

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING ABOUT ADOLESCENT REPRODUCTIVE HEALTH BY USING ADOBE FLASH

Oleh: Rosyida Ramadhani, Major Education of Information Engineering, Yogyakarta State University.
Bolu, Margokaton, Seyegan, Sleman, Yogyakarta (rosesee33@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran tentang kesehatan reproduksi remaja dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS5. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research & Development* dan metode pengembangan multimedianya melalui tahap konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, dan pengujian. Multimedia ini diuji secara *whitebox testing*, *blackbox testing*, *alpha testing*, dan *beta testing*. Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk multimedia dengan kelayakan produk berkategori Layak dan berkualitas Tinggi.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, Kesehatan Reproduksi Remaja, *Research & Development*

Abstract

This research aims to develop a multimedia learning about adolescent reproductive health by using Adobe Flash CS5. The method used in this research is a method of Research & Development and multimedia development method was performed through the concept, design, material collection, assembly, and testing. Multimedia is tested by whitebox testing, blackbox testing, alpha testing and beta testing. The results of this study is a multimedia products with the feasibility of the product category worth and high quality.

Keywords: *Multimedia Learning, Adolescent Reproductive Health, Research & Development*

PENDAHULUAN

Miron (2006:73) menyebutkan bahwa masa remaja merupakan masa penting perkembangan seksual pada remaja. Hal tersebut membuat remaja membutuhkan informasi, dukungan, serta panduan tentang seks yang benar agar tidak terjerumus pada informasi yang salah.

Akan tetapi dalam realita, banyak remaja mengalami kehamilan yang tidak diinginkan, IMS / HIV / AIDS, dan pernikahan dini karena mereka belum menerima pendidikan kesehatan seksual dan reproduksi. (Hambali 2007:139).

Para remaja tersebut tidak memiliki banyak sumber belajar yang menarik, sehingga 31.51% remaja tersebut mendapatkan informasi dari internet (Nasria, 2009:10).

Multimedia pembelajaran sebagai salah satu media yang mengkolaborasikan aspek tulisan, suara, gambar, video, dan animasi dapat

menjadi salah satu media yang menyajikan informasi dengan visual yang menarik bagi siswa (Arsyad, 2006:170-172).

Dengan berbagai kelebihan multimedia, kenyataan belum banyak yang menggunakan sebagai salah satu media untuk belajar tentang kesehatan reproduksi remaja. Padahal, multimedia ini merupakan media pembelajaran yang sangat interaktif dan lebih mudah dikembangkan terutama dengan menggunakan *software* Adobe Flash.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development*. Yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Proses pengembangan multimedia dilakukan dengan tahap pengembangan

multimedia pembelajaran dari Luther (1994:19-25). Multimedia ini juga diuji dengan proses pengujian *whitebox*, *blackbox*, *alpha*, dan *beta testing*.

Aspek yang diukur dari pengujian yang dilakukan adalah aspek Rekayasa Perangkat Lunak, Komunikasi Visual, Kebenaran Konsep, Penyusunan Materi dan Potensi Keterlaksanaan. Produk multimedia ini juga diukur kualitasnya dengan menggunakan Rubrik Seleksi Perangkat Lunak Smaldino, yaitu yang mengukur kualitas dari suatu media pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada remaja dengan sample menggunakan siswa Mts Negeri 1 Tempel pada tanggal 14 Desember 2012.

Target/Subjek Penelitian

Pengambilan data untuk mendapatkan kelayakan pada produk ini menggunakan responden dari para ahli dibidangnya. Penelitian ini menggunakan tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi.

Responden dari siswa yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 siswa pada uji coba awal (kondisi terkontrol) dan 30 siswa pada uji coba lapangan.

Prosedur

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research & Development* melalui tahap pengumpulan data, pengumpulan obyek perancangan, pengembangan produk / desain, validasi ahli, revisi desain, uji kelayakan, uji coba produk, revisi produk tahap I, uji coba lapangan, revisi produk tahap II, dan distribusi.

Sedangkan, pengembangan produk multimedia yang berada pada tahap pengembangan produk / desain, menggunakan metode pengembangan multimedia pembelajaran dari Luther (1994:19-25) yaitu konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, dan pengujian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dari responden ahli media dan ahli materi didapatkan dengan menggunakan instrumen kuesionare berskala Likert. Data dari responen siswa didapatkan dengan menggunakan isntrumen kuesionare berskala Guttman.

Data dari ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak dan aspek Komunikasi Visual. Data dari ahli metri digunakan untuk mengukur kelayakan media pada aspek Kebenaran Konsep, Penyusunan Materi dan Potensi Keterlaksanaan.

Sedangkan, kuesionare untuk responden siswa disusun berdasarkan Rubrik Seleksi Piranti Lunak Smaldino.

Teknik Analisis Data

Kuesionare berskala Likert ini merupakan kumpulan pernyataan yang memiliki jawaban berupa pilihan dengan skala yang dimulai dari “Sangat Setuju”, “Setuju”, “cukup”, “tidak Setuju”, dan “sangat tidak Setuju”. Sedangkan Skala Guttman, jawaban yang tersedia berupa pilihan “ya” dan “tidak”.

Jawaban tersebut kemudian dikonversikan kedalam nilai sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Likert

Tabel 2. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Dari nilai-nilai tersebut kemudian dicari simpang baku ideal dan rerata idealnya sebagai berikut :

Rerata ideal :

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal})$$

Simpang baku ideal :

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

X = rata-rata nilai

Konversi nilai menjadi kategori diubah dalam perhitungan seperti ini :

Skala Likert :

Kriteria	Rentang Nilai		
	$\bar{x}_i + 1,80 SBi$	$< X$	
Sangat Layak	$\bar{x}_i + 1,80 SBi$	$< X$	$\bar{x}_i + 1,80 SBi$
Layak	$\bar{x}_i + 0,60 SBi$	$< X \leq$	$\bar{x}_i + 0,60 SBi$
Cukup	$\bar{x}_i - 0,60 SBi$	$< X \leq$	$\bar{x}_i - 0,60 SBi$
Kurang Layak	$\bar{x}_i - 1,80 SBi$	$< X \leq$	$\bar{x}_i - 1,80 SBi$

Sangat Kurang Layak		$X \leq$	$\bar{X} - 1,80 SBi$
---------------------	--	----------	----------------------

Skala Guttman :

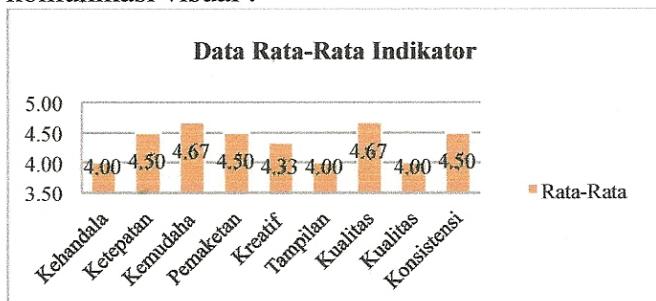
Kriteria	Rentang Nilai		
Kualitas Tinggi	$\bar{X} + 0,60 SBi$	$< X$	
Kualitas Sedang	$\bar{X} - 0,60 SBi$	$< X \leq$	$\bar{X} + 0,60 SBi$
Kualitas Rendah		$X <$	$\bar{X} - 0,60 SBi$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

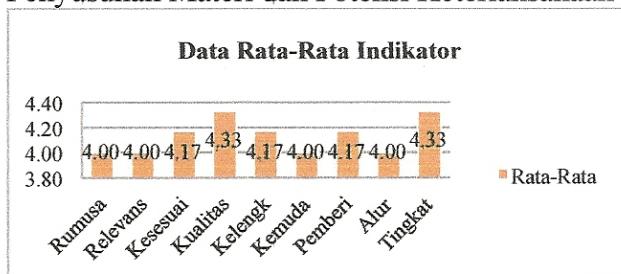
Hasil dari penelitian ini berupa produk multimedia pembelajaran tentang kesehatan reproduksi remaja. Pengujian yang dilakukan terhadap produk tersebut menghasilkan bahwa produk ini memiliki tingkat kelayakan pada kategori Sangat Layak dan kualitas Tinggi.

Data hasil pengujian sebagai berikut :

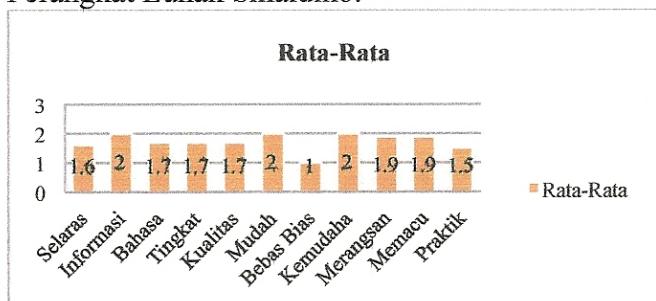
- Pengujian aspek perangkat lunak & aspek komunikasi visual :



- Pengujian aspek Kebenaran Konsep, Penyusunan Materi dan Potensi Keterlaksanaan :



- Pengujian kualitas dengan Rubrik Seleksi Perangkat Lunak Smaldino.



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan suatu multimedia pembelajaran tentang kesehatan reproduksi remaja yang merupakan salah satu solusi dari permasalahan kurangnya media yang menarik bagi pembelajaran kesehatan reproduksi remaja.

Pengujian yang dilakukan terhadap produk ini menunjukkan bahwa produk multimedia ini Layak digunakan dan berkualitas Tinggi.

Saran

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, multimedia pembelajaran sebaiknya juga dikembangkan pada perangkat *smartphone* agar lebih mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

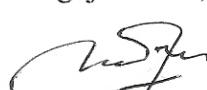
Miron, Amy G. M.S. & Charles D.Miron, Ph.D. 2006. *Bicara soal cinta, pacaran, dan seks kepada remaja (panduan guru dan orang tua)*. Jakarta : Esensi Erlangga Group.

Hambali. 2007. *Adolecent Sexual and Reproductive Health and Rights*. Kuala Lumpur, Malaysia : Asian - Pacific Resource and Research Centre for Women [ARROW] (Page 132-151).

Nasria, Putriani. 2009. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan Remaja tentang Kesehatan Reproduksi di SMA Mojogedang*. Semarang : s.n.

Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Luther, Arc C. (1994) . *Authoring Interactive Multimedia*. Boston: AP Professional.

Menyetujui,	
Pengaji Utama,  Drs. Abdul Halim S.	Yogyakarta, Maret 2013 Pembimbing,  Suparman, M.Pd

