

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KEARIFAN LOKAL MALANG BERBASIS
MEDIA ADOBE FLASH CS3 PADA SISWA SEKOLAH DASAR INKLUSI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Tety Nur Cholifah, Luthfiatus Zuhroh

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

tetynurcholifah@gmail.com

Abstrak

Tujuannya yaitu (1) menghasilkan bahan ajar yang menarik dan (2) menguji efektivitas bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang di Sekolah Dasar inklusi. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall (1983). Rancangan penelitian ada dua yaitu uji coba lapangan pendahuluan dan uji coba lapangan utama dengan subjek penelitian siswa Sekolah Dasar inklusi kelas IV tahun ajaran 2018/2019 di Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini Bahan Ajar Kearifan Lokal Malang berbasis Media Adobe Flash CS3 pada Siswa SD Inklusi, hal ini akan memberikan ketertarikan yang sangat baik bagi siswa sehingga wawasan dan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini didukung dari hasil penilaian pada uji coba lapangan utama aspek kognitif dengan rata-rata 53,5 untuk pre-test dan rata-rata 91,5 untuk post-test. Aspek afektif rata-rata untuk pre-test 2,125 kategori "Kurang Baik" dan post-test 3,57 kategori "Sangat Baik". Aspek psikomotor memiliki rata-rata 3,75 kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: *Kearifan Lokal, Adobe Flash, SD Inklusi*

Abstract

The objectives are (1) producing interesting teaching materials and (2) testing the effectiveness of teaching materials based on Malang local wisdom in inclusive elementary schools. This research is an R&D research that adapted the development model of Borg & Gall (1983). The research design is twofold namely preliminary field trials and main field trials with the subject of elementary school students' inclusion grades IV in the academic year 2018/2019 in Malang Regency. Data collection techniques using interview techniques, questionnaires, and tests. Data analysis in this research is qualitative and quantitative analysis. The results of this study Malang Local Wisdom Teaching Materials based on Adobe Flash CS3 Media on Inclusive Elementary School Students, this will provide an excellent interest for students so that students' insights and learning outcomes increase. This is supported by the results of assessments in the field trials of the main cognitive aspects with an average of 53,5 for pre-test and an average of 91,5 for post-test. Affective aspects on average for pre-test 2,125 "Not Good" category and 3,57 post-test "Very Good" category. The psychomotor aspect has an average of 3,75 "Very Good" categories.

Keywords: *Local wisdom, Adobe Flash, SD Inclusion*

Pendahuluan

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa dan membentuk watak yang sesuai dengan norma-norma agama, cerdas, serta mempunyai keterampilan yang diperlukan dirinya (UU 20/2003). Suasana belajar yang menarik perlu diwujudkan agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Tugas seorang guru yaitu untuk meningkatkan potensi siswa dan membimbing siswa agar mereka merasa nyaman belajar di dalam kelas baik siswa reguler maupun siswa inklusi, sehingga mereka mampu untuk menyerap segala materi pembelajaran dengan baik. Proses belajar yaitu proses penyampaian pesan, dimana pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa. Penyampaian pesan tersebut mempunyai alur yaitu sumber pesan, media, dan penerima pesan. Saat proses pembelajaran pesan tersebut berupa materi pelajaran yang telah disusun sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu tujuan pembelajaran dapat tercapai jika dalam proses belajar mengajar terdapat buku penunjang materi yang menarik yaitu media pembelajaran.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerima pesan. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011:110) 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 transparasi 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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 September 2018, pembelajaran yang ada di SD Ulul Albab siswa Sekolah Dasar inklusi dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media sama sekali hanya metode ceramah, hal ini akan membuat siswa mersa bosan dalam belajar dan juga materi tentang kearifan lokal sangat kurang. Berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang kearifan lokal Malang dan untuk membuat pembelajaran lebih menarik maka diperlukan sebuah bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash yang mampu menumbuhkan semangat, minat, serta memancing agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Serta untuk menumbuhkan karakter siswa menjadi pribadi yang baik dalam hal moral dan karakter. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash yang sudah dirancang dengan baik sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dan fokus pada siswa SD inklusi serta dapat mendukung pengembangan sumber belajar yang berasal dari kearifan lokal bangsa dengan harapan siswa dapat mengenal, menjelaskan dan menghayati kearifan budayanya sehingga dapat membanggakan dirinya.

Berdasarkan pendahuluan yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: (1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar kearifan lokal malang berbasis media adobe flash CS3 pada siswa SD inklusi untuk meningkatkan hasil belajar?; (2) Apakah penggunaan bahan ajar kearifan lokal malang berbasis media adobe flash CS3 pada siswa SD inklusi untuk meningkatkan hasil belajar efektif digunakan untuk pembelajaran?

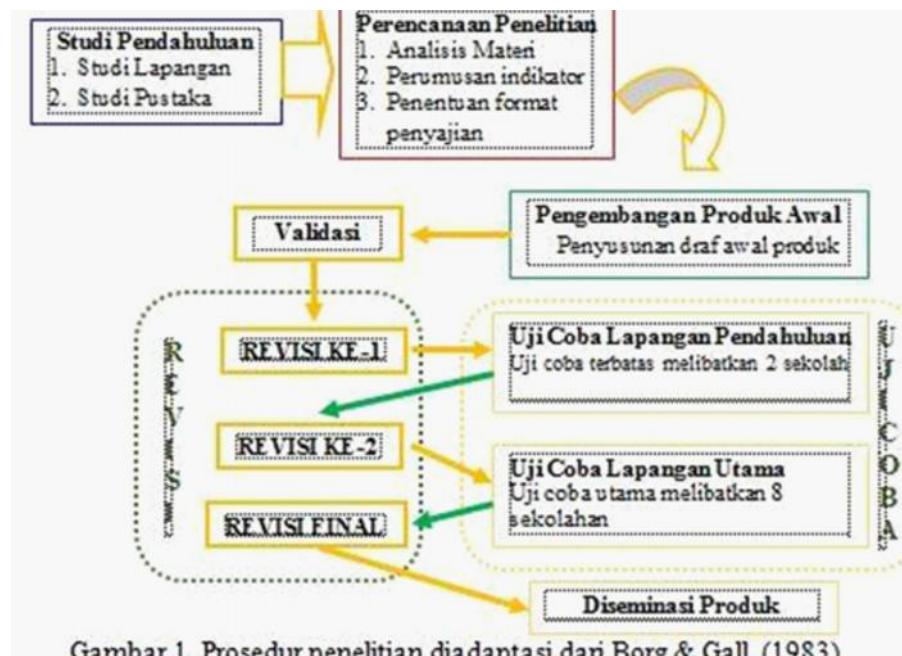
Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan maka tujuan penelitian ini antara lain: (1) Mengetahui proses pengembangan

bahan ajar kearifan lokal malang berbasis media adobe flash CS3 pada siswa SD inklusi untuk meningkatkan hasil belajar; (2) Mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar kearifan lokal malang berbasis media adobe flash CS3 pada siswa SD inklusi untuk meningkatkan hasil belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983:775)

terdiri dari sepuluh langkah (1) *research and information collection*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision*, dan (10) *dissemination and implementation*. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model R&D dari Borg & Gall (1983) sesuai dengan Gambar di bawah ini.



Gambar 1. Prosedur penelitian diaadaptasi dari Borg & Gall (1983)

Rancangan penelitian ada 2 yaitu (1) Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang dilakukan untuk melakukan revisi (perbaikan). Desain uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahap yaitu review oleh ahli bidang studi, review oleh ahli desain pembelajaran, uji coba lapangan pendahuluan dan uji coba lapangan utama. Subjek uji coba penelitian siswa sekolah dasar inklusi kelas IV tahun ajaran 2018/2019 di Kabupaten Malang. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif yang diperoleh berupa komentar yang diberikan oleh para validator ahli media dan validator ahli materi. Data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk kelayakan dan memperbaiki

produk yang dihasilkan. Analisis data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari para validator, hasil nilai aspek kognitif, nilai aspek afektif dan aspek psikomotor. Data yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian kuesioner diubah menjadi interval. Langkah awal yang dilakukan yaitu menghitung rata-rata dari hasil instrumen yang dinilai. Penilaian skor dari penilaian validator dihitung menggunakan skala likert. Sugiono (2011: 53) menjelaskan rumus skala likert untuk mengetahui interval penilaian skala numerik.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil pengembangan produk awal
terdiri dari empat tahapan yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi,

tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal dan tahap validasi.

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di SDN Sukorejo 01 dan SD Ulul Albab untuk mengumpulkan informasi. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut dapat diperoleh data bahwa buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan satu buku saja yaitu buku tematik. Hal ini maka pengetahuan peserta didik sangatlah terbatas. Begitu juga dengan hasil belajar siswa yang mana lebih dari 40% peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (75) tentang pembelajaran kebudayaan suatu daerah karena guru hanya mengajarkan apa yang

ada di buku tidak kebutaan tempat siswa tinggal masing-masing.

2. Tahap Perencanaan

Setelah menemukan permasalahan, langkah selanjutnya adalah perencanaan pembuatan bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran terutama Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku yaitu bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe FlashMalang untuk Siswa inklusi. Bahan ajar kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash CS3 dipilih dalam penelitian ini berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan berdasarkan karakteristik peserta didik. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

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

3. Tahap Pengembangan Produk Awal

Tahap ini adalah deskripsi tentang proses pembuatan produk awal Media Audio Visual *Adobe Flash*. Berikut adalah langkah-langkah pembuatannya *pertama* yaitu mencari aplikasi *Adobe Flash CS3*, *kedua* memetakan indikator, *ketiga* mencari materi tentang kearifan lokal malang selatan meliputi kesenian sakera, ganesha, prasasti turyyan, prasasti kemuning, tari topeng malangan, dan larung jolen, *keempat* membuat soal dari materi yang sudah di peroleh, *kelima* memasukkan materi dan soal ke aplikasi *Adobe Flash CS3*, *keenam/finishing* menyimpan data media *Adobe Flash* yang sudah selesai ke CD blank untuk di burning.

4. Tahap Validasi

a. Validasi media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Diana Kusumaningrum, M.Pd dosen

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FPIP UNIRA. Validasi dilakukan pada tanggal 27 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 42 dengan rata-rata skor 3,81. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Walaupun demikian, masih terdapat beberapa komponen yang perlu direvisi. Berikut ini merupakan kesesuaian warna dan isi materi perlu ditambah. Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan kemudian bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* di uji cobakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Fisik atau Tampilan	1.	Media yang dikembangkan sesuai dengan SK dan Indikator				✓
	2.	Media tidak mudah rusak				✓
	3.	Kesesuaian ukuran media				✓
	4.	Keamanan media yang digunakan bagi peserta didik				✓
	5.	Kesesuaian warna pada media yang digunakan			✓	
	6.	Kesesuaian isi materi pada media dengan karakteristik peserta didik kelas IV		✓		
	7.	Media bersifat sederhana dan tidak rumit				✓
	8.	Media tahan lama dan dapat digunakan berulang-ulang				✓
	9.	Media mudah disimpan dan dipindahkan				✓
Penggunaan dan Penyajian	10.	Kemudahan penggunaan media oleh peserta didik				✓
	11.	Penggunaan media dapat dilihat pada langkah-langkah petunjuk				✓
JUMLAH SKOR			42			
RATA-RATA			3,81			

Validasi materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Marsito, S.Pd guru kelas IV SDN Sukorejo 01. Validasi dilakukan pada tanggal 27 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 4,00. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Baik"

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
Materi	1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓
	2.	Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran				✓
	3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	4.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				✓
	5.	Media menfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran				✓
	6.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa				✓
	7.	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi				✓
Konten atau Isi	8.	Media mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran				✓
	9.	Media mampu menciptakan kemempuan bertanya peserta didik				✓
	10.	Media mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik				✓
JUMLAH SKOR			40			
RATA-RATA			4,00			

B. Hasil Uji Coba Produk**1. Uji Coba Lapangan Pendahuluan**

Uji coba lapangan pendahuluan dilakukan pada hari Senin, 22 Juli 2019 dengan responden 10 siswa kelas VI SD Negeri 01 Sukorejo. Data uji coba pendahuluan diperoleh dari hasil belajar siswa dari aspek kognitif dengan mengisi latihan soal, aspek afektif dengan mengisi angket dan aspek psikomotor dengan penilaian unjuk kerja. Hasil uji coba lapangan pendahuluan aspek kognitif dengan jumlah skor yang diperoleh 600

untuk pre-test dengan rata-rata 60 dan skor 930 untuk post-test dengan rata-rata 93. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash ini efektif digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Lapangan Pendahuluan Aspek Kognitif

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1.	TTR	70	90
2.	AF	70	100
3.	AW	50	100
4.	BPM	60	90
5.	BNB	40	100
6.	BFA	70	100
7.	CMD	70	90
8.	CK	50	80
9.	DPS	70	90
10.	EPR	50	90
JUMLAH		600	930
RATA-RATA		60	93

Hasil uji coba lapangan pendahuluan aspek afektif dengan total skor rata-rata 2,13 untuk pre-test dan skor rata-rata 3,60 untuk post-test. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan Skala Likert maka media

Adobe Flash termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Lapangan Pendahuluan Aspek Afektif

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor		Rata-rata		Kategori	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1.	TTR	24	36	2,40	3,60	KB	SB
2.	AF	22	36	2,20	3,60	KB	SB
3.	AW	20	37	2,00	3,70	KB	SB
4.	BPM	21	37	2,10	3,70	KB	SB
5.	BNB	21	37	2,10	3,70	KB	SB
6.	BFA	21	36	2,10	3,60	KB	SB
7.	CMD	21	32	2,10	3,20	KB	B
8.	CK	22	36	2,20	3,60	KB	SB
9.	DPS	21	37	2,10	3,70	KB	SB
10.	EPR	20	36	2,00	3,60	KB	SB
JUMLAH		213	360	21,30	36	-	-
RAT-RATA		21,30	36	2,13	3,60	KB	SB

Hasil uji coba lapangan pendahuluan aspek psikomotor dapat dilihat pada lampiran 6 dengan perolehan total skor 39 dengan rata-rata 3,90. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan Skala Likert maka

media miniatur budaya termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan Pendahuluan Aspek Psikomotor

No	Nama Siswa	Kesesuaian Siswa dalam Mengoperasikan Media <i>Adobe Flash</i>			
		1	2	3	4
1.	TTR				✓
2.	AF				✓
3.	AW				✓
4.	BPM				✓
5.	BNB				✓
6.	BFA				✓
7.	CMD				✓
8.	CK				✓
9.	DPS				✓
10.	EPR				✓
JUMLAH		39			
RATA-RATA		3,90			

2. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan pada hari Senin, 05 Agustus 2019 di SD Ulul Albab dengan responden 20 siswa & hari Senin, 19 Agustus 2019 dengan responden 20 siswa kelas VI SD Ulul Albab yang analisisnya akan dijadikan satu. Data uji coba lapangan utama diperoleh dari hasil belajar siswa dari aspek kognitif dengan mengisi latihan soal, aspek afektif dengan mengisi angket dan aspek psikomotor dengan penilaian unjuk kerja. Hasil uji coba lapangan utama aspek kognitif dengan

jumlah skor 1070 untuk pre-test dengan rata-rata 53,5 dan skor 1830 untuk post-test dengan rata-rata 91,5. Berdasarkan nilai tersebut perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dengan nilai post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* untuk siswa SD inklusi layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Kognitif

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1.	ASM	70	90
2.	AS	70	100
3.	ATK	50	100
4.	AI	60	90
5.	AJR	40	100
6.	AF	70	100
7.	AFK	70	90
8.	APA	50	80
9.	APB	70	90
10.	CAIS	50	90
11.	FAI	50	80
12.	FGK	40	90
13.	KA	20	80
14.	LRP	20	90
15.	MA	50	80
16.	MAM	70	90
17.	MBF	70	100
18.	NAS	50	100
19.	NI	60	90
20.	RAS	40	100
JUMLAH		1070	1830
RATA-RATA		53,5	91,5

Hasil uji coba lapangan utama aspek afektif dengan jumlah skor rata-rata 2,125 untuk pre test dan skor rata-rata 3,57 untuk post-test. Dari perolehan data tersebut terdapat perbandingan yang sangat jauh antara hasil belajar aspek afektif pre-test dengan post-test. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif

menggunakan Skala Likert maka bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash untuk siswa SD inklusi termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Afektif

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor		Rata-rata		Kategori	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1.	ASM	24	36	2,40	3,60	KB	SB
2.	AS	22	36	2,20	3,60	KB	SB
3.	ATK	20	37	2,00	3,70	KB	SB
4.	AI	21	37	2,10	3,70	KB	SB
5.	AJR	21	37	2,10	3,70	KB	SB
6.	AF	21	36	2,10	3,60	KB	SB
7.	AFK	21	32	2,10	3,20	KB	B
8.	APA	22	36	2,20	3,60	KB	SB
9.	APB	21	37	2,10	3,70	KB	SB
10.	CAIS	20	36	2,00	3,60	KB	SB
11.	FAI	20	38	2,00	3,80	KB	SB
12.	FGK	18	39	1,80	3,90	KB	SB
13.	KA	21	30	2,10	3,00	KB	B
14.	LRP	20	29	2,00	2,90	KB	B
15.	MA	25	35	2,50	3,50	KB	SB
16.	MAM	24	36	2,40	3,60	KB	SB
17.	MBF	22	36	2,20	3,60	KB	SB
18.	NAS	20	37	2,00	3,70	KB	SB
19.	NI	21	37	2,10	3,70	KB	SB
20.	RAS	21	37	2,10	3,70	KB	SB
JUMLAH		425	714	42,5	71,4	-	-
RATA-RATA		21,25	35,7	2,125	3,57	KB	SB

Hasil uji coba lapangan aspek psikomotor dengan total skor 75 dengan rata-rata 3,75 Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan Skala Likert maka media

miniatur budaya termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Psikomotor

No	Nama Siswa	Kesesuaian Siswa dalam Mengoperasikan Media <i>Adobe Flash</i>			
		1	2	3	4
1.	ASM				✓
2.	AS				✓
3.	ATK				✓
4.	AI				✓
5.	AJR				✓
6.	AF				✓
7.	AFK				✓
8.	APA				✓
9.	APB				✓
10.	CAIS			✓	
11.	FAI		✓		
12.	FGK		✓		
13.	KA				✓
14.	LRP				✓
15.	MA				✓
16.	MAM				✓
17.	MBF				✓
18.	NAS				✓
19.	NI		✓		
20.	RAS		✓		
JUMLAH		75			
RATA-RATA		3,75			

C. Revisi Produk

Terdapat beberapa revisi pada validasi yang dilakukan oleh ahli media. Revisi tersebut dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media. Revisi media ini terletak pada kesesuaian warna dan isi materi. Sedangkan untuk ahli materi tidak ada revisi.

D. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash untuk siswa SD inklusi materi kelas IV tema 1 subtema 1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model penelitian research and development (*R&D*) Borg and Gall. Model penelitian Borg & Gall (1983:775) memiliki 10 tahap penelitian. Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD Ulum Albab sebagai langkah pengumpulan informasi awal. Dari langkah awal tersebut ditemukan permasalahan

berupa media pembelajaran yang digunakan di sekolah sangat terbatas hanya menggunakan buku satu saja yaitu buku tematik kurikulum 2013.

Setelah mengetahui permasalahan yang terdapat di lapangan langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan. Langkah perencanaan yang dilakukan adalah menentukan kompetensi dasar dan indikator serta memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kompetensi dasar pembelajaran dalam tema 1 subtema 1 memuat materi tentang mengidentifikasi keberagaman yang ada disekitar (berbagai macam suku dan budaya di Indonesia) serta mendemonstrasikan pentingnya persatuan dan kesatuan. Kemudian karakteristik peserta didik kelas IV menurut pendapat Jean Piaget dalam (Dworetzky, 1990: 246) pada kelas IV ini anak berusia 7-11 tahun pada usia ini merupakan tahap operasi konkret yaitu anak pada masa ini

mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan (konservasi), kemampuan mengelompokkan secara memadai, melakukan pengurutan (mengurutkan dari yang terkecil sampai yang paling besar dan sebaliknya). 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. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual *Adobe Flash* pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Malang selatan untuk siswa inklusi.

Wardani (2016: 124) faktor-faktor yang berperan dalam penyelenggaraan pendidikan (dasar) terdiri dari tiga kelompok. Kelompok yang pertama adalah faktor dasar atau faktor inti, mencakup siswa, guru, kurikulum, pembelajaran, buku ajar, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, dan lulusan. Kelompok yang kedua berada dalam lingkarang kedua, terdiri dari orang tua peserta didik, kehidupan masyarakat sekitar, lingkungan alam sekitar, kearifan lokal dan kebijakan komite sekolah. Kelima faktor yang ada di lapisan atau lingkarang kedua ini juga sangat menentukan penyelenggaraan pendidikan (dasar). Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash CS3* pada siswa SD inklusi.

Setelah menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan langkah selanjutnya adalah menyusun produk awal bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* kearifan lokal. sebelum diuji cobakan di lapangan, produk awal media pembelajaran kearifan lokal di validasikan terlebih dahulu dengan ahli media dan ahli materi. validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 3,81.

Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* untuk siswa SD inklusi yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "sangat baik". walaupun demikian, masih terdapat beberapa komponen yang perlu direvisi seperti kesesuaian warna dan isi materi perlu ditambah. Hasil validasi media ini sesuai dengan salah satu pernyataan Asyhar (2012:82) yaitu media harus memperhatikan keterjangkauan pembiayaan, baik pembuatan, pengadaan, maupun perawatannya. Validasi oleh ahli materi memperoleh hasil dengan rata-rata skor 4,0. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Adapun saran atau komentar yang diberikan oleh ahli materi adalah layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba. Tahap uji coba dalam penelitian ini ada 2 macam yaitu uji coba lapangan pendahuluan dan uji coba lapangan utama. Hasil uji coba lapangan pendahuluan aspek kognitif memperoleh perbedaan yang signifikan dengan rata-rata 60 untuk pre-test dan rata-rata 93 untuk post-test. Hasil uji coba lapangan pendahuluan aspek afektif, diperoleh rata-rata 2,13 untuk pre-test dan rata-rata 3,60 untuk post-test. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan Skala Likert maka bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media *Adobe Flash* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Hasil uji coba lapangan pendahuluan aspek psikomotor, diperoleh rata-rata 3,90 yang dikonversikan ke data kualitatif termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam uji coba lapangan pendahuluan tidak terdapat revisi sehingga bisa lanjut ke tahap uji coba lapangan utama.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan utama. Hasil uji coba lapangan utama aspek kognitif memperoleh perbedaan yang signifikan dengan rata-rata 53,5 untuk pre-test dan rata-rata 91,5 untuk post-test. Hasil uji coba lapangan utama aspek afektif, diperoleh rata-rata 2,125 untuk pre-test dan rata-rata 3,57 untuk post-test. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan Skala Likert maka bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Hasil uji coba lapangan utama aspek psikomotor, diperoleh rata-rata 3,75 yang dikonversikan ke data kualitatif termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash berdasarkan hasil uji coba di lapangan utama sesuai dengan pernyataan Arsyad (2007: 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Setelah melalui tahap-tahap penelitian pengembangan, bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash untuk siswa SD inklusi menjadi inovasi media yang dapat digunakan untuk membelajarkan materi kelas IV tema 1 subtema 1. Keunggulan bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash untuk siswa SD inklusi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah memberikan tambahan informasi materi kepada peserta didik tentang macam-macam kearifan lokal yang ada di sekitar tempat tinggal siswa sesuai dengan pendapat Affandy & Wulandari (2012:23) mengatakan kearifan lokal mengacu pada pengetahuan yang berasal dari pengalaman masyarakat dan

merupakan akumulasi dari pengetahuan lokal. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan Bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Inklusi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash ini dikembangkan dengan model penelitian research and development (*R&D*) Borg and Gall. Model penelitian Borg & Gall (1983: 775) memiliki 10 tahap penelitian. Langkah-langkah dalam prosedur ini meliputi: (1) *research and information collection*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision*, dan (10) *dissemination and implementation*. Produk akhir yang dihasilkan berupa Bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Inklusi.

Bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Inklusi membuat siswa dalam menambah wawasan tentang macam-macam kearifan lokal Malang selatan sebagai pedoman dalam melestarikan budaya adat suatu daerah dan penanaman nilai-nilai kebajikan, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat berguna dalam menunjang proses pembelajaran untuk siswa SD inklusi. Hal tersebut didukung dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Skor rata-rata dari validator media adalah 3,81 kategori "Sangat Baik" dan skor rata-rata dari validator ahli materi adalah 4,00 kategori "Baik". Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan Bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang

berbasis media Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Inklusi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dinyatakan dari uji coba lapangan utama bahwa hasil belajar siswa aspek kognitif rata-rata 53,5 untuk pre-test kategori "Kurang Baik" dan rata-rata 91,5 untuk post-test kategori "Sangat Baik". Aspek afektif rata-rata 2,125 kategori "Kurang Baik" dan rata-rata 3,57 kategori "Sangat Baik". Aspek psikomotor rata-rata 3,75 kategori "Sangat Baik".

Adapun saran mengenai pengembangan Bahan ajar berbasis kearifan lokal Malang berbasis media

Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Inklusi, yaitu saran bagi guru sebaiknya dalam pembelajaran di kelas menggunakan media yang lebih kreatif dan bervariasi agar siswa tertarik dalam belajar di kelas sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan jelas, serta penulis berharap agar nantinya media ini terus digunakan dalam pembelajaran tentang kearifan lokal Malang atau ada peneliti lain yang mengembangkan lebih banyak lagi tentang macam-macam kearifan lokal yang ada di Malang.

Daftar Pustaka

- Affandy, Didied dan Putu Wulandari. 2012. *An Expliration Local Wisdom Priority in Public Budgeting Process of Local Government*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke -15. Jakarta: Rajawalli 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.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003*. tentang Ssistem Pendidikan Nasional.
- Dworetzky, J.P. 1990. *Introduction to Child Development*. 4 th,se. New York: West Publishing Company.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Wardani, I.G.A.K. 2008. *Teknik Menulis Karya Ilmiyah*. Jakarta: Depdiknas.