

E-ISSN: 2656-7418 DOI: 10.33654/pgsd	ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd	Vol. 1 , No. 2, Juli 2019 Halaman:81- 95
---	--	---

PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH* BERBASIS KEARIFAN LOKAL MALANG SELATAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Tety Nur Cholifah¹, Luthfiatus Zuhroh²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
¹tetynurcholifah@gmail.com, ²upick1990@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan untuk pengetahuan tentang budaya lokal yang harus tetap dilestarikan sampai saat ini pada siswa kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian (*Research and Development*) menggunakan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil pengembangan media *Adobe Flash* memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli media mencapai 95% dan ahli materi 100%. Uji coba lapangan utama mencapai 95% bahwa media efektif dan menarik. Sedangkan dalam penerapan pembelajaran di kelas, hasil *pre-test* siswa mendapat nilai 61,2 dan hasil *post-test* mendapatkan nilai 78,93. Berdasarkan analisis menggunakan uji T menghasilkan t_{hitung} 8,281 dan t_{tabel} 2,045 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pemahaman tentang kebudayaan lokal di Malang selatan sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Flash*. Tindak lanjut dari penelitian ini diharapkan penelitian tentang pengembangan media *Adobe Flash* kearifan lokal tempat-tempat lain dikembangkan.

Kata Kunci: kearifan lokal, media *Adobe Flash*

DEVELOPMENT OF ADOBE FLASH MEDIA BASED ON MALANG SELATAN LOCAL AUTHORITY IN THEMATIC LEARNING

Abstract: This study aims to develop *Adobe Flash* media based on local wisdom in south Malang for knowledge of local culture that must be preserved to date in fourth grade elementary school students. This type of research used is research (*Research and Development*) using two types of data, namely quantitative and qualitative. *Adobe Flash* media development results meet valid criteria with the results of the media expert test reached 95% and 100% material expert. The main field trials reach 95% that the media is effective and attractive. While in the application of learning in class, the *pre-test* results of students got a value of 61.2 and the results of the *post-test* got a value of 78.93. Based on the analysis using the *t* test yields t_{count} 8,281 and t_{table} 2,045 which means $t_{count} > t_{table}$. So it can be concluded that there are significant differences in the level of understanding of local culture in southern Malang before and after using *Adobe Flash* media. The follow up of this research is expected to research about developing *Adobe Flash* media on local wisdom of other places developed.

Keywords: local wisdom, adobe flash media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pada dasarnya pembelajaran tematik bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna dengan mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi. Hal ini akan menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.

Untuk menumbuhkan sikap pemahaman siswa dalam memahami nilai-nilai luhur kebudayaan kearifan lokal dibutuhkan sebuah media yang menunjang dalam proses pembelajaran di kelas. Media di sini tidak hanya berbentuk cetak tetapi juga media yang menarik minat siswa dalam belajar.

Salah satu media yang harus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yaitu sebuah media pembelajaran yang menarik dari segi gambar maupun tulisan di dalamnya. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerima pesan. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran, meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, perangkat lunak dan perangkat keras seperti: komputer, TV, OHP, video, tape, slide, buku film, model transparansi dan lain-lainnya. Penggunaan media dalam pembelajaran harus menyesuaikan karakter media dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik dan materi ajar. Adanya media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan antusias siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru dan menambah pengetahuan bagi kelas inklusi serta materi yang sulit disampaikan secara verbal dapat divisualisasikan melalui media tersebut.

Media yang menarik digunakan dalam pembelajaran yaitu media *Adobe Flash*. Lou, Lin, Shih & Tseng (2012) menunjukkan bahwa media *Adobe Flash* ini merupakan multimedia interaktif yang sangat menarik yang berisi video dan animasi yang memiliki efek yang lebih signifikan terhadap prestasi siswa dalam konteks pemahaman materi kearifan lokal daripada media berbentuk gambar saja. Materi dalam Media *Adobe Flash* yaitu materi kearifan lokal Malang selatan, pemilihan materi ini karena yang akan menjadi obyek penelitian yaitu sekolah dasar yang ada di Malang selatan. Dengan adanya media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan yang di ajarkan di sekolah dasar diharapkan dapat menjadikan siswa mengenal kearifan lokal tempat tinggal dan bagaimana menjaga nilai-nilai leluhur yang masih ada. Disamping itu siswa bisa melestarikan kearifan lokal yang ada dan juga menambah wawasan kearifan lokal sekitar tempat tinggal.

Menurut Kasanah (2017) kearifan lokal merupakan kebijakan manusia yang bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional dan juga dianggap nilai baik dan benar sehingga dapat bertahan dalam waktu yang lama dan bahkan melembaga. Ada beberapa macam kearifan lokal Malang selatan yang dituangkan dalam media *Adobe Flash* yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu kesenian sakera, ganesa, prasasti turyyan, prasasti kemuning, tari topeng malangan, larung lojen dan lain-lain. Pengajaran dikelas materi kearifan lokal hanya menampilkan beberapa kearifan lokal yang ada di bukun yaitu di daerah sumatra, padahal mereka ada di malang hal ini yang mengakibatkan kesenjangan materi tentang kearifan lokal tempat tinggal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 September 2018, pembelajaran yang ada di SDN 01 Mergosono materi kearifan lokal yang diajarkan di dalam kelas hanya menggunakan buku cetak dan ceramah saja padahal pembelajaran akan terasa membosankan jika hanya menggunakan media cetak dan ceramah. Melihat hal ini sebaiknya para guru menghadirkan media dalam proses pembelajaran di kelas demi tercapainya tujuan pembelajaran yang menarik. Sesuai dengan pendapat Falahudin (2014) media pembelajaran yaitu alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pebelajar). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili pembelajar menyajikan informasi belajar kepada pebelajar.

Observasi kedua dilakukan dengan wawancara ke siswa kelas IV di SDN 01 Mergosono pada tanggal 14 September 2018 bahwasannya siswa tidak tau tentang kearifan lokal tempat tinggal dan siswa juga merasa bosan dengan pembelajaran ceramah akibatnya hasil belajar siswa menurun. Berdasarkan permasalahan ini dapat disimpulkan bahwa permasalahan timbul karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik untuk memahami materi kearifan lokal dan juga kurangnya materi kearifan lokal tempat tinggal siswa. Oleh sebab itu, untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran memahami kearifan lokal tempat tinggal yaitu kearifan lokal Malang selatan dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat dipacu melalui media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan. Menurut Masykur, dkk (2017) media *Adobe Flash* bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan penyelenggaraan pembelajaran yang menyenangkan. Media *Adobe Flash* juga dapat memancing siswa agar dapat mengenal kearifan lokal Malang selatan yang beraneka ragam. Melalui media ini siswa diharapkan mampu melestarikan kearifan lokal tempat tinggal mereka masing-masing.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media *Adobe Flash* dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran dalam memahami kearifan lokal Malang selatan.

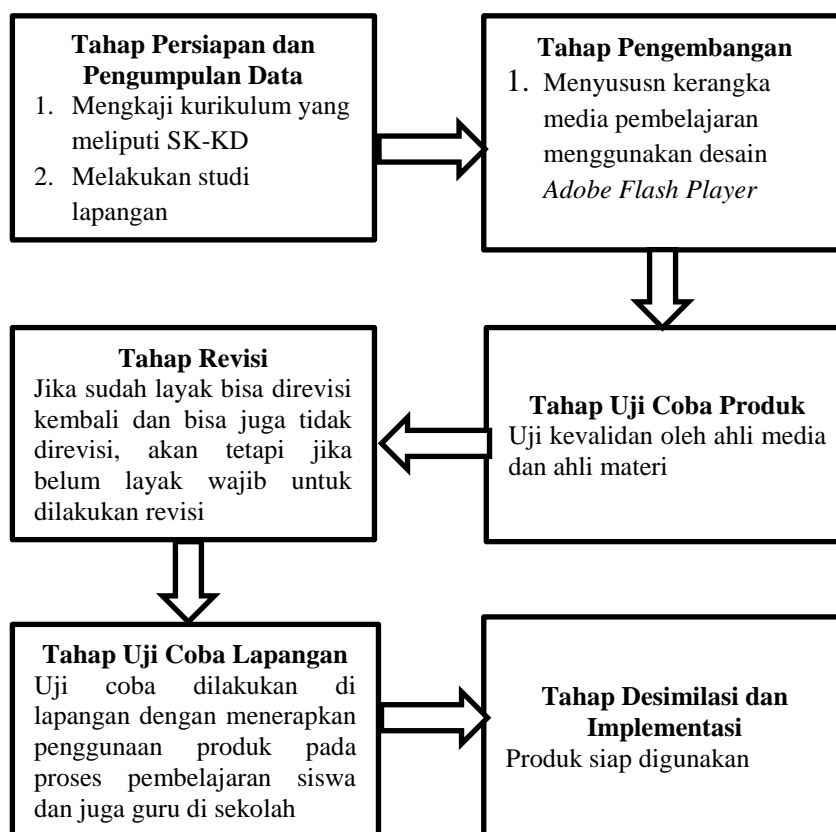
METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Mergosono dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2015) model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif yang dikembangkan oleh Borg an Gall (1983). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal yaitu dengan melakukan observasi dengan guru kelas IV langsung, kemudian mencari kajian pustaka setelah itu persiapan untuk membuat laporan.
- b. Perencanaan yaitu merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang akan dikembangkan agar dapat memberikan informasi yang kuat untuk mengembangkan produk sesuai dengan tujuan khusus yang akan dicapai.
- c. Pengembangan format produk awal yaitu berupa pengembangan produk awal atau draft awal yang mencakup persiapan bahan pembelajaran, handbooks dan alat evaluasi. Format pengembangan produk awal pada penelitian ini yaitu media *Adobe Flash* yang berisi kearifan lokal Malang selatan.
- d. Uji coba awal yaitu dilakukan pada subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba ini dilakukan terhadap produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan tujuan khusus dan hasil analisis dari uji coba

- awal menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal
- e. Revisi Produk yaitu merevisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal sebagai acuan untuk memperoleh informasi serta melakukan validasi sehingga bisa menerima masukan untuk melakukan perbaikan yang sesuai dengan hasil yang diperoleh saat uji coba. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang produk yang dikembangkan.
 - f. Uji coba lapangan yaitu melakukan uji coba produk yang telah direvisi, di uji cobakan lagi kepada subjek dengan skala lebih besar dari sebelumnya. Hasil uji coba dikumpulkan dan dianalisis beserta dengan uji coba awal untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.
 - g. Revisi produk akhir yaitu merevisi produk setelah dilakukan uji coba lapangan dengan cakupan lebih luas. Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati uji coba secara bertahap.
 - h. Desiminasi dan implementasi yaitu hasil pengembangan berupa proses, prosedur dan produk disampaikan kepada pengguna melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam bentuk jurnal.

Adapun langkah-langkah yang dikembangkan dari model Borg and Gall bisa diperlihatkan sebagai gambar berikut:



Gambar 1
Model Pengembangan Borg & Gall

Subyek uji coba dalam pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini adalah siswa SDN 01 Mergosono. Pemilihan SDN 01 Mergosono dikarenakan siswa belum sepenuhnya memahami kearifan lokal tempat tinggal dan sekolah juga belum mempunyai media yang menarik dalam pengajaran di kelas.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif

sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan. Data kualitatif berupa penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui pertanyaan angket terbuka, sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan pertanyaan angket tertutup yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk dan tes hasil pencapaian di lapangan.

Instrumen penilaian yang digunakan yaitu wawancara, angket yang ditunjukkan untuk ahli media dan ahli materi, dan tes hasil pembelajaran adalah dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga teknik yaitu Analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif yaitu analisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian skala likert dan data kualitatif berupa penilaian yang berasal dari validator (Arikunto, 2017), dan analisis hasil tes menggunakan model desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* menurut Subana,dkk (2000).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini menggunakan model Borg and Gall dalam proses pengembangannya yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan dan Pengumpulan Data

Yaitu berupa hasil identifikasi kurikulum padasekolah SDN 01 Mergosono yang berupa kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Berikut hasil identifikasi kurikulum yang didapatkan dari hasil studi lapangan

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama diprovinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama diprovinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis dan agama dari temanteman dikelas sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.2 Menjelaskan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan. 4.2.1 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis dan agama dari temanteman dikelas sebagai identitas bangsa Indonesia. 4.2.2 Menyajikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.
PKN	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Mempresentasikan keberagaman sukubangsa, sosial dan budayadi Indonesia. 3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman. 4.4.1 Menjelaskan maknapersatuan dan kesatuandalam keberagaman. 4.2.2 Menemukan contoh-contoh sikap persatuandan kesatuan dalam keberagaman.

Setelah identifikasi kurikulum dilakukan, dilanjutkan dengan melakukan subyek di sekolah SDN 01 Mergosono yakni siswa kelas IV SDN 01 Mergosono yang

berjumlah 24 siswa untuk mengetahui karakteristik siswa dalam materi yang diangkat dalam pengembangan. Adapun analisa subyek didapat dari hasil wawancara dengan siswayang menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui kearifan lokal tempat tinggal mereka yaitu Malang selatan, dan juga hasil belajar mereka turun dikarenakan tidak adanya penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan Media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan

Pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimulai dengan penyusunan materi kearifan lokal Malang selatan yaitu kesenian sakera, ganesa, prasasti turyan, prasasti kemuning, tari topeng malangan, larung lojen, dan lain-lain. Setelah materi siap langkah selanjutnya yaitu membuka aplikasi *Adobe Flash* dan memasukkan materi, gambar, animasi, video, ke dalam aplikasi *Adoe Flash*. Setelah selesai semua maka pada tahap akhir terdapat validitas ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan yang telah dikembangkan.

Setelah penyusunan media *Adobe Flashi* berbasis kearifan lokal Malang selatan selesai, kemudia dilakukan uji validas kepada ahli media yaitu dosen dan ahli materi yaitu guru kelas IV SDN 01 Mergosono. Hal ini digunakan untuk menguji kelayakan media yang telah dirancang, dan akan dilakukan revisi untuk melakukan perbaikan media yeng telah dirancang. Validitas dan revisi media pembelajaran ini berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yaitu validitas ahli dan uji lapangan.

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian yang berasal dari saran validator.

3. Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk yaitu meliputi hasil validasi ahli media dan ahli ahli materi

a. Validasi media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FPIP UNIRA. Validasi dilakukan pada tanggal 25 Juli 2019. Penilaian media menggunakan skala penilaian 1= sangat kurang baik, 2 = kurang baik, 3 = baik, 4 = sangat baik. Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat di bawah ini dengan jumlah skor 43 dengan rata-rata skor 3,9. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media *Adobe Flash* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Walaupun demikian, masih terdapat beberapa komponen yang perlu direvisi. Berikut ini merupakan beberapa saran dari ahli media untuk merevisi media *Adobe Flash* pembelajaran Tematik kearifan lokal Malang Selatan yaitu warna pada media sebaiknya lebih terang lagi. Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan kemudian media *Adobe Flash* di uji cobakan.

b. Validasi materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas IV SDN 01 Mergosono. Validasi dilakukan pada tanggal 25 Juli 2019. Penilaian media menggunakan skala penilaian 1= sangat kurang baik, 2 = kurang baik, 3 = baik, 4 = sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat di bawah ini dengan jumlah skor 40 dengan rata-rata skor 4. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media *Adobe Flash* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

4. Tahapan Revisi

Berdasarkan saran dari ahli media yaitu sebaiknya warna berwarna terang maka peneliti telah merubah background warna pada media *Adobe Flash* yang sebelumnya berwarna coklat menjadi warna kuning kehijauan. Selanjutnya saran dari ahli materi tidak ada karena amateri sudah sesuai dengan KD dan Indikator.

5. Tahap Uji Coba Lapangan

Berikut penjabaran data pre-test dan post-test dari siswa kelas IV pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 61,2 dan nilai *post-test* 78,93.

Data nilai pre-test dan post-test tersebut akan dianalisis dengan uji t satu kelompok dengan taraf signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian.

Berdasarkan uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan pemahaman materi tentang kearifan lokal Malang selatan siswa SDN 01 Mergosono antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan. Dilihat dari konversi kemampuan dalam menjawab soal pada materi kearifan lokal Malang selatan SDN 01 Mergosono, nilai rata-rata *post-test* 78,93 berada dalam kualifikasi baik, dan berada diatas nilai KKM sebesar 75. Melihat dari analisis menggunakan uji T menghasilkan t_{hitung} 8,281 dan t_{tabel} 2,045 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat dikatakan bahwa media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman berbagai macam kearifan lokal tempat tinggal peserta didik.

Berikut hasil uji coba statistik pada penilaian *pre-test* dan *post-test* penggunaan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan.

Tabel 2. Hasil Normalitas Sebaran Data

No.	Nama	Pre-test (x)	Post-test (y)	Gain (d) (y-x)	d ²
1.	ASM	64	80	16	256
2.	AS	60	96	36	1296
3.	ATK	56	80	24	576
4.	AI	60	80	20	400
5.	AJR	100	84	-16	256
6.	AF	60	80	20	400
7.	AFK	44	64	20	400
8.	APA	88	100	12	144
9.	APB	60	76	16	256
10.	CAIS	60	72	12	144
11.	FAI	56	84	28	784
12.	FGK	60	76	16	256
13.	KA	72	80	8	64
14.	LRP	100	100	0	0
15.	MA	44	76	32	1024
16.	MAM	48	76	28	784
17.	MBF	44	72	28	784
18.	NAS	80	80	0	0
19.	NI	48	60	12	144
20.	RAS	52	76	24	576

21.	RFA	56	84	28	784
22.	RHP	64	76	12	144
23.	RAS	92	100	8	64
24.	RP	52	76	24	576
25.	SYP	44	76	32	1024
26.	VZY	48	76	28	784
27.	VEF	44	72	28	784
28.	ZA	80	80	0	0
29.	ZPA	48	60	12	144
30.	NK	52	76	24	576
Jumlah		1836	2368	532	13424
Rata-rata		61,2	78,93		

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{532}{30} = 17,73$$

Keterangan:

Md = Rata-rata dari gain antara tes akhir dan tes awal

d = Gain (selisih) skor tes akhir terhadap tes awal setiap subjek

n = Jumlah subjek

diperoleh :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(30-1)}}$$

$$t = \frac{17,73}{\sqrt{\frac{13.424 - \frac{(532)^2}{30}}{30(30-1)}}$$

$$t = \frac{17,73}{\sqrt{\frac{13.424 - 9.434,133}{870}}}$$

$$t = \frac{17,73}{\sqrt{\frac{3.989,867}{870}}}$$

$$t = \frac{17,73}{\sqrt{4,586}}$$

$$t = \frac{17,73}{2,141}$$

$$t = 8,281$$

jadi diperoleh $t_{hitung} = 8,281$

jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak berbeda secara signifikan

sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan.

$$\begin{aligned} \text{Untuk derajat kebebasan (db)} &= N - 1 \\ &= 30 - 1 = 29 \end{aligned}$$

$$\text{Taraf signifikansi } (\alpha) = 0,05$$

$$\text{Maka } t_{tabel} = t(1 - \frac{1}{2}\alpha)(db) = t(1 - \frac{1}{2}0,05)(29) = t(0,975)(29) = 2,045$$

$$\text{Jadi, } t_{tabel} = 2,045$$

Dari hasil perhitungan diatas, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,281 > 2,045$

Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan:

H_a : Terdapat perbedaan signifikan kemampuan siswa kelas IV SDN 01 Mergosono antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan siswa kelas IV SDN 01 Mergosono antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan.

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan siswa kelas IV SDN 01 Mergosono antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan. Sedangkan dilihat dari konversi kemampuan siswa SDN 01 Mergosono dalam mengerjakan soal dalam media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan, nilai rata-rata *post-test* siswa 78,93 berada dalam kualifikasi baik, dan berada di atas nilai KKM sebesar 75. Melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar daripada *pre-test* siswa, dapat dikatakan bahwa media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang Selatan efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa tentang kearifan lokal daerah tempat tinggal.

Pembahasan

1. Analisis Pengembangan Media *Adobe Flash* berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan

a. Analisis Media *Adobe Flash* berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan

Pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan untuk siswa kelas IV SDN 01 Mergosono pada dasarnya berlandaskan pada permasalahan yang terjadi di sekolah, yaitu belum adanya media pembelajaran *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan. Dengan demikian, hasil pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini dimaksudkan agar dapat menunjang kemampuan siswa dalam memahami materi kearifan lokal tempat tinggal dan agar dapat melestarikan kearifan lokal, dan juga mempertahankan sebuah identitas sebagai pedoman hidup. Seperti yang diungkapkan oleh Utari dkk (2016) menyatakan bahwa "Kearifan lokal merupakan kecenderikiaan terhadap kekayaan setempat/suatu daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan dan

sebagainya yang merupakan warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan”.

Media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian yaitu: halaman depan yang memperlihatkan poin-poin materi yaitu kesenian sakera, ganesa, prasasti turyyan, prasasti kemining, tari topeng malangan, dan larung lojen, setiap poin materi jika di klik terdapat isi materi, dan yang terakhir yaitu evaluasi beserta nilai dan kunci jawaban.

Dalam pengembangan media *Adobe Flash* kearifan lokal Malang selatan ini siswa diposisikan sebagai subyek dengan melatih dan mengarahkan siswa dalam penggunaan media yaitu mengarahkan siswa untuk mengklik berbagi poin kearifan lokal pada media. Hal ini mengajarkan siswa untuk mengenal kearifan Malang selatan yang berada di daerah tempat tinggal untuk dapat melestarikan dan menggunakan sebagai patokan dalam bersikap di masyarakat sesuai dengan norma, hukum, dan kepercayaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumarmi & Amiruddin (2014) menjelaskan bahwa “kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungannya yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, hukum, budaya dan diekspresikan di dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang cukup lama”.

Hasil pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini digunakan sebagai stimulus dalam pembelajaran tematik tema memahami keragaman budayaku. Akan tetapi, media ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang masih memerlukan perbaikan. Kelebihan dari media ini yaitu di desain sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Seperti dalam penerapannya, media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas, bahkan saat media pertama kali dikeluarkan dan diperlihatkan, siswa sangat merasa penarasan bagaimana cara mengoperasikan media tersebut. Selain itu materi dalam media ini juga sesuai dengan KD-indikator yang disesuaikan dengan kurikulum tematik, dan dilengkapi dengan soal evaluasi dan skor penilaian serta kunci jawaban. Hal ini akan membuat siswa tertarik dalam belajar di kelas. Adapun kekurangan dalam media ini hanya terbatas materi kearifan lokal Malang selatan saja, sehingga ruang lingkup dalam pembelajaran hanya terbatas pada satu pembelajaran saja.

Pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui review, penilaian ahli materi dan ahli media yang telah menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan yang dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi yakni meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi media, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran. Adapun hasil tanggapan dari ahli media dan ahli materi akan menjadi tolak ukur untuk menyempurnakan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

b. Analisis Hasil Validasi

Hasil analisis validasi media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini terdiri dari ahli media dan ahli materi penggunaan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan dalam proses pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat pencapaian sebagai berikut:

1). Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Analisis desain ahli media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompeten dibidang desain terutama dalam mendesain media *Adobe Flash*.

Validasi desain media pembelajaran, peneliti memilih Ibu Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd sebagai validitas desain ahli media yang saat ini berkedudukan sebagai dosen di Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli media mendapatkan presentase 93%, hal ini berarti bahwa media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini layak dan mendapat kulaifaikasi yang baik dari segi desain. Walaupun media sudah termasuk dalam kategpri baik akan tetapu tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media agar media lebih layak lagi untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Adapun hasil validasi ahli media pembelajaran akan dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

- Fisik atau tampilan media meliputi aplikasi yang digunakan, media tidak mudah rusak, ukuran media, keamanan media, kesesuaian isi materi, media bersifat sederhana, media tahan lama, dan media mudah disimpan mendapatkan nilai sempurna yaitu memperoleh presentasi 100%. Sedangkan kesesuaian warna memperoleh presentase 80%.
- Penggunaan dan penyajian media meliputi kemudahan penggunaan media dan langkah-langkah petunjuk penggunaan media memperoleh presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan petunjukkan penggunaan sangat jelas baik berbasis *Adobe Flash* maupun dalam bentuk cetak.

Hasil validasi media ini sesuai dengan salah satu pernyataan Asyhar (2012) yaitu “media harus memperhatikan keterjangkauan pembiayaan, baik pembuatan, pengadaan, maupun perawatannya”.

2). Analisis Hasil Validsi Ahli Materi

Validasi ahli materi media *Adobe Flash* berbasis kearifn lokal Malang selatan dilakukan oleh guru sekolah dasar kelas IV SDN 01 Mergosono yaitu Bapak Samuji, S.Pd yang saai ini menjabat sebagai guru kelas. Hasil validitas yang telah diberikan oleh ahli materi menunjukkan hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini mempunyai nilai kualifikasi yang baik dari segi materi, tidak ada revisi sama sekali tentang penilaian ahli materi.

Adapun hasil validasi ahli materi akan dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

- Kesesuaian materi dengan KI dan KD memperoleh nilai presentasi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa KI dan KD sudah sesuai dan tidak keluar dari kurikulum yang berlaku (kurikulum tematik)
- Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dituangkan dalam media sudah sesuai dengan indikator.
- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dituangkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dituangkan dalam media sudah sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV SDN 01 Mergosono.
- Media memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi memfasilitasi siswa untu terlibat aktif dalam mengoperasikan media.

- Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang ada dalam media sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas IV.
- Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media penyampaiannya sudah sesuai dan mudah dipahami oleh siswa SD kelas IV.
- Konten atau isi media mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu untuk mendorong peserta didik dalam belajar di kelas tentang materi kearifan lokal Malang selatan.
- Konten atau isi materi media mampu menciptakan kemampuan bertanya peserta didik memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana nyaman dalam belajar sehingga kemampuan bertanya siswa meningkat.
- Konten atau isi media mampu meningkatkan hasil belajar siswa memperoleh nilai presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif.

2. Analisis Kemenarikan Media *Adobe Flash* berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan

Kemenarikan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan pada pembelajaran tematik dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 30 siswa dengan melalui dua tahap penilaian. Penilaian kemenarikan pada produk pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan pada tahap I diberikan kepada 15 responden menggunakan angket kuesioner dengan pencapaian presentase 85%. Selanjutnya, untuk memperkuat tingkat kemenarikan media, dilakukan lagi penilaian kemenarikan tahap II yang diberikan kepada seluruh siswa SDN 01 Mergosono berjumlah 30 responden siswa dengan pencapaian 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan pada kelas IV SDN 01 Mergosono sudah mencapai kriteria menarik dan valid.

Hasil penilaian kemenarikan akan dipaparkan sebagai berikut:

- a. Pertanyaan bahwa siswa sangat senang saat pembelajaran dimulai menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan pada tahap I memperoleh presentase 85% dari 15 responden dan pada tahap II memperoleh hasil presentase 88% dari 30 responden. Dari kedua tahap penilaian kemenarikan tersebut disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan.
- b. Pertanyaan bahwa siswa senang saat pembelajaran dimulai menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan pada tahap I memperoleh presentase 88% dari 15 responden dan pada tahap II memperoleh hasil presentase 95% dari 30 responden. Dari kedua tahap penilaian kemenarikan tersebut disimpulkan bahwa siswa sangat senang dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan.
- c. Pertanyaan bahwa siswa ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran kearifan lokal pada tahap I memperoleh presentase 85% dari 15 responden dan pada tahap II memperoleh hasil presentase 87% dari 30 responden. Dari kedua tahap penilaian kemenarikan tersebut disimpulkan bahwa siswa sangat

- ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari amteri kearifan lokal Malang selatan.
- d. Pertanyaan bahwa kejelasan penyampaian materi pembelajaran kearifan lokal Malang selatan pada tahap I memperoleh presentase 82% dari 15 responden dan pada tahap II memperoleh hasil presentase 88% dari 30 responden. Dari kedua tahap penilaian kemenarikan tersebut disimpulkan bahwa penyajian materi kearifan lokal Malang selatan jelas sehingga media ini masuk dalam kriteria menarik dari segi penyajian materi.
 - e. Pertanyaan bahwa kualitas animasi gambar yang ditampilkan pada media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan pada tahap I memperoleh presentase 86% dari 15 responden dan pada tahap II memperoleh hasil presentase 89% dari 30 responden. Dari kedua tahap penilaian kemenarikan tersebut disimpulkan bahwa kualitas gambar yang ditampilakn pada media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini masuk dalam kriteria menarik dari segi kualitas gambar pada media.
 - f. Pertanyaan bahwa siswa paham terhadap materi pada media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan pada tahap I memperoleh presentase 86% dari 15 responden dan pada tahap II memperoleh hasil presentase 95% dari 30 responden. Dari kedua tahap penilaian kemenarikan tersebut disimpulkan bahwa siswa sangat paham materi yang ada pada media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan, ini termasuk dalam kriteria menarik minat siswa dalam memahami materi kearifan lokal Malang selatan.

3. Analisis Efektifitas Media *Adobe Flash* berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan

Tidak dipungkiri bahwa pengajaran di kelas dengan penggunaan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan lebih efektif digunakan daripada menggunakan metode ceramah, karena jika media yang digunakan tidak bervariasi akan menimbulkan kemalasan anak dalam belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif harus digunakan guru dalam mengajar agar pembelajaran tidak membosankan. Dalam pertimbangan memilih media pembelajaran berpedoman pada pendapat (Arsyad, 2013) yaitu Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Pemilihan media dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan nilai-nilai edukatif yaitu sesuai dengan pendapat Kurniawan (2009) “menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran yaitu untuk mengungkapkan makan dan nilai-nilai edukatif yang terkandung didalamnya”.

Media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran tentang materi kearifan lokal Malang selatan di tingkat SD kelas IV khususnya di SDN 01 Mergosono. Dengan adanya media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini diharapkan siswa dapat melestarikan nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2013) Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Efektifitas produk pengembangan dalam penelian ini di ukur dengan melakukan tahap *pre-test* dan *post-test* melalui uji t yang diimplementasikan terhadap siswa kelas IV SDN 01 Mergosono yang berjumlah 30 siswa. Sebelum produk digunakan masing-masing siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi kearifan lokal Malang selatan atau kearifan lokal tempat tinggal. Selanjutnya

diteruskan melakukan *post-test* terhadap 30 siswa setelah siswa menerima materi dengan menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan.

Dari hasil perolehan t_{hitung} dan t_{tabel} dapat dilihat bahwa H_a diterima, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman siswa dalam memahami kearifan lokal Malang selatan siswa kelas IV SDN 01 Mergosono antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan. Sedangkan dilihat dari konversi kemampuan siswa dalam menjawab soal, nilai rata-rata *post-test* 78,93 berada dalam kategori baik, dan berada di atas KKM mata pelajaran tematik yaitu 75.

Melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar dari pada *pre-test* siswa, maka dapat disimpulkan bahwa dengan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini efektif dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran siswa untuk mengetahui kearifan lokal Malang selatan dan untuk menumbuhkan nilai-nilai moral dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Affandy & Wulandari (2012) “menyatakan bahwa kearifan lokal mengacu pada pengetahuan yang berasal dari pengalaman masyarakat dan merupakan akumulasi dari pengetahuan lokal.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media Audio Visual *Adobe Flash* Berbasis Kearifan Lokal Malang, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan disesain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* player dengan mengumpulkan materi terlebih dahulu, kemudian dilakukan proses memasukkan materi kedalam media *Adobe Flash*, selanjutnya memberikan animasi gambar-gambar kearifan lokal, memberikan warna pada layout, dan memasukkan soal, dan kunci jawaban. Setelah pendesaian media *Adobe Flash* selesai kemudian dilakukan penggandaan pada CD-R dan bentuk cetak kepada validator ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang. Hasil dari ahli media mendapatkan presentase 95 % termasuk dalam kategori sangat valid dan ahli materi mendapat presentasi 100% masuk dalam kategori sangat valid.
2. Kemenarikan media pembelajaran *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan ini dilihat dari hasil implementasi media dan kemenarikan media dilihat dari hasil perolehan penilaian angket dengan perolehan presentase 95%.
3. Efektifitas media *Adobe Flash* berbasis kearifan lokal Malang selatan dapat dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDN 01 Mergosono dengan perolehan *pre-test* 61,2 dan *post-test* 78,93 yang kemudian dihitung menggunakan uji *t-test* dengan perolehan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,281 > 2,045$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, Didied dan Putu Wulandari. 2012. *An Expiration Local Wisdom Priority in Public Budgeting Process of Local Government*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke -15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4): 104-117.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Purwokerto: Graha Ilmu.
- Kasanah, H. N. 2017. Mengungkap Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Festival Malang Kembali sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa. *Jurnal Teori dan Praktis Pembelajaran IPS*, 1(2): 36-53.
- Lou, S., Lin, H., Shih, R.-C., & Tseng, K. H. 2012. Improving the Effectiveness of Organic Chemistry Experiments Through Multimedia Teaching Materials for Junior High School Students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(2): 135–141.
- Subana, dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmi & Amiruddin. 2014. *Pengelolaan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*. Yogyakarta: Aditya Medai Publishing.
- Utari, dkk. 2016. Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Teori dan Praktis Pembelajaran IPS*, 1(1): 39-44.