

Pengembangan Media Proshow Gold Berbasis Buletin Bergambar pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup

Isti Choirisijah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Indonesia

Corresponding Author : ✉ choirisijahi@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the need, form and effectiveness of the development of a bulletin-based gold bulletin proshow media on the specific characteristics of living things, which is carried out by (a) conducting preliminary research, (b) carrying out planning (defining abilities, formulating objectives, determining goals, determining learning materials and sequences), (c) Develop learning media with proshow gold, (d) Material expert test and media expert test, (e) Small-scale initial and revised field tests, (f) Large-scale and final revision tests, (g) application in learning. This type of research used in this research is Research and Development (R&D). Research and development (R&D) is a research strategy or method. The subject in this study were all grade VI students in MI Kedu Subdistrict, Temanggung Regency, which amounted to 12 MI, but researchers only took samples from grade VI students in MI Kutoanyar, amounting to 42 students. The results and objectives of this study are the development of a proshow gold media based on pictorial bulletin. The development of proshow gold media on the special characteristics of living things in MI Kutoanyar Kedu is effective. The significance value of $t_{count} = 5.58$ with Sig. (2-tailed) 0,000. Before looking at the table of values of t , first must be with $db = N - 2$. Because the number of samples studied were 40 students, then $db = 40 - 2 = 38$. The value of $db = 38$ at a significance level of 5% obtained $t_{table} = 1,99045$. Because $t_{count} > t_{table}$ or $5.54 > 1.99045$ and Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0.05 then H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: *Developing Media, Learning Media, Media Proshow Gold***ARTICLE INFO***Article history:*Received
January 16, 2022
Revised
March 19, 2022
Accepted
April 06, 2022

How to cite

Choirisijah, I., (2022). Pengembangan Media Proshow Gold Berbasis Buletin Bergambar pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2). 1-12.

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana dari setiap individu atau kelompok untuk membentuk pribadi yang baik dan mengembangkan potensi yang ada (Husna Nashihin, 2019a) dalam upaya mewujudkan cita-cita dan tujuan yang diharapkan. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Husna Nashihin et al., 2020) sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan, maka diperlukan pendidikan yang efektif. Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah (Husna Nashihin et al., 2021), menyenangkan dan dapat tercapai tujuan

sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran(Saputro et al., 2019) agar pembelajaran tersebut dapat berguna bagi peserta didik.

Al qur'an telah banyak memberi tuntunan serta pentunjuk bahwa pentingnya ilmu, dalam Surat Al - An'kaabut ayat 43 Allah berfirman yang artinya Dan perumpamaan-perumpamaan Ini kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu(Husna Nashihin, 2019b). Allah mengabarkan bahwa permisalan ini yang di kabarkan kepada manusia agar mereka mengambil manfaat dan agar mempelajari darinya, dan tidaklah yang memikirkan dengan akalnya atas permisalan ini dan memahami tujuannya kecuali hanyalah orang-orang yang memiliki akal bijak dan faham. Di sini terdapat pujian bagi manusia karena mereka yang mengambil manfaat dari permisalan ini dan mengilmui apa yang wujud dari kandungan permisalan(, & Nashihin, 2021) tersebut, seperti pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakekatnya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk memperoleh pemahaman lebih dalam tentang alam sekitar(Hisbullah et al., n.d.). Peran buku sangat besar karena buku dapat berperan sebagai sumber informasi, tetapi saat ini peserta didik juga memiliki kecenderungan kurangnya minat untuk membaca jika buku itu tebal dan kurang menarik(Dr. Ahmad Susanto, 2016). Perlu adanya usaha untuk menjadikan buku sebagai suatu yang menarik, sehingga akan memberi kesenangan kepada peserta didik untuk tertarik melihat buku dan membacanya seperti pengembangan buku menjadi sebuah media dalam pelajaran IPA.

Media buletin bergambar IPA dapat memberikan nuansa belajar yang menarik. Pembelajaran IPA dengan media dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Belajar yang demikian dapat memberikan kesenangan tersendiri untuk peserta didik, sehingga materi yang sebenarnya sulit menjadi mudah bagi peserta didik(Hamalik, 1977). Menanggapi hal ini, diperlukan media pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat menarik minat(DR. SUTIAH, 2020) mereka dalam membaca dan mempelajari materi serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Identifikasi masalah di lapangan ditemukan beberapa penyebab dari masalah-masalah pembelajaran, yaitu: hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa guru dilapangan pada tanggal 14 Oktober 2019 bahwa kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru sehingga siswa menjadi pendengar yang pasif, Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengamati, dan merasakan secara langsung objek belajar, guru sering kali tidak menggunakan media gambar dalam menjelaskan suatu konsep misalnya dalam pelajaran IPA kepada siswa, sehingga penjelasan guru terlalu abstrak, dan guru tidak mampu memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Masalah yang dikemukakan tersebut, menjadi asumsi dasar dalam penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran. Media adalah salah satu alat bantu untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar(Nurmadiyah, 2016) karena dengan menggunakan media gambar siswa lebih gampang memahami materi yang diajarkan. Untuk itu, guru dituntut untuk berperan aktif dalam proses belajar di dalam kelas, sehingga guru harus mampu memberikan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif. Guru harus mampu menggunakan suatu media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi (Muhson, 2010) yang guru sampaikan, dengan demikian baik guru maupun siswa membutuhkan media pembelajaran seperti buletin bergambar.

Berdasarkan uraian diatas maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitiandengan judul “Pengembangan Media Proshow Gold Berbasis Buletin Bergambar Pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup”.

METODOE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D)(Sugiyono, 2013). Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik(Sukardi, 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Sekecamatan Kedu Kabupaten Temanggung, siswa yang dipilih dalam penelitian ini dipilih secara acak.

Subjek dan sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di MI Sekecamatan Kedu Kabupaten Temanggung yang berjumlah 12 MI, akan tetapi peneliti hanya mengambil sampel dari siswa kelas VI di MI Kutoanyar yang berjumlah 42 siswa. Data skunder dalam penelitian ini adalah nilai raport siswa.Teknik pengumpulan data antara lain Metode Observasi, Metode Dokumentasi, Wawancara, dan Metode Angket. Intrumen yang digunakan oleh peniliti, yaitu Angket atau kuesioner, Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi dan tes .(Santosa, 2019)

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data mencakup prosedur organisasi data, reduksi, dan penyajian data baik dengan tabel, bagan, atau grafik; data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan; data analisis secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif(Nasrudin, 2019); penyajian hasil analisis dibatasi pada hal-hal yang bersifat faktual, sehingga sebagai dasar dalam melakukan revisi produk; dalam analisis data penggunaan perhitungan dan analisis statistik sejalan produk yang akan dikembangkan; dan laporan atau sajian harus disusun dalam format yang dan disesuaikan dengan konsumen, atau calon pemakai produk. Uji efektivitas terhadap produk yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS(Mukhtazar, 2020) versi 18 dengan menggunakan uji Paired sample t test guna mengetahui perbedaan hasil pre test dan post test hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Pengembangan Media PembelajaranCiri Khusus Makhluk Hidup

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Kutoanyar pada tanggal 11 Desember 2019 ditemukan hasil bahwa terdapat beberapa media dan sumber belajar di ruang perpustakaan madrasah. Diantaranya buku paket tematik kurikulum 2013 pegangan guru dan siswa, buku paket KTSP, peta, globe, macam-macam bangun ruang, replika panca indra, poster sistem pernafasan manusia, serta kerangka manusia. Di MI tersebut masih sangat minim media pembelajaran berbasis IT. Dari data hasil observasi terdapat satu LCD milik madrasah. Namun juga masih jarang dimanfaatkan sebagai perangkat pembelajaran.

Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran Running Teks Berbasis Media Proshow dilakukan dengan wawancara. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas III diketahui bahwa dalam pembelajaran yang dilaksanakan, guru sudah menggunakan media pembelajaran, hanya saja media yang digunakan cenderung hanya bersifat informatif(Hasan, n.d.). Media pembelajaran yang digunakan cenderung menempatkan siswa sebagai penerima yang pasif dalam pembelajaran. Posisi siswa yang hanya sebagai penerima pasif ini rupanya menyebabkan rendahnya hasil dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dipaparkan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pada kurikulum 2013 yang seharusnya pembelajaran berpusat pada siswa (Student centered)(Octavia, 2020), namun yang terjadi dilapangan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered)(H Nashihin, 2019). Guru hanya menjelaskan materi sesuai bahan ajar yang digunakan disekolah yang didukung dengan LKS. Hal itu karena jumlah bahan ajar yang digunakan masih terbatas dan kurangnya kesadaran guru untuk mengembangkan media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Lembar Kerja Siswa yang menjadi pedoman utama untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar belum mampu menarik minat belajar siswa(Saputro et al., 2019) sehingga hasil belajar masih belum maksimal. LKS tersebut hanya berisi ringkasan materi dan latihan-latihan soal yang lebih banyak mengutamakan Kompetensi Inti 3 (aspek pengetahuan).

Pengembangan media pembelajaran subtema komponen ekosistem sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana yang telah disampaikan guru ketika wawancara berlangsung, bahwa sebenarnya guru sangat membutuhkan media-media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan. Namun karena keterbatasan kemampuan dalam bidang IT(Rusdiansyah & Leonard, 2020) sehingga guru belum bisa maksimal menggunakan media pembelajaran yang kreatif demi meningkatkan hasil belajar siswa. Padahal sebenarnya pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru, sebagaimana yang disampaikan ketika dilaksanakan.

Berdasarkan temuan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran berbasis proshow yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, MI Kutoanyar juga belum pernah mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran berbasis proshow dalam kegiatan belajar-mengajar(Asmara, 2015). Pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis proshow diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Terutama dalam memahami materi pembelajaran serta dapat membantu siswa menemukan konsep sebelum dibimbing guru. Ibu Isti ckhoorsijiah, S.Pd selaku wali kelas VI juga berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis proshow dapat menjadi solusi beberapa permasalahan yang dihadapi guru ketika melakukan kegiatan belajar- mengajar.

Pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis proshow juga diharapkan dapat digunakan sebagai pendamping buku LKS. Hasil dari wawancara yang dilakukan baik dengan kepala sekolah, wali kelas, guru, dan beberapa siswa serta temuan hasil observasi peneliti, maka media pembelajaran berbasis proshow sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang ada di MI Kutoanyar, Kabupaten Temanggung tahun pelajaran 2019/ 2020, sehingga perlu segera dilakukan penelitian tersebut.

Bentuk Pengembangan Media Proshow Gold Berbasis Buletin Bergambar Pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup

Pada tahap awal penelitian pengembangan ini adalah penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kecamatan Kedu melalui forum Kelompok Kerja Guru (KKG) Kecamatan Kedu menemukan fakta bahwa pembelajaran IPA masih dianggap pelajaran yang membosankan, monoton dan kurang menyenangkan(Tambak, 1970). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu 1)

ketersediaan sarana prasarana belajar ciri khusus makhluk hidup hampir tidak ada dan tidak punya; 2) metode mengajar guru yang masih monoton dan mengandalkan metode ceramah. Selanjutnya peneliti menetapkan materi pelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data kebutuhan apa yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran IPA selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh data bagaimana konsep media yang akan dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan ini, dihasilkan konsep media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA, dari hasil konsep tersebut kemudian dibuat media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya yaitu dengan menggunakan software aplikasi Proshow Gold yang gratis. Setelah media tersebut selesai dibuat kemudian divalidasi oleh Bapak Faris Restu Aji, S. Com, sebagai validator IT yang berprofesi sebagai supporting staff BPPKAD kabupaten Magelang, dan Ibu Nur Khumailah, M.Pd.I, sebagai validator materi, dan berprofesi sebagai Pengawas Pendidikan Agama Islam Madrasah Ibtidaiyah kabupaten Temanggung.

Perancangan materi untuk media pembelajaran berbasis komputer pada muatan pelajaran IPA melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap analisis dalam pembuatan materi muatan pelajaran IPA dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan pengguna dan analisis instruksional.
2. Tahap analisis kebutuhan untuk menelusuri permasalahan- permasalahan apa saja yang muncul dalam proses pembelajaran materi ciri khusus makhluk hidup.

Hasil identifikasi tahap analisis kebutuhan pemakaian antara lain:

1. Media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi ciri khusus makhluk hidup.
2. Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari materi ciri khusus makhluk hidup.
3. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Media pembelajaran berbasis buletin bergambar belum banyak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah-sekolah. Adanya media pembelajaran berbasis buletin bergambar diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa pada materi ciri khusus makhluk hidup sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA berisi: gambar, teks, audio, video, dan animasi sehingga lebih mudah bagi peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran yang diberikan dibandingkan dengan media konvensional. Tahap analisis instruksional yaitu dengan melakukan penyesuaian antara materi yang ada pada buku kurikulum 2013 muatan pelajaran IPA dengan materi Ciri khusus makhluk hidup yang disajikan dalam media pembelajaran.

Tahap review instruksional merupakan pengkajian ulang tentang pengembangan media pembelajaran yang digunakan (Noor Santi, 2018). Pada tahap ini ditekankan pada aspek manfaat dan kesesuaian materi dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah pengembangan media pembelajaran benar-benar dapat menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada? Apakah pengembangan media pembelajaran ini tepat guna? Keadaan di MI di kecamatan Kedu khususnya, ada beberapa peserta didik yang belum memiliki motivasi belajar dan mereka belum berpikir untuk belajar secara serius. Penyampaian materi secara konvensional dengan metode ceramah membuat motivasi peserta didik menjadi turun (Asmara, 2015),

karena materi yang disampaikan kadang membuat bingung, sebab penjelasan yang diberikan kurang dapat dicerna atau masih bersifat abstrak. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis buletin bergambar pada muatan pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Analisis software yang relevan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Dari analisis software ini, akhirnya dipilih tiga software utama yang akan digunakan. Pemilihan software ini didasarkan atas pertimbangan kegunaan software dan kemudahan dalam menggunakannya. Software yang pertama adalah aplikasi Proshow Gold yang gratis, merupakan aplikasi yang powerful sebagai alat pembuat e-learning yang interaktif dan mudah tanpa menggunakan bahasa pemrograman yang rumit.

Software kedua adalah foto kamera, aplikasi ini digunakan peneliti untuk mengambil objek-objek yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif. Software tiga adalah perekam audio, aplikasi suara ini digunakan peneliti untuk merekam suara dan memanipulasi suara yang akan digunakan sebagai musik latar dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Hasil pengembangan software media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA berupa software media pembelajaran yang dikemas dalam video. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu antara lain:

1. Desain Media

a. Membuat Storyboard

Storyboard merupakan jalannya cerita yang menentukan urutan materi pembelajaran yang akan ditampilkan. Hasil dari penulisan storyboard akan digunakan dalam proses produksi program multimedia, sehingga dalam proses produksi program multimedia akan lebih terstruktur dan teratur. Berikut ini adalah diagram alur perancangan media pembelajaran dengan aplikasi Proshow Gold yang free.

b. Desain Interface

Tahap desain interface adalah penggambaran mengenai struktur program. Desain interface atau tampilan dibuat untuk memudahkan dalam menterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Desain interface dibuat berdasarkan flowchart yang telah dibuat pada tahap desain diagram alur storyboard.



Salah satu Interface dalam media pembelajaran

c. Desain Cover

Desain halaman muka (cover) dari media pembelajaran ini terdiri dari judul media, kemudian diikuti oleh gambar anak berteriak 'asyik dan hore' guna menggambarkan pembelajaran yang menyenangkan.

d. Desain Halaman Pengantar

Desain halaman pengantar pada media ini yaitu kegiatan berdo'a untuk menumbuhkan dan membiasakan sikap religious siswa sebelum melakukan pembelajaran.

e. Desain Halaman Evaluasi

Desain halaman evaluasi dimulai dengan halaman petunjuk yang berfungsi untuk memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi, macam-macam soal dan bagi yang mendapat nilai melebihi ketuntasan belajar minimal akan mendapatkan sertifikat sebagai penghargaan atas jerih payah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran ciri khusus makhluk hidup.

f. Fase Realisasi/ Konstruksi

Pada fase ini adalah tahap menterjemahkan atau memindah desain ke tampilan sebenarnya dalam bentuk didesain media video pembelajaran berbasis buletin bergambar, aplikasi Proshow Gold yang gratis, digunakan untuk merancang media secara keseluruhan, sedangkan program pendukung yang digunakan adalah ACD editor untuk menggambar dan perekam audio untuk mengolah musik latar.





Salah satu tampilan desain pembelajaran

g. Realisasi Halaman Evaluasi

Realisasi halaman evaluasi meliputi halaman petunjuk pengerjaan soal, informasi ketuntasan belajar minimal, jenis soal dan nilai masing-masing soal.

h. Tahap Pengujian

Teknik pengujian kerja media pembelajaran video Proshow Gold dilakukan dengan menjalankan program dari awal sampai akhir, kemudian mencoba setiap step per step dalam mempelajarinya.

Pengujian program dilakukan pada setiap halaman media yang telah dibuat dimulai dari halaman cover, halaman pengantar, halaman motivasi, halaman materi, halaman video, dan halaman evaluasi. Setelah pengujian selesai dilakukan kemudian dilakukan perbaikan dan selanjutnya dilakukan validasi media pembelajaran pada ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Efektifitas Hasil Pengembangan Media Proshow Gold Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbasis Buletin

1. Hasil Penelitian

Deskripsi data bertujuan untuk menggambarkan data penelitian yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh ini kemudian di analisis sehingga dapat digunakan untuk mengetahui hasil dari suatu penelitian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan pembelajaran dengan menggunakan Media *Proshow Gold*, dan dengan tidak menggunakan Media Audio Visual *Proshow Gold*. Perbedaan ini dapat dilihat dari minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA.

Sampel penelitian ini terdiri dari 1 kelas, yaitu kelas sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Data yang ditampilkan berupa nilai *pretest* dan *post-test* baik soal tes maupun angket dari kelas eksperimen dan kelas control.

Data hasil pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Nilai Tes Formatif Pada kelas kontrol

No	Nama	Sebelum	Sesudah
1	A H	70	90
2	F N	90	90

3	F H	50	80
4	K H	70	90
5	L M	40	80
6	M M	70	90
7	M N	80	100
8	M Q	70	90
9	M A	40	70
10	M S	60	90
11	S D	60	100
12	M Y	80	70
13	M T	50	80
14	M B	60	90
15	N K	80	80
16	N F	80	100
17	N H	50	60
18	S A D	60	60
19	S A M	70	90
20	S M	50	50
21	T Y	70	70
Jumlah		1350	1720

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil penelitian. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah nilai pemahaman siswa dan minat belajar. Penelitian ini menggunakan pengujian terhadap instrumen tes yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas. Jika data hasil penelitian berasal dari distribusi normal maka analisis data menggunakan uji statistik parametrik. Jika data hasil penelitian berasal dari distribusi yang tidak normal maka analisisnya menggunakan uji statistik non parametrik.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data dari dua kelompok sampel penelitian mempunyai varians sama atau tidak. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah nilai rata-rata ulangan harian

semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Demi kemudahan dalam analisis data, maka peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Interpretasi uji homogenitas disajikan melalui nilai *signifikan*. Jika nilai *signifikan* > 0,05 maka dikatakan homogen.

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.489	4	15	.255

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi adalah 0,255 Yang berarti nilai signifikansi >0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data homogen

2. Uji T Test

Uji-t atau *t-test* juga bisa dihitung dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS 16.0 *for windows*. Adapun hasil uji *t-test* dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS 16.0 *for windows* disajikan pada Tabel berikut:

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pai Kelas r 1 Sebelum - Kelas sesudah	- 17.61 905	14.4584 8	3.15510	- 24.2004 7	- 11.0376 3	- 5.58 4	20	.000

Berdasarkan di atas nilai signifikansi $t_{hitung} = 5,58$ dengan *Sig. (2-tailed)* 0,000. Sebelum melihat tabel nilai-nilai t, terlebih dahulu harus dengan $df = N - 2$. Karena jumlah sampel yang diteliti sebanyak 42 siswa, maka $df = 42 - 2 = 40$. Nilai $df = 40$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,99045$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,54 > 1,99045$ dan *Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan "ada efektifitas penggunaan media *Proshow Gold* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA di MI Kutoanyar Kedu.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ghina Ganeta yang menyatakan bahwa bahwa penggunaan media *Proshow Producer* pada pembelajaran menulis paragraf persuasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ganeta, 2018) Proses penggunaan media *Proshow Producer* di kelas dimulai dengan menyiapkan peralatan media *Proshow Producer* seperti laptop, speaker, LCD dan lain-lain agar pembelajaran bias maksimal.

KESIMPULAN

Kebutuhan pengembangan media pembelajaran dalam pemahaman materi IPA adalah Kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang terdapat di lapangan yaitu pembelajaran masih bersifat teacher centered, buku penunjang kegiatan belajar-mengajar kurang menarik, sedangkan siswa lebih tertarik belajar menggunakan media-media yang kreatif dan inovatif, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Pengembangan media pembelajaran dengan proshow pada pembelajaran dan pemahaman materi IPA dengan cara (a) Melakukan penelitian pendahuluan, (b) Mengadakan perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan dan urutan pembelajaran, (c) Mengembangkan media pembelajaran dengan proshow, (d) Uji ahli materi dan uji ahli media, (e) Uji lapangan permulaan skala kecil dan revisi, (f) Uji skala besar dan revisi akhir, (g) penerapan dalam pembelajaran. Berdasarkan di atas nilai signifikansi thitung = 5,58 dengan Sig. (2-tailed) 0,000. Sebelum melihat tabel nilai-nilai t, terlebih dahulu harus dengan $db = N - 2$. Karena jumlah sampel yang diteliti sebanyak 21 siswa, maka $db = 21 - 2 = 19$. Nilai $db = 38$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh t-tabel = 1,99045. Karena thitung > ttabel atau $5,54 > 1,99045$ dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan "ada efektivitas penggunaan media slideshow terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA di MI kutaoanyar Kedu.

REFERENSI

- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Dr. Ahmad Susanto, M. P. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ>
- DR. SUTIAH, M. P. D. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC. <https://books.google.co.id/books?id=FpPsDwAAQBAJ>
- Ganeta, G. dkk. (2018). Penggunaan Proshow Producer Untuk Paragraf Persuasi Pada Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1).
- Hamalik, O. (1977). *Media pendidikan*. Penerbit Alumni, Bandung. <https://books.google.co.id/books?id=aOojngAACAAJ>
- Hasan, D. M. (n.d.). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group. <https://books.google.co.id/books?id=IRQxEAAAQBAJ>
- Hisbullah, S. P. M. P., Nurhayati Selvi, S. P. M. P., & Mirnawati, S. P. M. P. (n.d.). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar*. Penerbit Aksara TIMUR. <https://books.google.co.id/books?id=0iJ9DwAAQBAJ>
- Husna Nashihin, Nazid Mafaza, & M.Okky Haryana. (2021). Implementasi total quality management (tqm) perspektif teori edward deming, JURAN, DAN CROSBY. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 50-60. <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.60>
- Husna, H., & Nashihin, H. (2021). Implementasi total quality management (tqm) di madrasah ibtidaiyah darul huda yogyakarta. *As-Sibyan*, 3(2), 37-50. https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v3i2.189
- Husna Nashihin, Rani Efendi, & Suci Salmiyatun. (2020). Pemanfaatan facebook sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam pada masa pandemi covid-19. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 23-37. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i1.24>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

- Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mukhtazar, M. P. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media. <https://books.google.co.id/books?id=iHHwDwAAQBAJ>
- Nashihin, H. (2019). *Analisis Wacana Kebijakan Pendidikan (Konsep dan Implementasi)*. CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=SXcqEAAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2019a). Konstruksi Budaya nSekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131-149.
- Nashihin, Husna. (2019b). Kontektualisasi strategi pembelajaran nabi (studi analisis hadist tentang kafarat puasa, amalan utama, dan zina). *Al- Ghazali*, 2(1), 15.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ>
- Noor Santi, R. C. (2018). Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal teknik informatika*, 9(2). <https://doi.org/10.15408/jti.v9i2.5599>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=ptjuDwAAQBAJ>
- Rusdiansyah, S., & Leonard. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135-144.
- Santosa. (2019). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT Penerbit IPB Press. <https://books.google.co.id/books?id=MbsREAAAQBAJ>
- Saputro, B., Mas'ud, M., Saputra, H., & Kuswaya, A. (2019). Learning Effectiveness of Department-based Integrated Science Interpretation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012082>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendalaman Kualitatif, dan R & D*. In CV. Alfabeta. Alfabeta. <https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>
- Sukardi. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=gJo%5C_EAAAQBAJ
- Tambak, S. (1970). Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1(1), 1-26. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(1\).614](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(1).614)

Copyright Holder :

© Choirisijah, I., (2022).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

