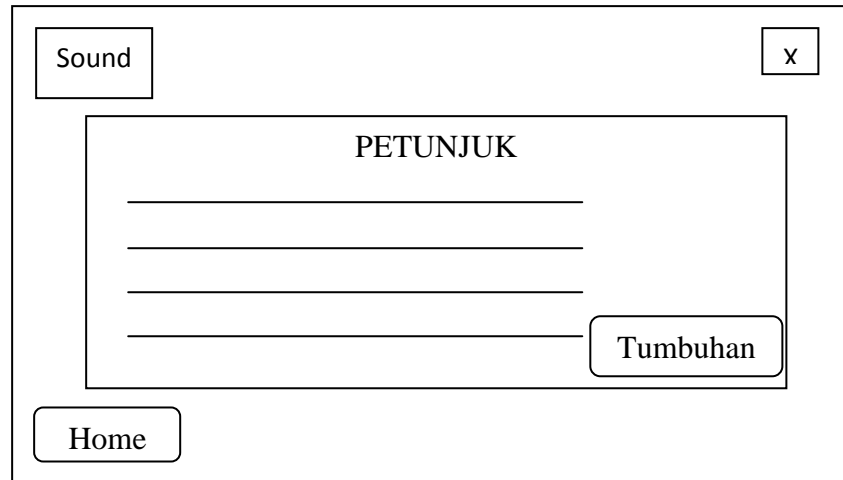
Gambar 4.9 Halaman Utama Soal Ciri Khusus Hewan

4.4.6.2. Rancangan Halaman Soal Ciri Khusus Hewan



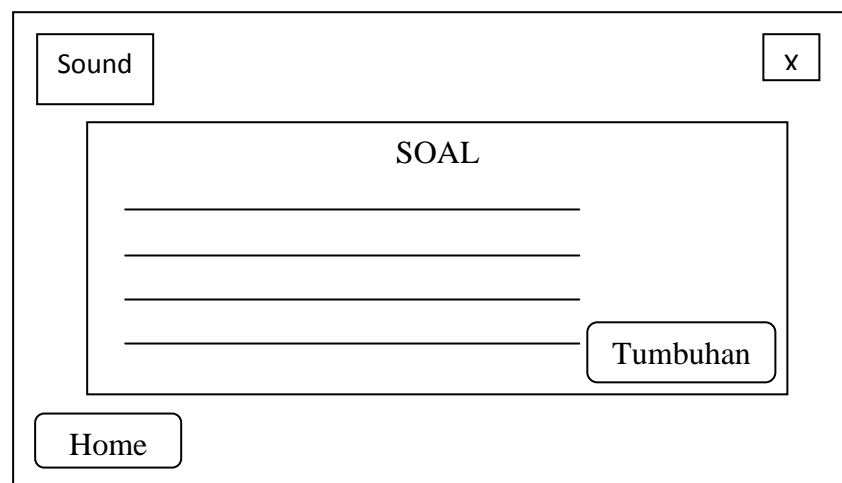
Gambar 4.10 Halaman Soal Ciri Khusus Hewan

4.4.6.3. Rancangan Halaman Utama Soal Ciri Khusus Tumbuhan



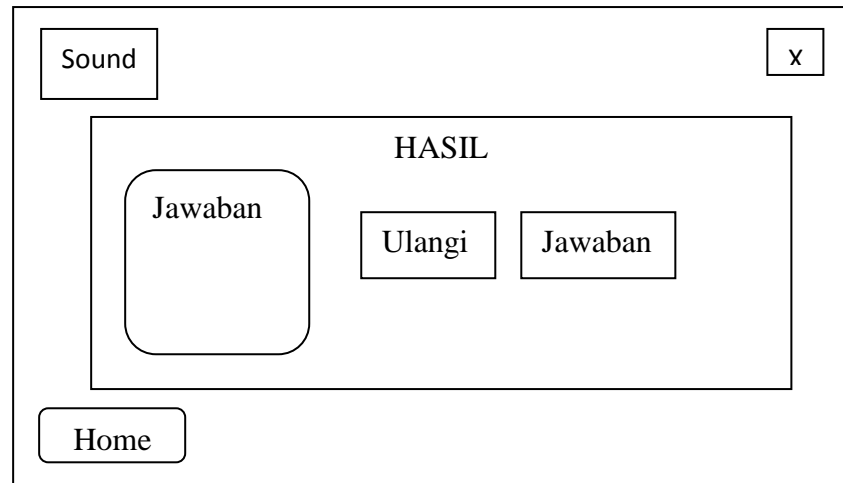
Gambar 4.11 Halaman Utama Soal Ciri Khusus Tumbuhan

4.4.6.4. Rancangan Halaman Soal Ciri Khusus Tumbuhan



Gambar 4.12 Halaman Soal Ciri Khusus Tumbuhan

4.4.6.4. Rancangan Halaman Hasil Akhir

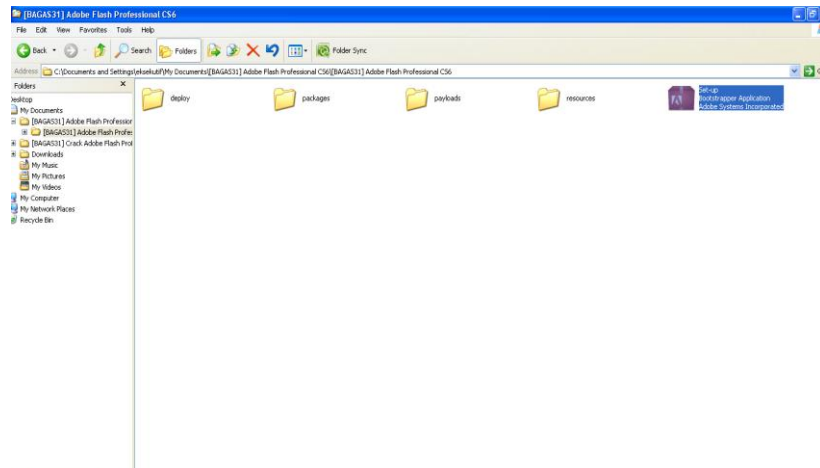


Gambar 4.13 Halaman Hasil

4.5. Tahap Pembuatan Media Pembelajaran

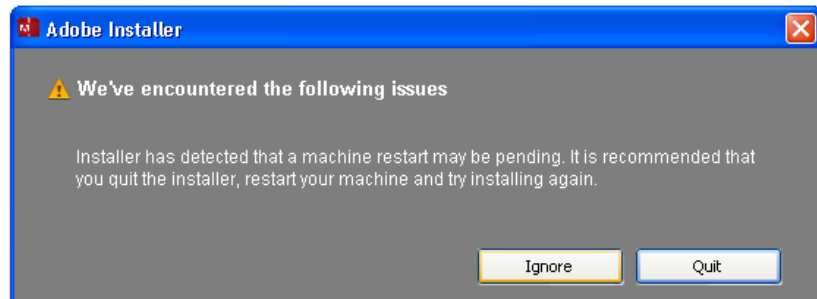
4.5.1. Cara Install Adobe Flash CS5

1. Download dan Install Adobe Flash CS 5. Klik SET-UP

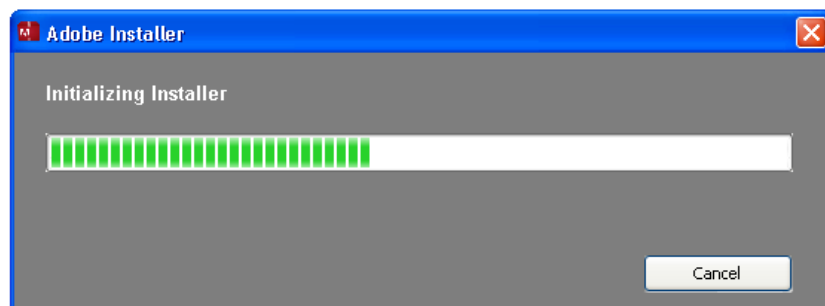


Gambar 4.14 Tampilan Explorer

2. Klik Ignore

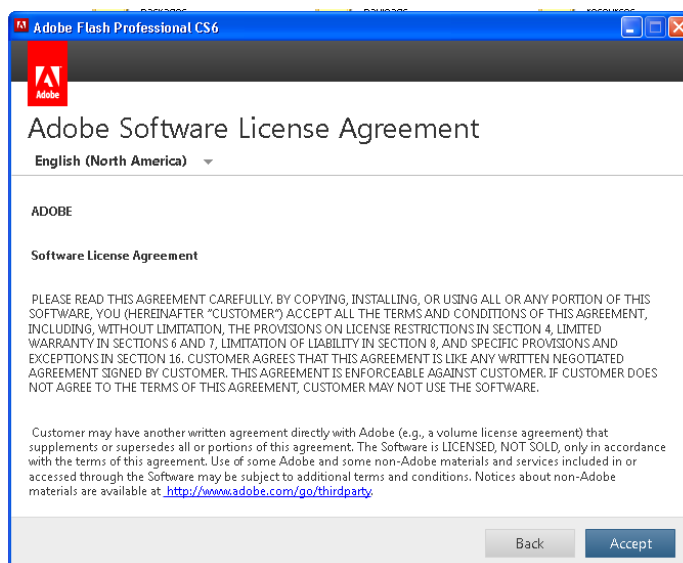


Gambar 4.15 Tampilan Awal Instalasi Adobe Flash CS5



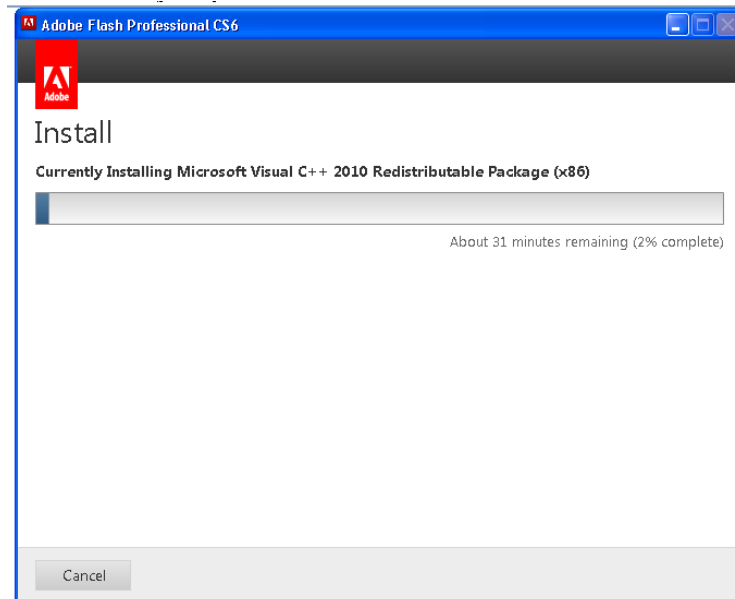
Gambar 4.16 Tampilan Proses Instalasi Adobe Flash CS5

3. Klik Accept



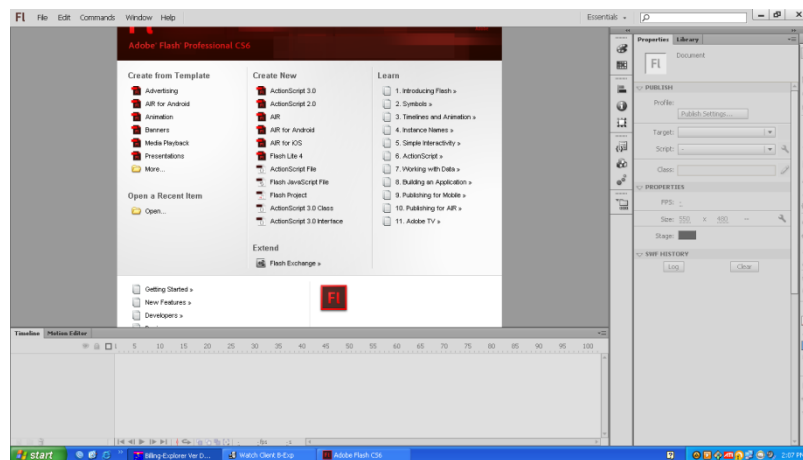
Gambar 4.17 Tampilan Lisensi Adobe Flash CS5

4. Klik Instal dan masuk ke proses instalasi



Gambar 4.18 Tampilan Proses Instalasi Adobe Flash CS5

5. Tampilan Awal Adobe Flash CS 5

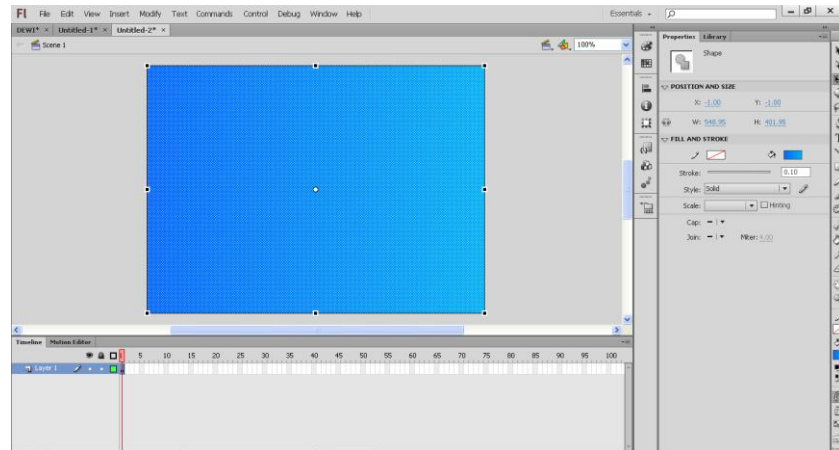


Gambar 4.19 Tampilan Awal Adobe Flash CS5

4.5.2 Tahap Pembuatan Media Pembelajaran

1. Membuat Background Tampilan Awal

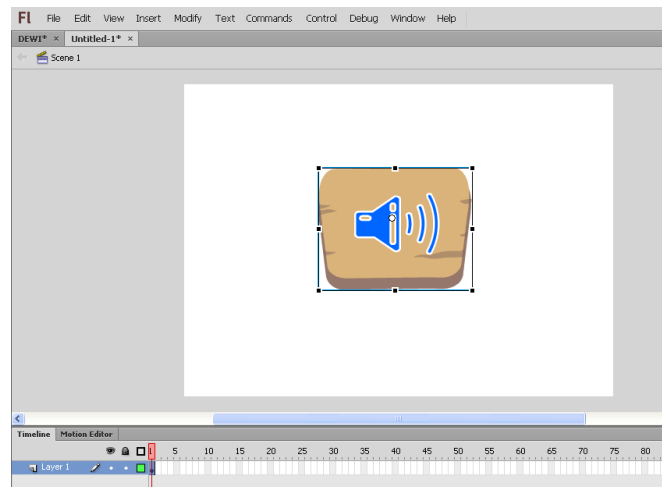
Klik Color → Pilih Color Gradient → Pilih warna biru tua dan biru muda



Gambar 4.20 Tampilan Background

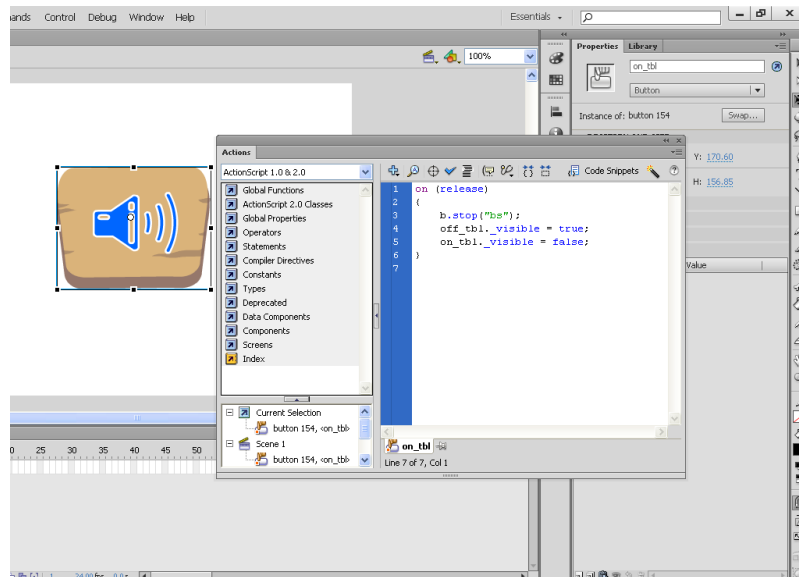
2. Membuat Button Music

- Insert gambar untuk button : klik file → import → inport to library
- Letakkan di layer baru



Gambar 4.21 Tampilan Insert Button Music

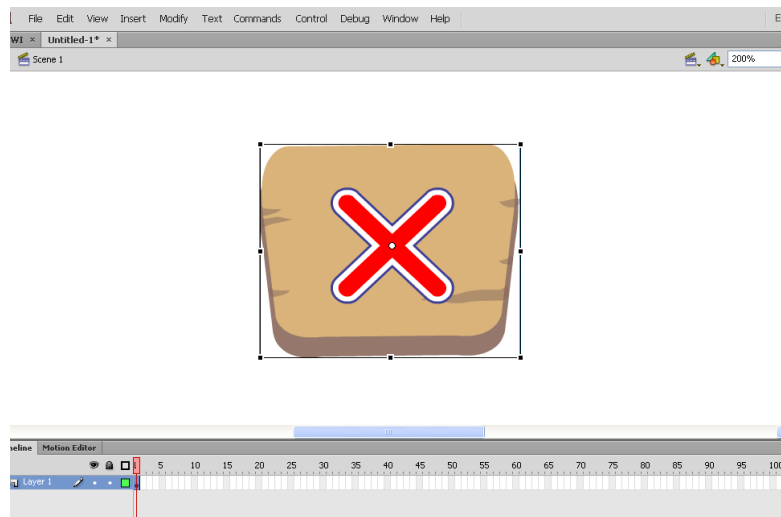
- Selanjutnya klik pada gambar button dan tekan F9 untuk menuliskan syntax script pada button



Gambar 4.22 Tampilan Pemberian Script pada Button Music

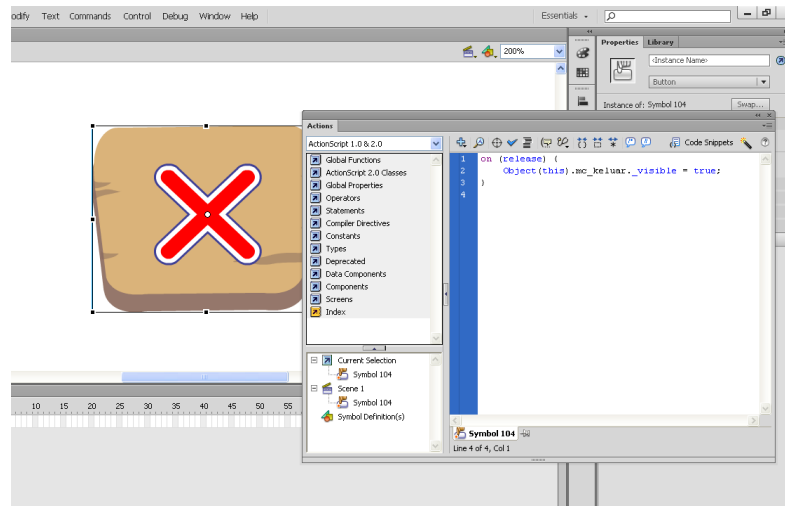
3. Membuat Button Close

- Insert gambar untuk button : klik file → import → import to library
- Letakkan di layer baru



Gambar 4.23 Tampilan Insert Button Close

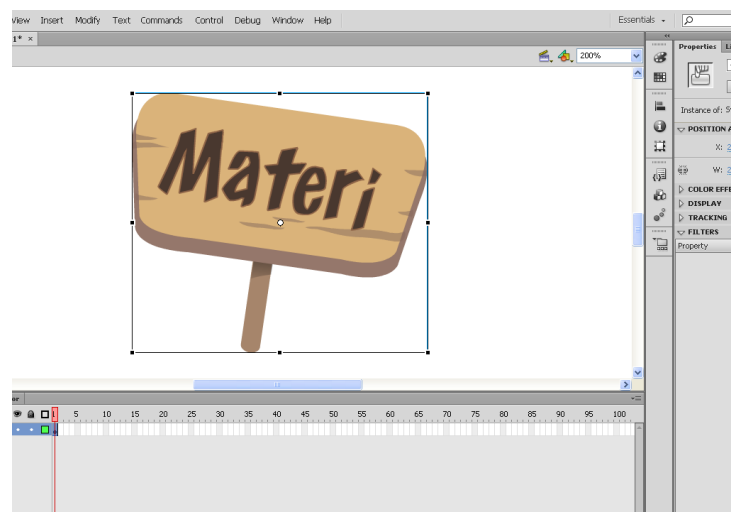
- Selanjutnya klik pada gambar button dan tekan F9 untuk menuliskan syntax script pada button



Gambar 4.24 Tampilan Pemberian Script pada Button Close

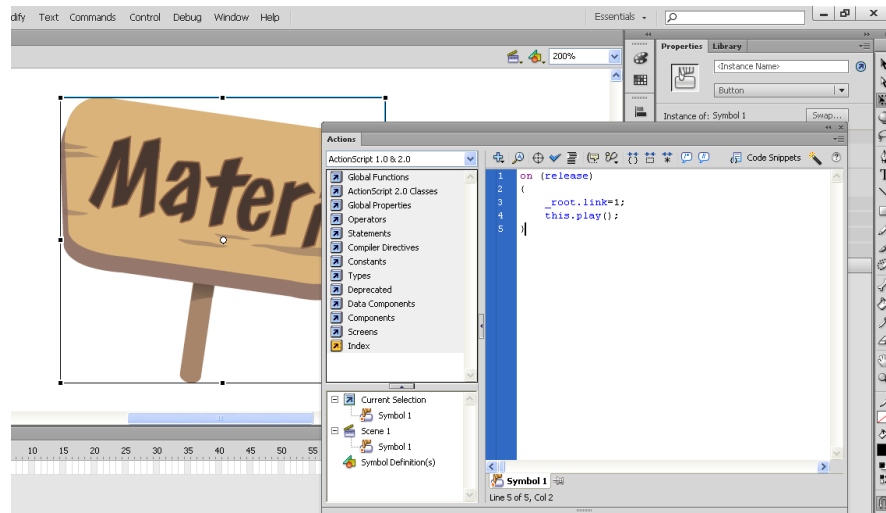
4. Membuat Button Materi

- Insert gambar untuk button : klik file → import → import to library
- Letakkan di layer baru



Gambar 4.25 Tampilan Insert Button Materi

- Selanjutnya klik pada gambar button dan tekan F9 untuk menuliskan syntax script pada button



Gambar 4.26 Tampilan Pemberian Script pada Button Materi

5. Membuat Isi dari Materi Hewan

- Insert semua gambar hewan yang diperlukan : klik file → import → inport to library
- Masukkan di satu layer



Gambar 4.27 Tampilan Ciri Khusus Hewan

- Kemudian buat per gambar menjadi button seperti cara pembuatan button seperti diatas, kura-kura, bebek, kelelawar dll
- Isikan script seperti di bawah ini pada setiap button hewan



Gambar 4.28 Tampilan Memberi Script Button Gambar Hewan

- Kemudian membuat isi dari masing-masing hewan
- Buat Movie Clip : buat kotak di layer baru → tekan F8 → pilih Movie Clip
- Isi dengan text dan gambar sesuai dengan hewan, lihat gambar



Gambar 4.29 Tampilan Membuat Isi Keterangan Hewan

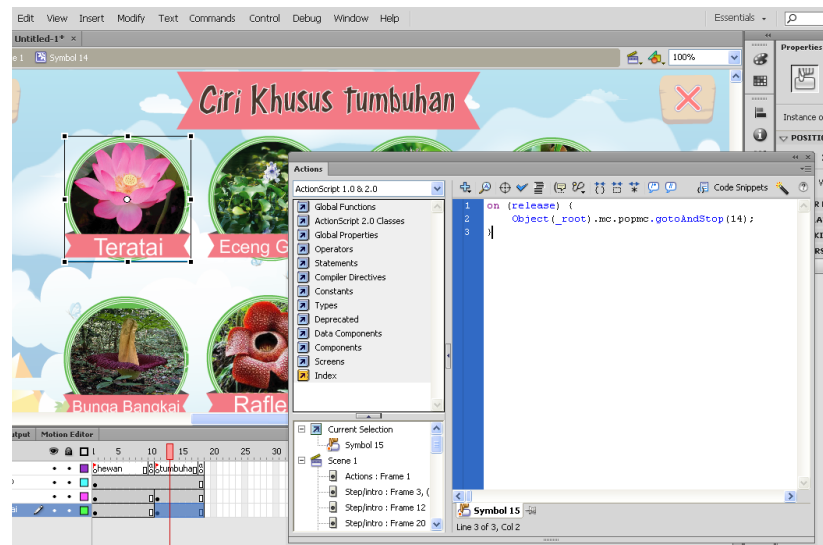
6. Membuat Isi dari Materi Tumbuhan

- Insert semua gambar hewan yang diperlukan : klik file → import → import to library
- Masukkan di satu layer



Gambar 4.30 Tampilan Ciri Khusus Tumbuhan

- Kemudian buat per gambar menjadi button seperti cara pembuatan button seperti diatas, teratai, eceng gondok, putri malu dll
- Isikan script seperti di bawah ini pada setiap button tumbuhan



Gambar 4.31 Tampilan Memberi Script Button Gambar Tumbuhan

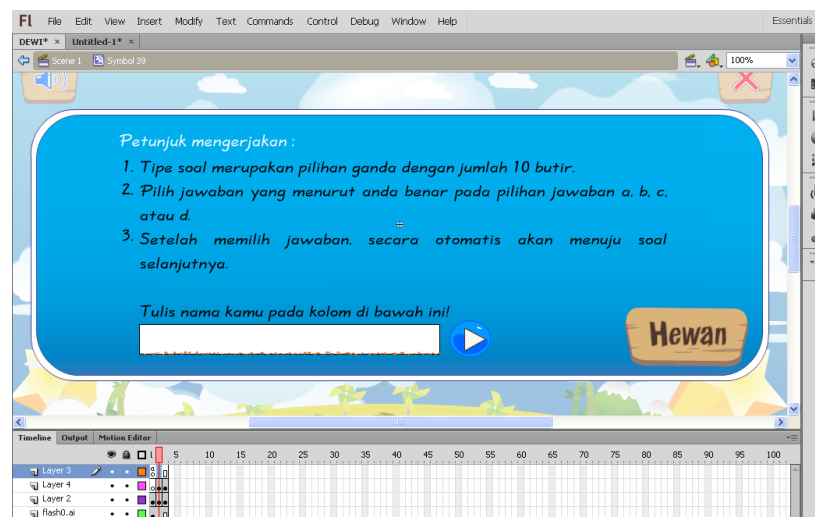
- Kemudian membuat isi dari masing-masing tumbuhan
- Buat Movie Clip : buat kotak di layer baru → tekan F8 → pilih Movie Clip
- Isi dengan text dan gambar sesuai dengan tumbuhan, lihat gambar



Gambar 4.32 Tampilan Membuat Isi Keterangan Tumbuhan

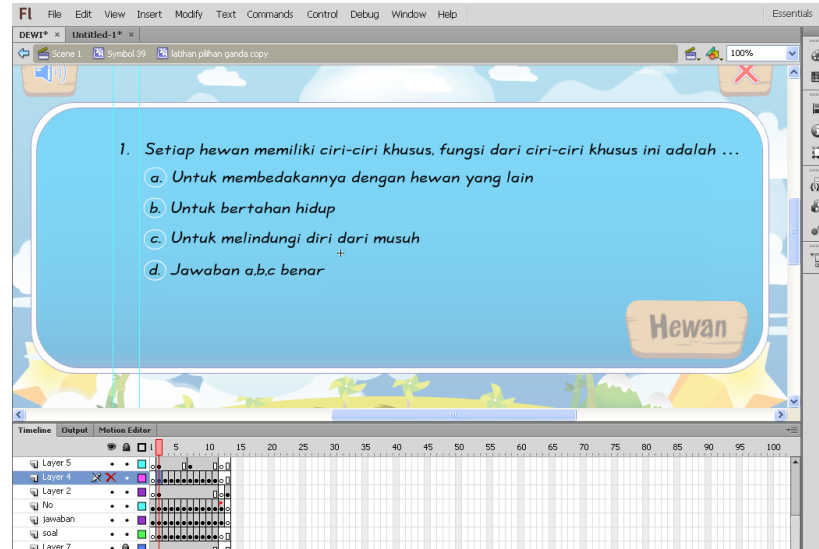
6. Membuat Evaluasi (Soal)

- Buat Layer baru untuk isi evaluasi
- Insert Text bertipe Input Text untuk input nama
- Buat tampilan dan text seperti gambar dibawah ini



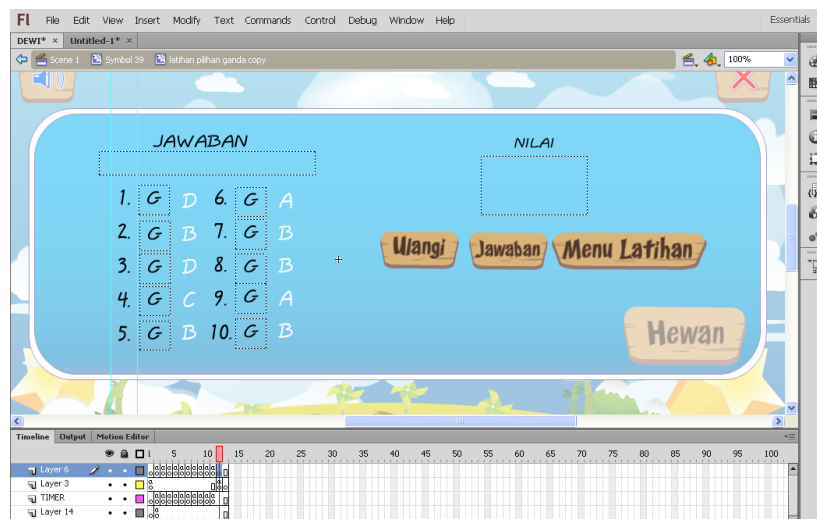
Gambar 4.33 Tampilan Membuat Tampilan Soal

- Buat Layer baru lagi untuk isian soal, ketikkan soal dan pilihan jawaban, lihat gambar



Gambar 4.34 Tampilan Isi Soal

- Kemudian buat layer baru lagi untuk membuat tampilan hasil, lihat gambar



Gambar 4.35 Tampilan Hasil

4.6. Menampilkan Media Pembelajaran

4.6.1 Halaman Utama



Gambar 4.36 Tampilan Halaman Utama

Di halaman utama terdapat gambar-gambar hewan dan tumbuhan, ada button sound, materi, latihan dan close.

4.6.2 Tampilan Halaman Menu Hewan



Gambar 4.37 Tampilan Halaman Menu Hewan

Di halaman ciri khusus hewan terdapat beberapa button masing-masing hewan, button home dan button tumbuhan.

4.6.3 Tampilan Halaman Menu Tumbuhan



Gambar 4.38 Tampilan Halaman Menu Tumbuhan

Di halaman ciri khusus hewan terdapat beberapa button masing-masing tumbuhan, button home dan button hewan.

4.6.4 Tampilan Halaman Isi Materi Hewan



Gambar 4.39 Tampilan Halaman Isi Materi Hewan

Di halaman ini terdapat penjelasan ciri khusus dari masing-masing hewan beserta animasinya.

4.6.5 Tampilan Halaman Isi Materi Tumbuhan



Gambar 4.40 Tampilan Halaman Isi Materi Tumbuhan

Di halaman ini terdapat penjelasan ciri khusus dari masing-masing tumbuhan beserta animasinya.

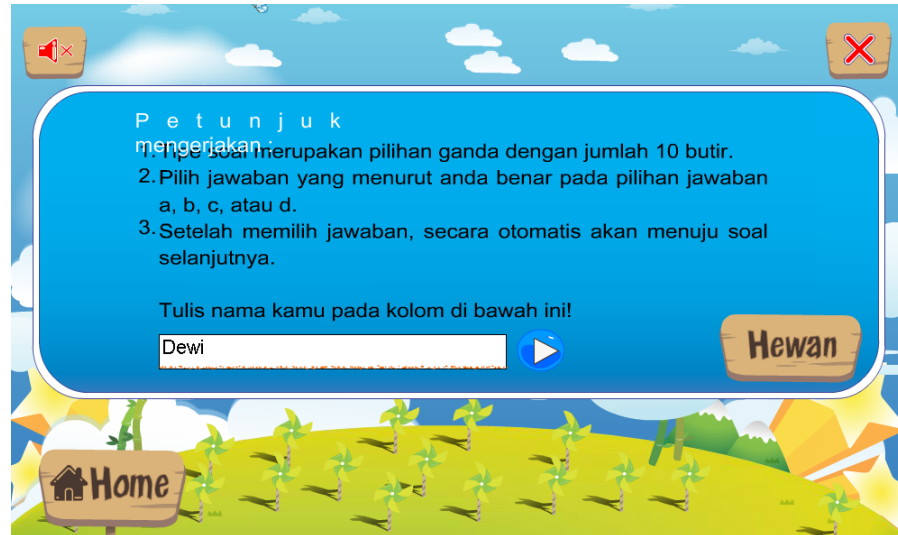
4.6.6 Tampilan Halaman Latihan



Gambar 4.41 Tampilan Halaman Latihan

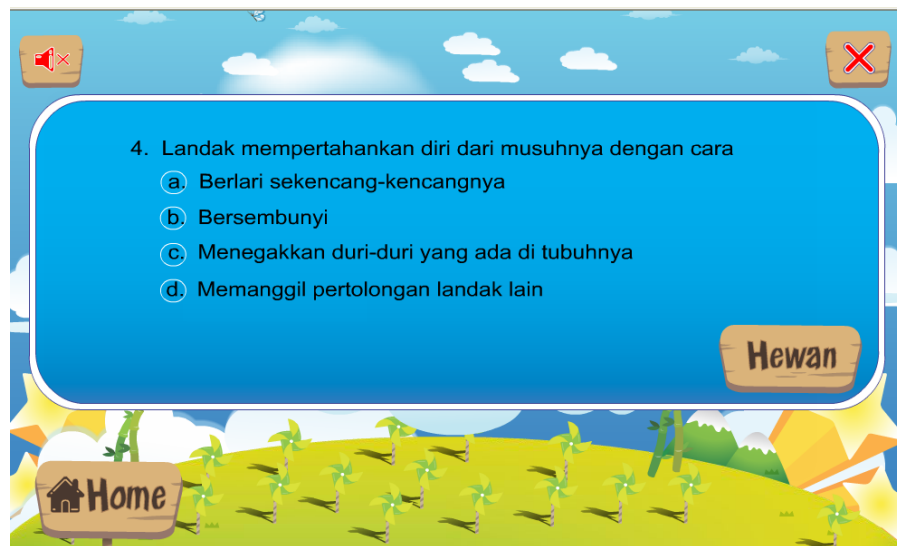
Di halaman ini terdapat dua button yaitu button soal untuk hewan dan tumbuhan.

4.6.7 Tampilan Halaman Petunjuk Soal Hewan



Gambar 4.42 Tampilan Halaman Petunjuk Soal Hewan

4.6.8 Tampilan Halaman Latihan Soal Hewan



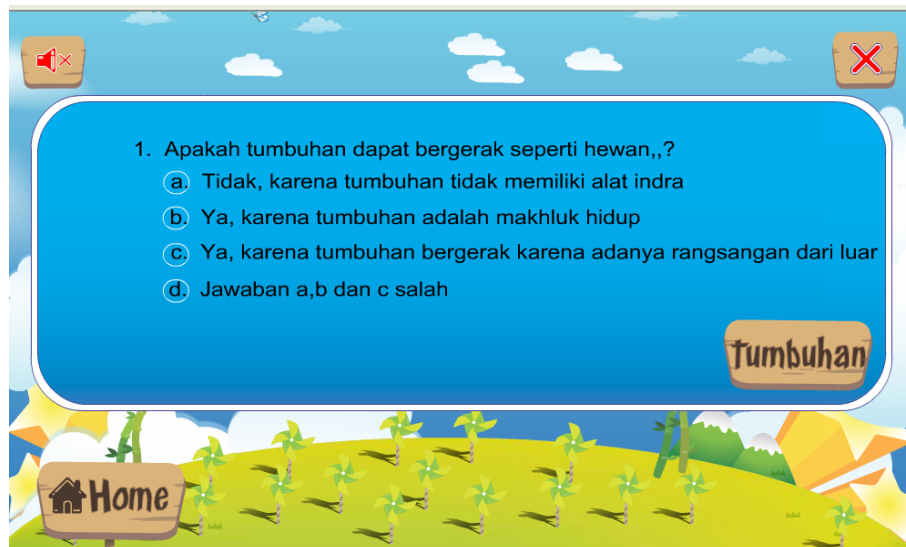
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Latihan Soal Hewan

4.6.9 Tampilan Halaman Petunjuk Soal Tumbuhan



Gambar 4.44 Tampilan Halaman Petunjuk Soal Tumbuhan

4.6.10 Tampilan Halaman Latihan Soal Tumbuhan



Gambar 4.45 Tampilan Halaman Latihan Soal Tumbuhan

4.6.11 Tampilan Halaman Hasil



Gambar 4.46 Tampilan Halaman Hasil

4.6.12 Tampilan Halaman Close (Keluar)



Gambar 4.47 Tampilan Halaman Close (Keluar)

4.7. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN HASIL

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, peneliti mengadakan evaluasi dan refleksi, maka peneliti menerangkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan keaktifan secara sungguh-sungguh. Kurangnya kemampuan memecahkan masalah, dan masih ada siswa yang belum berani mengemukakan pendapat, dengan demikian pelaksanaan penelitian pada siklus I dapat dijadikan pelajaran sekaligus untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan pencapaian hasil belajar/kondisi awal menunjukkan rata-rata nilai ulangan harian 56 dengan kriteria ketuntasan minimal 60 perincian 1 siswa mendapat nilai 70 sebanyak 8 %, 6 siswa mendapat nilai 60 sebanyak 50 %, 5 siswa mendapat nilai 50 sebanyak 42 %, dengan prosentase tuntas 50%, prosentase belum tuntas 50%.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media Pembelajaran pada siklus I, rata-rata nilai ulangan harian menjadi 63, dengan perincian 2 siswa mendapat nilai 80 sebanyak 17%, 3 siswa mendapat nilai 70, sebanyak 25 %, 4 siswa mendapat nilai 60 sebanyak 33 %, 3 siswa mendapat nilai 50 sebanyak 25 %, dengan prosentase tuntas 75%, prosentase belum tuntas 25%.

Adapun hasil perolehan nilai siswa pada kondisi awal dan siklus 1 (terlampir) berikut rekapitulasi hasil nilai siswa pada kondisi awal dan siklus I.

Data nilai hasil belajar ulangan IPA pada siklus I

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas / Semester : VI/I

Hari / Tanggal : Rabu, 2 September 2015

Sekolah : SD Negeri Kedungrejo

NO	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	941	Tegar Darmawan	L	50
2	942	Dio Bagus Febrianto	L	50
3	943	Jefri Wahyu Saputra	L	70
4	944	Fatma Niken Fadila	P	80
5	945	Muhamad Kristanto	L	80
6	946	Harish Hasya	L	60
7	948	Triyono	L	70
8	949	Hendri Cahyo Dastiam	L	70
9	950	Fauzi Bintang Fais	L	60
10	951	Meliana Nur Hemawati	P	50
11	952	Merri Amelia	P	60
12	983	Amat Peri Susanto	L	60
Jumlah				760
Rata-rata				63,33
Daya serap				63.00%
KKM				60

**REKAPITULASI HASIL NILAI PADA KONDISI AWAL
SIKLUS I, SIKLUS II**

No	Uraian Pencapaian Hasil	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	56	63	
2	Daya serap	56.00%	63.00%	
3	KKM	60	60	

A. Pembahasan

1. Refleksi siklus I

a. Ketertarikan siswa

Siklus 1 tentang ketertarikan siswa, hasil observasi mengenai proses keterampilan siswa terhadap pembelajaran materi ciri-ciri khusus hewan dan tumbuhan sebagai berikut :

Siswa yang tertarik sebanyak 6 dari 12 siswa, di antaranya 4 siswa memiliki kemampuan sangat baik, 4 siswa memiliki kemampuan baik, 4 siswa berkategori kemampuan cukup.

Dari hasil obseravsi tersebut, meskipun sudah menggunakan media pembelajaran melibatkan siswa ternyata belum dapat menghasilkan prestasi belajar yang baik, karena presentase ketuntasan kurang dari 80% (prosentase tuntas baru 75%). Maka kemampuan guru dalam pembelajaran perlu ditingkatkan dalam optimalisasi penggunaan media pembelajaran, agar ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA kelas VI meningkat dan hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal, maka peneliti akan mengadakan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Identifikasi kendala dan masalah yang muncul dalam pelaksanaan untuk siklus 1

Setelah mengamati proses pembelajaran dan menganalisis hasil belajar siswa ditemukan beberapa kendala dan masalah antara lain;

- 1) Ketertarikan siswa pada penggunaan media pembelajaran masih rendah (59%).

- 2) Siswa sebagian masih kurang kerjasama dalam belajar kelompok.
 - 3) Dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas suara siswa kurang keras dan kurang jelas sehingga kelompok lain kurang memperhatikan
 - 4) Keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru masih rendah.
 - 5) Pembagian waktu pada kegiatan inti masih kurang, sehingga kerja kelompok dengan menggunakan media pembelajaran belum maksimal.
 - 6) Persiapan alat peraga yang disediakan guru ukurannya kurang besar sehingga siswa kurang tertarik.
- c. Rancangan strategi penyelesaian masalah dan paparan langkah-langkah implementasi strategi penyelesaian masalah siklus 1.
- 1) Persediaan alat peraga 2 anak diberi media pembelajaran yang cukup
 - 2) Pembentukan kelompok secara tertulis sebelum pelajaran dimulai.
 - 3) Memberi motivasi siswa agar dalam mempresentasikan dengan suara yang keras dan jelas.
 - 4) Menyediakan soal dari mudah ke yang sukar.
 - 5) Penetapan meja dan kursi untuk kerja kelompok sebelum proses pembelajaran secara tepat waktu.

- 6) Menyiapkan alat peraga dengan ukuran besar dan lebih transparan.
 - 7) Penyusunan RPP dengan penambahan alokasi waktu pada kegiatan inti untuk siklus 2 dari 45 menjadi 50 menit, apersepsi dari 10 menjadi 5 menit.
- d. Langkah-langkah implementasi strategi penyelesaian masalah di atas.
- 1) Siswa memperagakan alat peraga yang tersedia secara merata
 - 2) Menyampaikan soal lisan dan tertulis dari yang mudah ke sukar, dengan demikian siswa berani menjawab pertanyaan.
 - 3) Guru memberi contoh cara mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan suara yang jelas dan keras agar semua siswa memperhatikan.
 - 4) Menambah waktu dalam kegiatan inti dari 45 menjadi 50 menit, diambilkan dari waktu apersepsi dari 10 menjadi 5 menit.

2. Refleksi Siklus II

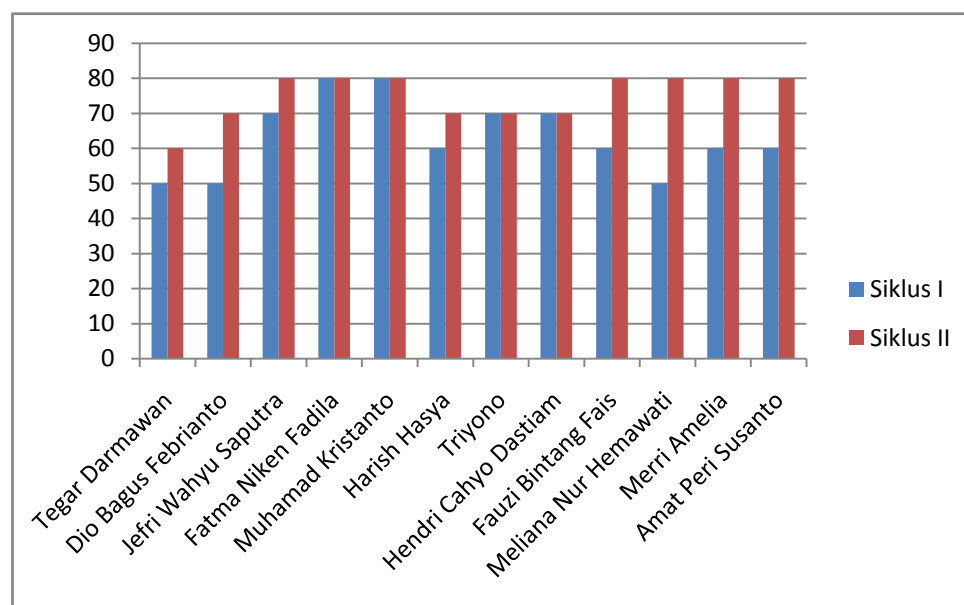
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, peneliti mengadakan evaluasi dan refleksi, hasil observasi mengenai proses keterampilan siswa dalam pembelajaran materi ciri-ciri khusus hewan dan tumbuhan sangat menarik perhatian semua siswa ikut aktif dan aktifitas belajar siswa meningkat.

Data nilai hasil belajar ulangan IPA pada siklus II sebagai berikut:

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas / Semester : VI/I
Hari / Tanggal : Rabu, 16 September 2015

Sekolah : SD Negeri Kedungrejo

NO	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	941	Tegar Darmawan	L	60
2	942	Dio Bagus Febrianto	P	70
3	943	Jefri Wahyu Saputra	L	80
4	944	Fatma Niken Fadila	L	80
5	945	Muhamad Kristanto	L	80
6	946	Harish Hasya	L	70
7	948	Triyono	P	70
8	949	Hendri Cahyo Dastiam	P	70
9	950	Fauzi Bintang Fais	P	80
10	951	Meliana Nur Hemawati	L	80
11	952	Merri Amelia	P	80
12	983	Amat Peri Susanto	L	80
			Jumlah	900
			Rata-rata	75,00
			Daya serap	75.00%
			KKM	60



Gambar 4.48 Grafik Perolehan Nilai Siswa Siklus I dan Siklus II

**REKAPITULASI HASIL NILAI PADA KONDISI AWAL
SIKLUS I, SIKLUS II**

No	Uraian Pencapaian Hasil	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	56	63	75
2	Daya Serap	56.00%	63.00%	75.00%
3	KKM	60	60	60

**REKAP HASIL ULANGAN IPA
SIKLUS II**

No	Nilai	Frekuensi	FX
1	80	7	560
2	70	4	280
3	60	1	60
Jumlah			900
Rata-rata			75,00

Hasil pembelajaran pada siklus II terdapat 7 siswa mendapat nilai 80 (58%), 4 siswa mendapat nilai 70 (33%), 1 siswa mendapat nilai 60 (9 %), dengan prosentase tuntas 100 % .

Proses Belajar Mengajar di SD N Kedungrejo Kec. Kemusu Kab. Boyolali

