

Pembelajaran Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas Dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games

Nani Agustina
AMIK BSI JAKARTA
nani.nna@bsi.ac.id

Abstract - The development of technology is closely related to education. Utilization of computer technology by applying learning using flash media instructional games is very useful in terms of helping the delivery of material. With a learning system that only the delivery of theory and the direction of the teacher's explanation many students feel bored with what is delivered and do not really understand what to convey by the teacher. Model Instructional Games here students are invited to understand learning to know the signs of traffic with the model of games by following the rules that have been established, with this method students become unsaturated in doing learning and with this media so challenged students to keep trying in order to achieve goals which is desired, by continuously trying to repeat the students will be recorded material to be conveyed. The development of instructional media with Instructional Games media applied at SDN Jatibening III Bekasi, based on the validation of experts average rating 3.59 and based on material experts 3.67. For the assessment of success is also assessed based on students with a level of 92.31% completeness, with an average percentage of 79.95%, of these results provide feasibility as a medium of learning.

Keyword: *Traffic Signs, Instructionn Games*

Abstract – Perkembangan teknologi sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi komputer dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media flash model instructional games sangat berguna dalam hal membantu penyampaian materi. Dengan sistem pembelajaran yang hanya penyampaian secara teori dan penjelasan searah dari guru banyak siswa merasa jenuh dengan apa yang disampaikan dan tidak memahami benar apa yang ingin disampaikan oleh guru. Model Instructional Games disini siswa diajak untuk memahami pembelajaran mengenal rambu-rambu lalu lintas dengan model games dengan mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan, dengan metode ini siswa menjadi tidak jenuh dalam melakukan pembelajaran dan dengan media ini siswa jadi tertantang untuk terus mencoba agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan, dengan terus mencoba berulang-ulang siswa akan terekam materi yang ingin disampaikan. Pengembangan media pembelajaran dengan media Instructional games yang diterapkan pada SDN Jatibening III Bekasi, berdasarkan validasi para ahli rata-rata penilaian 3,59 dan berdasarkan ahli materi sebesar 3,67. Untuk penilaian keberhasilan juga menilai berdasarkan siswa dengan tingkat ketuntasan 92,31%, dengan presentase rata-rata sebanyak 79,95% , dari hasil tersebut memberikan kelayakan sebagai media pembelajaran.

Keyword: *Rambu-rambu lalu lintas, Instructionn Games*

1. Pendahuluan

Bidang pendidikan sangat berkaitan dengan perkembangan teknologi salah satunya adalah komputer, perangkat lunak ini telah digunakan baik dalam proses pelayanan kepada mahasiswa, pembelajaran, bahkan untuk melakukan sebuah evaluasi. Dalam hal pembelajaran dibuktikan dengan semakin berkembangnya media pembelajaran berbasis komputer yang hampir ada dalam setiap mata pelajaran.

Penggunaan media komputer yang berbasis Instructional Games akan membawa efek yang besar dalam media pembelajaran misalnya pembelajaran menjadi lebih menarik karena digabungkan dengan permainan yang tidak monoton hanya membaca dan mendengarkan, sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Instructional games berperan dalam menentukan keberhasilan dalam proses belajar dengan konsep permainan. Dan perangkat lunak ini diciptakan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan siswa diajak untuk belajar dengan menggunakan aturan permainan sehingga membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Instructional games harus menjelaskan aturan dan menyiapkan lingkup permainan yang harus menarik agar peserta para siswa menarik untuk mengikuti semua aturan yang telah diciptakan sebelumnya dan berusaha untuk mencapai tujuan. Ketika siswa mengetahui bahwa mereka akan bermain game, mereka mengharapkan sebuah kegiatan yang menyenangkan dan menghibur dikarenakan adanya sebuah tantangan dari sebuah kompetisi dan adanya harapan untuk menang.

Dengan terciptanya multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan mengolah teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang saling terintegrasi. Tampilan yang dapat menyatukan berbagai unsur apa yang ingin disampaikan berupa informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan mata pelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi. Selain itu, model ini menarik untuk dikaji dikarenakan tingginya ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap games.

Siswa akan lebih tertarik kepada kegiatan bermain games yang menyenangkan, menarik, dan menantang daripada harus melakukan kegiatan belajar yang menjenukan dan tak menarik. Target games adalah generasi-generasi muda. Dengan alasan anak-anak muda masih tinggi rasa ingin tahunya, masih besar pula ketertarikannya pada permainan gaming dan produk teknologi lainnya. Namun tantangan yang dihadapi saat ini adalah merubah pandangan para siswa bahwa bermain games bertolak belakang dengan pembelajaran yang harus dibuktikan bahwa bermain games bisa dilakukan sambil belajar.

Disamping itu juga, materi tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian besar siswa SD. Hal tersebut dikarenakan materi tersebut sulit untuk dibayangkan sehingga membuat siswa merasa kurang menyukai. Oleh karena itu, banyak siswa hanya menghafal fungsi-fungsi dari setiap simbol tanpa mengetahui penerapan dan pemahaman konsepnya.

Dalam observasi pada SDN Jatibeling III Bekasi memperlihatkan metode pembelajaran yang umum dilakukan oleh beberapa guru adalah penyampaian materi dalam bentuk ceramah. Pada metode ini terkadang membuat konsentrasi siswa terpecah dengan hal-hal yang ada disekitarnya dan hal lainnya, akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran. Selain itu, tak sedikit siswa merasa bosan dan jenuh untuk mempelajarinya sehingga siswa hanya sekedar menghafal tanpa memahami konsep dasarnya.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk games atau yang lebih dikenal dengan instructional games, diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan permasalahan ini adalah “apakah mengenal rambu-rambu lalu lintas bisa diterapkan dengan mengaplikasikan model instructional games?”. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah “menganalisa dengan media Adobe Flash dapat dimanfaatkan untuk penyampaian pembelajaran kelas III pada SDN Jatibening III Bekasi dengan mengaplikasikan model Instructional Games”.

2. Kajian Literatur

a. Multimedia

Multimedia interaktif merupakan multimedia dimana pemakai dapat aktif untuk memilih dan membuat keputusan dan juga dapat berinteraksi dengan aplikasi itu sendiri. Hal ini merubah pemakai yang semula pasif menjadi aktif. Dalam melakukan navigasinya pemakai menggunakan input *device* seperti *keyboard*, *mouse*, *joystick* atau *touch screen* dan kemudian aplikasi akan merespon sesuai dengan input yang diberikan oleh user. Multimedia interaktif mulai diterapkan pada berbagai bidang dalam bentuk aplikasi multimedia, seperti bisnis (untuk pelatihan, presentasi dan kiosk), pendidikan, dan hiburan (game).

Dahulu multimedia hanya bisa berjalan satu arah dimana pemakai dapat mengerti informasi yang disampaikan, tetapi tidak dapat mengontrol informasi tersebut. Tidak ada interaksi yang terjadi antara pemakai dengan multimedia itu sendiri. Hal ini menjadi dasar revolusi untuk mengembangkan model multimedia tradisional menjadi model multimedia interaktif.

Menurut Vaughan dalam Binanto (2010:2) menjelaskan bahwa “Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif”. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

b. Pembelajaran rambu-rambu lalu lintas

Menurut Taufan, dkk (2016 : 236) Rambu lalu lintas adalah salah satu dari perlengkapan jalan, berupa lambang, huruf, angka, kalimat dan perpaduan diantaranya sebagai peringatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pemakai jalan. Salah satu jenis rambu adalah Rambu Peringatan. Rambu Peringatan merupakan rambu yang digunakan untuk menyatakan peringatan bahaya atau tempat berbahaya pada jalan di depan pemakai jalan. Biasanya warna dasar rambu peringatan berwarna kuning dengan lambang atau tulisan berwarna

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk mengajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap, Rambu lalu lintas merupakan salah satu dari perlengkapan jalan yang dapat berupa lambang, huruf, angka, kalimat atau perpaduan di antaranya yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pemakai jalan. Kita sebagai pemakai jalan, sudah seharusnya mematuhi setiap rambu lalu lintas di jalan untuk keamanan bersama.

c. Model Instructional Games

Model diartikan sebagai kerangka yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari yang mau kita hasilkan. Atas dasar pengertian tersebut, maka model mengajar dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang menjelaskan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai acuan bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Mulyadi (2010) menjelaskan bahwa Instructional games merupakan perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi dalam aktivitas pembelajaran

Instructional Games merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuannya adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah

kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. Instructional games tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, yaitu tujuan pembelajaran.

d. Adobe Flash

Menurut Pranowo (2011:15) menjelaskan bahwa "Adobe Flash CS5 merupakan sebuah program yang ditujukan kepada para desainer atau programmer yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan sebuah halaman web, pembuatan game interaktif, presentasi untuk tujuan bisnis, proses pembelajaran, pembuatan film kartun, dan dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang bernilai tinggi serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik lagi".

Teknologi *flash* menjadi solusi bagi penyebar informasi atau pembangun aplikasi untuk disebar ke khalayak ramai sehingga menjadi teknologi yang populer dan berkembang dengan pesat. *Flash* dapat dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. *Flash* sebagai *Software*. *Adobe Flash* sebagai *software* pembuat atau pembangun aplikasi, sistem informasi, dan pembuat animasi.
2. *Flash* sebagai Teknologi. Sekarang ini hampir semua *browser* serta sebagian peralatan elektronik sudah terinstal *Flash Player* untuk dapat menjalankan animasi.

e. Adobe Photoshop

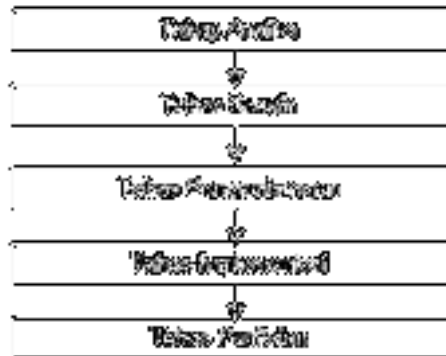
Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor yang dibuat Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan

Menurut Khaeruddin (2005:13) menyimpulkan bahwa: Aplikasi program *Adobe photoshop Cs* adalah program yang diorientasikan untuk mengedit, memodifikasi, maupun memanipulasi bitmap atau foto. Bitmap merupakan kumpulan ribuan titik-titik pixel yang tersusun hingga membentuk suatu pola gambar. Gambar bitmap yang sering kita jumpai biasanya diperoleh dari mesin-mesin seperti: kamera digital, computer, scanner, televisi dan lain-lain. Kehalusan dan ketajaman bitmap atau foto sangat tergantung dari kuantitas titik-titik pixel dalam satuan luas yang disebut *Resolusi*, satuan tersebut biasa

memakai *dpi (dot per inci)*. Dengan demikian semakin besar nilai angka resolusi dalam suatu bitmap, maka semakin halus pula detail gambar yang dihasilkan.

3. Metode Penelitian

a. Tahapan dalam penelitian



Gambar 1. Tahapan dalam penelitian
Sumber : Damayanti, Siti Maria Ulva (2016: 31)

1. Tahap Analisa
Tahapan analisa merupakan tahap yang bertujuan mengumpulkan informasi yang relevan mengenai perlunya pengembangan multimedia.
2. Tahap Desain
Penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam software yang akan dikembangkan sesuai dengan desain pembelajaran
3. Tahap Pengembangan
Menghasilkan produk awal yang selanjutnya akan diuji untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan diinginkan atau tidak
4. Tahap Implementasi
Tahap uji coba produk untuk mengetahui daya tarik siswa dan untuk memperoleh data yang diinginkan oleh siswa
5. Tahap Penilaian
Tujuan tahap ini mengetahui kesesuaian software multimedia tersebut dengan program pembelajaran.

b. Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah kalangan dari mahasiswa sekitar lingkungan SDN Jatibening III Bekasi. Karena jumlah anggota populasi terlalu banyak, karenanya dapat dilakukan penentuan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Probability sampling* dengan metode *convenience sampling*.

Menurut Siregar (2015 : 60) mendefinisikan bahwa "*Non Probability sampling*, yaitu setiap unsur yang terdapat dalam populasi tidak

memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, bahkan probabilitas anggota untuk terpilih tidak diketahui".

Menurut Siregar (2015 : 60) mendefinisikan bahwa "*Convenience sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan saja, anggota populasi yang ditemui peneliti, dan bersedia menjadi responden untuk dijadikan sampel atau peneliti memilih orang-orang terdekat saja".

Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

1. Mengambil responden dari kalangan siswa SDN Jatibening III Bekasi khususnya dikelas 2
2. Penyebaran kuesioner dilakukan pada siswa kelas II dengan cara mendatangi siswa yang sudah mencoba pembelajaran tersebut sebanyak 39 orang

c. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengumpulkan data-data terkait penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Angket validasi menurut ahli pada tahap pengembangan penelitian
2. Angket penilaian siswa terhadap multimedia pada tahap implementasi dari media pembelajaran
3. Teknik tes hasil belajar para siswa

d. Teknik Analisa Data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik analisa data setelah memperoleh data, yaitu:

1. Analisis data instrumen validasi ahli
Penilaian media meliputi aspek-aspek yaitu format, isi, bahasa, kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna dengan mencocokkan rata-rata total dengan kriteria kevalidan, yaitu:
 $3 \leq RTP \leq 4$: valid (layak)
 $2 \leq RTP \leq 3$: cukup valid (cukup layak)
 $1 \leq RTP \leq 2$: tidak valid (tidak layak)
2. Analisa data keefektifan multimedia
Media Adobe Flash CS 3 yang dikembangkan dapat dikatakan efektif jika $\geq 80\%$, dari seluruh subyek uji coba memenuhi ketuntasan belajar
3. Analisa data penilaian siswa terhadap multimedia
Presentase respon positif siswa terhadap media dengan menggunakan skala likert

untuk melihat tingkat persetujuan dari responden

$$P = \frac{\text{Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

4. Hasil Dan Pembahasan

Dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan, didapat hasil pada tiap tahapan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang diuraikan, sebagai berikut:

A. Tahapan Analisa

1) Analisa Umum

Diawali dengan study pustaka, survey lapangan mengenai analisa kebutuhan sebagai gambaran umum untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif instructional games

2) Analisa Pengguna

Penggunaan media flash intruotional ini adalah siswa kelas II pada SDN III Jatibening Bekasi pada materi pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas

3) Analisis Perangkat Lunak

Dalam proses pengembangan media flash instructional games ini, dibutuhkan dukungan beberapa perangkat lunak, yaitu media adobe flash CS3 dan Photoshop

B. Tahapan Desain

Tahapan ini membuat rancangan sebuah media pembelajaran model instructional games dengan mengaju pada hasil analisa kebutuhan pada tahap analisa sebelumnya. Untuk memudahkan tahap pengembangan maka pada tahap desain rancangan antarmuka memakai, flowchart dan storyboard

1). Flowchart

Flowchart digunakan untuk menggambarkan urutan-urutan tampilan antar muka pemakai pada media flash

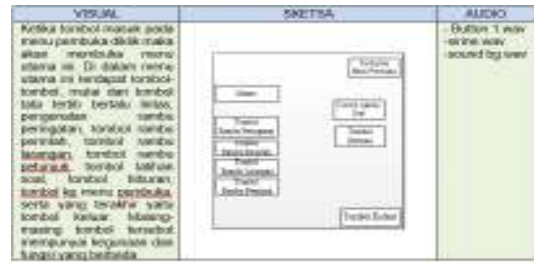
2). Storyboard

Ide cerita yang akan membentuk sebuah naskah dan terdapat ilustrasi gambar. Dimana setiap tampilan pada media flash model instructional games memudahkan dalam pembuatan.

3).Perancangan antarmuka pemakai

Antarmuka dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian pengguna. Beberaa rancangan antarmuka yang dibuat, sebagai berikut:

a). Rancangan antarmuka menu utama



Gambar 2. Rancangan Menu Utama
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

b) Rancangan Rambu Petunjuk



Gambar 3. Rancangan Rambu Petunjuk
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

c). Rancangan Hiburan



Gambar 4. Rancangan Hiburan
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

C. Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini terbagi lagi menjadi beberapa tahapan kecil yakni tahapan pembuatan antarmuka, pengkodean, test movie, publishing, dan terakhir packing. Rancangan antar muka pada tahap desai, maka langkah-langkahnya:

1). Tombol-tombol yang digunakan untuk pembelajaran



Gambar 5. Tombol-Tombol Dalam Pembelajaran
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

2) Tampilan Menu Utama



Gambar 6. Menu Utama
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

3) Tampilan Rambu Petunjuk

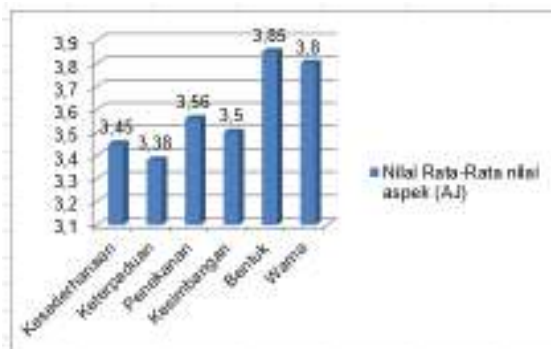


Gambar 7. Rambu Petunjuk
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Setelah tahap pengembangan selesai, maka dilanjutkan dengan penilaian dari tiap unit software. Proses penilaian terhadap validasi ahli, yang meliputi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari produk.

a). Validasi ahli media

Validasi ini dilakukan oleh dosen-dosen yang idang kaitannya dengan ahli multimedia.



Gambar 8. Penilaian Validasi Ahli Media
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh nilai rata-rata total penilaian media pembelajaran oleh ahli media

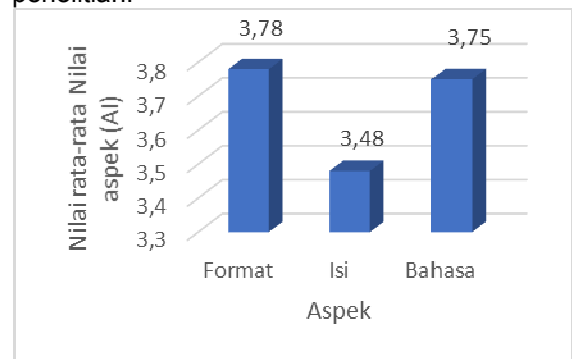
$$RTP = \frac{\sum_{j=1}^n A_j}{n_j}$$

$$= \frac{3,45 + 3,38 + 3,56 + 3,50 + 3,85 + 3,80}{6}$$

$$= \frac{21,54}{6} = 3,59$$

b. Validasi ahli materi

Validasi media flash dalam hal materi dilakukan terhadap guru IPS pada SDN jatibening III Bekasi yang dijadikan tempat penelitian.



Gambar 9. Penilaian Validasi Ahli Materi
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh nilai rata-rata total penilaian media pembelajaran

$$RTP = \frac{\sum_{j=1}^n A_j}{n_j}$$

$$= \frac{3,78 + 3,48 + 3,75}{3}$$

$$= \frac{11,01}{3} = 3,67$$

D. Tahap Implementasi

Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli, tahap implementasi adalah tahap dimana media flash yang telah dihasilkan diuji cobakan oleh para pengguna disini adalah siswa.

1. Analisa Hasil Belajar

Tahapan selanjutnya dilihat berdasarkan nilai test siswa kelas II yang diketahui jumlah

siswa sebanyak 39 siswa dan pada saat uji test yang tuntas hanya 36 siswa sehingga persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran adalah:

$$\begin{aligned} \% \text{ Siswa Tuntas} &= \frac{\text{Siswa Tuntas}}{\text{Seluruh Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{36}{39} \times 100\% = 92,31\% \end{aligned}$$

Untuk presentasi siswa yang mencapai ketuntasan dan yang mencapai ketuntasan dari hasil nilai tes siswa kelas II setelah mendapatkan media pembelajaran Adobe Flash pada konsep pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas dengan mengaplikasikan model Instructional Games, terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentase ketuntasan belajar Siswa

No	Interval Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	$0 \leq N \leq 67$	Belum Tuntas	3	7,69%
2	$67 \leq N \leq 100$	Tuntas	36	92,32%
JUMLAH				100%

Berdasarkan ketuntasan belajar dari hasil analisa diatas dapat digambarkan dalam grafik, sebagai berikut:



Gambar 10. Persentase (%) Ketuntasan Belajar

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

2. Analisa angket penilaian siswa terhadap media Flash

Setelah menggunakan media flash instructional games, siswa diberikan angket untuk menilai media flash, Dari angket yang diberikan, didapatkan data sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Perolehan skor	Skor Kriteria	Dalam %	Kategori Responden
1	Saya dapat memahami materi yang diajarkan dengan media Adobe Flash CS3 yang telah digunakan dalam pembelajaran	145	156	92,95%	Positif
2	Media yang digunakan menambah minat saya untuk mempelajari materi pengenalan rambu-rambu lalu lintas	124	156	79,49%	Positif
3	Bagi saya, media yang digunakan sesuai dengan materi yang ingin dipelajari	138	156	88,46%	Positif
4	Bagi saya, tampilan (gambar, warna, animasi, dll) pada media Adobe Flash CS3 dalam pelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas sangat menarik	132	156	84,62%	Positif
5	Saya berminat untuk mengetahui kegiatan belajar dengan menggunakan media Adobe Flash CS3 dalam pembelajaran rambu-rambu lalu lintas	121	156	77,56%	Positif
6	Media Adobe Flash CS3 sangat bagus diaplikasikan dengan model Instructional Games Pada materi lain	109	156	69,87%	Negatif

Tabel 2. Analisa Angket Penelitian Siswa

7	Bagi saya, media Adobe Flash CS3 menarik dalam pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas	104	156	66,67%	Negatif
TOTAL		873	1092	79,95%	

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh skor maksimum adalah $39 \times 7 \times 4 = 1.092$. Selanjutnya diperoleh hasil dari persentase nilai rata-rata total respon positif siswa terhadap media pembelajaran

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{873}{1092} \times 100\% = 79,95\% \end{aligned}$$

Perolehan tersebut membuktikan bahwa hampir seluruh siswa memberikan penilaian yang bisa dikategorikan positif karena nilai persentase berada diantara 70% sampai 85% atau $70 \leq P \leq 85$

E. Tahap Penilaian

Langkah terakhir dalam tahapan ini adalah tahap penilaian dimana bertujuan untuk mengetahui media flash instructional games yang telah dikembangkan dilihat dari kelayakan media flash hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran, penilaian siswa terhadap media pembelajaran dan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media flash instructional games. Serta diikuti dengan kelemahan dari apa yang sudah dihasilkan

1. Penilaian kelayakan media flash yang dihasilkan

Berdasarkan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media flash yang telah

dikembangkan dinilai sangat baik dan layak digunakan dilihat dari penilaian yang diberikan ahli media dan ahli materi dengan rata-rata persentase yang diberikan masing-masing 3,59 dari ahli media dan 3,67 dari ahli materi karena rata-rata total penilaian evaluator dalam hal kesesuaian media sebagai materi dan sebagai media pembelajaran berada diantara 3 dan 4 ($3 \leq RTP \leq 4$)

2. Penilaian hasil belajar siswa
Hasil belajar siswa yang telah dikumpulkan melalui teknik test siswa kelas II adalah jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 36 siswa dari jumlah siswa sebanyak 39 siswa dengan presentase sebanyak 92,31%
3. Penilaian siswa terhadap media flash instructional games yang dihasilkan
Berdasarkan hasil penelitian siswa terhadap media flash yang dilakukan pada tahap imlementasi media flash didapatkan presentase 79,95%, maka media flash instructional flash yang telah dikembangkan dinilai positif karena presentase berada diantara $70 \leq P \leq 85$

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media Adobe Flash CS dengan mengaplikasikan model Instructional Games pada konsep pengenalan rambu-rambu lalu lintas di kelas II SDN Jatibening III Bekasi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media Adobe Flash dengan mengaplikasikan model Instructional Games pada konsep pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang telah dikembangkan oleh penulis, telah memenuhi kelayakkan sebagai media pembelajaran karena nilai rata-rata total penilaian media pembelajaran (RTP media) oleh ahli media adalah 3,59 dan telah memenuhi kelayakkan sebagai materi pembelajaran (kelayakan isi) karena nilai rata-rata total penilaian media pembelajaran (RTP media) oleh ahli materi adalah 3,67.
2. Media Adobe Flash dengan mengaplikasikan model Instructional Games yang telah dikembangkan oleh penulis, efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan media flash ini tuntas karena $\geq 80\%$ dari seluruh siswa memenuhi ketuntasan belajar yaitu 92,31% dan adanya respon positif siswa yang ditunjukkan dari tingginya persentase

respon positif siswa terhadap media pembelajaran yaitu 79,95%.

Daftar Pustaka

- [1] Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI.
- [2] Damayanti, Puardmi, Siti Maria Ulva. 2016. Pengembangan Media Adobe Flash CS3 Pada Konsep Bunyi Dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games. ISSN 2579-9916.
- [3] Khaeruddin. 2006. Belajar Otodidak Adobe Photoshop CS : Menguasai Tanpa Guru Cirebon : CV.Yrama Widya.
- [4] Mulyadi, Wisnu (2010), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,
- [5] Pranowo, Galih. 2011. Kreasi Animasi Interaktif Action Script 3.0 Pada Flash CS5. Yogyakarta : Andi Offset
- [6] Siregar, Syofian. 2015. Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [7] Taufan, Rahmat, dkk. Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Eye Tracking. 2016. Pekanbaru. ISSN: 2339-2053
- [8] Irfan, Mohamad. Mohomaad Restu P.L. 2014. Implementasi Computer Based Instruction Model Instructional Games Pada Pembelajaran Interaktif. Edisi Agustus 2014. Volume VIII No.2. ISSN 1979-8911