



**VALIDITY OF THE IMAGE MEDIA WITH MOVIE MAKER APPLICATION
ON HUMAN DIGESTIVE SYSTEM TOPIC FOR JUNIOR HIGH SCHOOL**

**VALIDITAS MEDIA GAMBAR DENGAN APLIKASI MOVIE MAKER
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
UNTUK TINGKAT SMP**

Diana Susanti

Program Studi Pendidikan Biologi STKIP PGRI Sumatera Barat.

Jl. Gunung Pangilun, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia.

Telp./Fax. (0751)7053731/(0751)7053826. Email: dianasusantimpd@yahoo.co.id

Manuskript diterima: 16 Mei 2016. Revisi disetujui: 24 Juni 2016

ABSTRACT

The result of research interviews with biology teacher at SMPN 2 Sungai Limau, Padang-Pariaman district revealed that, when the teacher explains the material in human digestive system, teachers only explain lessons using media board. Though these materials, demanding to know the structure of the digestive organs and the digestive process. In addition, the average value of students for the material is still below 65, while KKM. The KKM is 77. So that the material presented by the teacher cannot be understood by the students well. Besides this, materials contained in these schools is not sufficient for the number of pupils and students only have worksheets that are not in accordance with the applicable curriculum. The purpose of this study is to look at the validity of the media images with applications movie maker in human digestive system materials for junior level. This research is development research and the data processed by descriptive statistik. Results of this study was to test the validity of media images with applications movie maker in human digestive system materials for junior high school is very valid with the average of 89.75%. And concluded that the validity of the media image with movie maker app on the human digestive system materials for junior high schools categorized as very valid with a average is 89.75%.

Keywords: validity, learning media, movie maker, the human digestive system

ABSTRAK

Hasil wawancara peneliti dengan guru biologi di SMP Negeri 2 Sungai Limau, Kabupaten Padang Pariaman terungkap bahwa, pada saat guru menerangkan materi sistem pencernaan pada manusia, guru hanya menerangkan pelajaran dengan menggunakan media papan tulis. Padahal materi tersebut, menuntut untuk mengetahui struktur dari organ pencernaan dan proses pencernaannya. Selain itu, rata-rata nilai siswa untuk materi tersebut masih di

bawah KKM yaitu 65 sedangkan KKM yang telah ditetapkan adalah 77. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa dipahami oleh siswa dengan baik. Disamping hal tersebut, bahan ajar yang terdapat pada sekolah tersebut tidak mencukupi untuk jumlah siswa dan siswa hanya memiliki LKS yang tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Tujuan penelitian ini adalah melihat validitas media gambar dengan aplikasi *movie maker* pada materi sistem pencernaan manusia untuk tingkat SMP. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan data diolah dengan staktistik deskriptif. Hasil penelitian ini adalah uji validitas media gambar dengan aplikasi *movie maker* pada materi sistem pencernaan manusia untuk tingkat SMP tergolong dalam kategori sangat valid dengan rerata 89,75%. Dan dapat disimpulkan bahwa uji validitas media gambar dengan aplikasi *movie maker* pada materi sistem pencernaan manusia untuk tingkat SMP dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 89,75%.

Kata kunci: media pembelajaran, *movie maker*, validitas, dan sistem pencernaan pada manusia

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurnannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru (Sadiman dkk., 2007). Pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan kondusif. Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami dan upaya terampil dalam mempelajari bidang studi tertentu, baik media berupa perangkat keras (*hardware*) maupun lunak (*software*) (Thoifuri, 2008). Media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran yaitu alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pengajaran, alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk diketahuui lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam PBM dan sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok (Sudjana dan Rivai, 2007).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di SMP Negeri 2 Sungai Limau, Kabupaten Padang Pariaman terungkap bahwa, pada saat guru menerangkan materi sistem pencernaan pada manusia, guru hanya menerangkan pelajaran dengan menggunakan media papan tulis. Padahal materi tersebut, menuntut untuk mengetahui struktur dari organ pencernaan dan proses pencernaannya. Selain itu, rata-rata nilai siswa untuk materi tersebut masih di bawah KKM yaitu 65 sedangkan KKM yang telah ditetapkan adalah 77. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa dipahami oleh siswa dengan baik. Disamping hal tersebut, bahan ajar yang terdapat pada sekolah tersebut tidak mencukupi untuk jumlah siswa dan siswa hanya memiliki LKS yang tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Untuk mengantisipasi masalah di atas, dibutuhkan sebuah media yang mampu menerangkan bagaimana struktur dari organ pada sistem pencernaan dan bagaimana gambaran proses dari sistem pencernaan tersebut. Salah satu media yang tepat digunakan untuk materi ini adalah media gambar yang dimodifikasi dengan aplikasi *movie maker*. Aplikasi *movie maker* adalah aplikasi yang berisikan pengeditan video yang dibuat oleh *microsoft*. Menurut Mahmudah (2013) salah satu manfaat dari aplikasi *movie maker* yaitu mampu meningkatkan hasil belajar. Pembuatan media sudah dilakukan yaitu pada tahap *difine* (Pendefinisian) yaitu analisis kurikulum dan siswa dan *design* (Pembuatan Produk), tetapi belum dilakuakn uji validitas pada tahap *develop* (Pengembangan) yaitu pada tahap uji validitas. Untuk itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Validitas Media Gambar dengan Aplikasi *Movie Maker* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Tingkat SMP”.

Tujuan penelitian ini adalah melihat validitas media gambar dengan aplikasi *movie maker* pada materi sistem pencernaan manusia untuk tingkat SMP.

BAHAN DAN METODE

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*development research*). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *four-D models*. Pengembangan *four-D models* terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *define* (penentuan

materi), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2009).

Setelah *prototype* selesai dirancang kemudian dilakukan tahap validitas. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah valid. Langkah-langkah sebagai berikut, *prototype* yang dirancang, dikonsultasikan dan didiskusikan dengan pakar (validator). Validator dapat berupa pakar, teman sejawat, praktisi, dan yang relevan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi yang digunakan di modifikasi dari Sari (2011).

Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif yang mendeskripsikan validitas. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil validasi media oleh pakar (ahli) yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Teknik analisis data hasil penilaian validator disesuaikan dengan rumus Riduwan (2011) sebagai berikut:

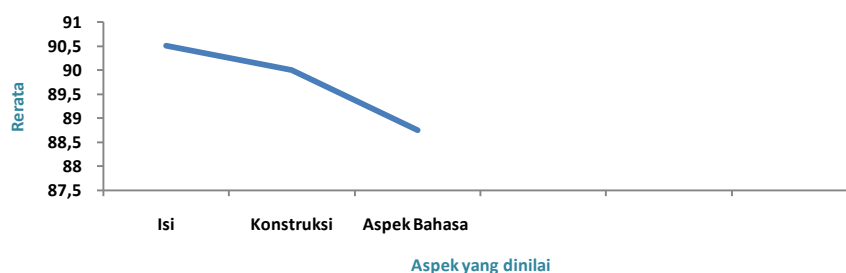
$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tingkat pencapaian kategori kevalidan media menggunakan klasifikasi Purwanto (2004).

90%-100%	= Sangat Valid
80%-89%	= Valid
65%-79%	= Cukup Valid
55%-64%	= Kurang Valid
0%-55%	= Sangat Kurang Valid

HASIL

Sesuai dengan prosedur penelitian maka hasil validitas media gambar menggunakan aplikasi *movie maker* dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 1. Hasil Validitas Media oleh Validator

PEMBAHASAN

Analisis data dari angket uji validitas media gambar menggunakan aplikasi *movie maker* memperoleh rata-rata nilai 89,75% dan memenuhi kriteria sangat valid pada masing-masing aspek syarat yang telah sesuai dengan standar penilaian oleh Depdiknas (2008) suatu produk dikategorikan valid jika telah layak dari aspek isi, kontruksi dan kebahasaan. Produk yang valid berarti produk tersebut layak digunakan oleh siswa dan guru karena dapat membantu siswa dan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Berarti media gambar menggunakan aplikasi *movie maker* ini dapat diterapkan untuk siswa tingkat SMP.

Pengujian validitas media gambar dari aspek isi, media gambar *movie maker* memiliki nilai 90,50% dengan kategori sangat valid. Ditinjau dari kesesuaian media gambar *movie maker* yang dibuat dengan SK dan KD yang ingin dicapai pada materi pokok sistem pencernaan manusia, artinya media gambar *movie maker* yang dihasilkan sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan telah sesuai dengan konsep-konsep pada materi pokok sistem pencernaan manusia untuk tingkat SMP. Hasil uji validitas dari validator dengan pernyataan setuju (S) yang berada pada persentase rata-rata tertinggi ialah pernyataan mengenai media gambar dapat meningkatkan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sehingga efisien pembelajaran dalam waktu yang terdapat dalam proses pembelajaran dapat dikatakan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjanadan Rivai (2011), tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media gambar dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung. Begitu juga menurut Yanti dkk., (2014) media membuat siswa menjadi lebih aktif dan berminat mengikuti pelajaran karena siswa tidak lagi menerima materi dari guru, tetapi dengan media, membuat siswa menjadi aktif dalam belajar.

Ditinjau dari aspek keadaan/konstruksi, media gambar *movie maker* ini memiliki nilai 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas dari validator dengan pernyataan sangat setuju (SS) yang berada pada persentase rata-rata tertinggi ialah pernyataan mengenai tampilan media gambar yang dikembangkan dapat merespon berbagai stimulasi panca indra siswa, artinya dapat meletakkan dasar dan hasil belajar yang dicapai akan tahan lama diingat sehingga lebih menarik perhatian siswa. Selain itu, penggunaan warna, gambar, dan tampilan media gambar *movie maker* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Asyhar (2012) bahwa salah satu keuntungan dari pembelajaran dengan media bagi siswa secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Ditinjau dari aspek kebahasaan, media gambar *movie maker* ini memiliki nilai 88,75% dengan kategori sangat valid. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh dalam media pembelajaran ini, dapat menambah pemahaman siswa dalam memahami materi yang disajikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media melalui aplikasi *movie maker* ini serta pembelajaran menjadi lebih kondusif. Sesuai dengan pendapat (Arcela. 2015) dalam pembelajaran, penggunaan media audiovisual *movie maker* dapat membuat siswa lebih kondusif.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah uji validitas media gambar dengan aplikasi *movie maker* pada materi sistem pencernaan manusia untuk tingkat SMP dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 89,75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arcela. 2015. Pengembangan Media Audiovisual Movie Maker Pada Pembelajaran Sejarah SMA N 1 Tumijajar. *PESAGI Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*. Vol 3, No 3 (2015). Diakses 24 Juni 2016
- Mahmudah, 2013. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multimedia Berbasis Movie Maker Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1, No. 2. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article...> diakses 23 Juni 2016.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan . 2011. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta

- Sadiman, Arief, dkk. 2007. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sari, Ayu Nirmala. 2011. Pengembangan Medi komik Bewarna pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII Semester 1 Berdasarkan Kurikulum Tahun 2016. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Padang: UNP.
- Sudjana dan Rivai. 2011. *Penggunaan Media*. Bandung: Sinar Baru
- Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana.
- Yanti, Febri. Fifi Yasmi, Jaenam. 2014. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Karakter Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk SMA. *Jurnal Pelangi*. Vol. 7 No.1 2014 Halaman 136-147. [http://google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&=http://download.portalgaruda.org/article.php%3Farticle%3D333678%](http://google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&=http://download.portalgaruda.org/article.php%3Farticle%3D333678%3D). Diakses 26 Juni 2016.