Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Vol. 5, No. 2 (2020), Hal. 570-574
e-ISSN : 2580-3921 – p-ISSN : 2580-3913

PENGEMBANGAN MEDIAPEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH* 8 TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Luqi Indana Khoir[1], Sumadi[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: luqiIndanakhoirasli@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash* 8. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).Model pengembangan yang digunakan menggunakan model ADDIE. Berhubung mengalami kendala untuk mengadakan uji coba lapangan karena adanya pandemi *Covid-19*, maka pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai pada langkah uji validasi ahli. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen lembar validasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah satu ahli materi dan satu ahli media.Persentase hasil rata-rata nilai yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94,54% dengan kategori sangat layak, dari ahli media diperoleh nilai sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak. Kedua nilai dari hasil validasi menyatakan valid dan melebihi batas minimum 61%. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash* 8 tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dinyatakan telah memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

Kata kunci : Macromedia Flash 8, Research and Development

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa dan negara.Pelaksanaan proses pendidikan yang dilakukan pada Kurikulum 2013 dalam bentuk tematik. Menurut Majid [1], pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum serta memberikan kesempatan yang sangat banyak bagi peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam proses pembelajaran.Pembelajaran tematik di sekolah dasar akan lebih bermakna jika menggunakan media pembelajaran, hal itu bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran membantu guru dalam hal penyaluran pesan atau informasi serta mampu meningkatkan motivasi siswa pada saat belajar. 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 [2].

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak dan memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik,.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di kelas III SDN Brengkok 3 Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang sudah umum atau sering digunakan oleh pendidik kebanyakan yaitu menggunakan media buku paket dan media visual dalam bentuk kertasdalam hal ini guru masih jarang menggunakan teknologi multimedia sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Media yang kurang menarik membuat siswa merasa bosan, tidak fokus terhadap materi pembelajaran dan terkadang ramai dengan teman sebangkunya.

Dalam menghadapi masalah tersebut kita perlu melakukan suatu perubahan dalam sistem pembelajaran agar proses pembelajaran

menjadi lebih aktif dan menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran yang menarik. solusi yang dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti *Macromedia Flash* 8 dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dan mampu memahami materi yang di pelajari.

Macromedia Flash adalah perangkat lunak aplikasi untuk pembuatan animasi yang digunakan pada web dengan beberapa macam animasi, suara animasi interaktif, dan lain-lain [3].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitianpengembangan atau biasanya disebut dengan *Research and Development (R&D).* Menurut Sugiyono [4], *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakanuntuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. ADDIE adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Imple mentasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Karena terkendala pandemi covid-19 penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *development.* Model ADDIE dipilih karena berdasarkan pendapat Tegeh [5] tahapan pada model ADDIE mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan sebagainya.

Subjek validasi produk ini terdiri dari dua orang ahli yaitu satu ahli media dan satu ahli materi.Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penilaian dari para ahli dengan mengisi angket penilaian dan memberikan masukan atau saran digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash* 8.

Angket yang diberikan untuk ahli validator dianalisis dan diolah datanya menggunakan skala Likert. Skala Likert terdiri dari skor 1-5. Skor yang diperoleh dari angket dianalsisis menggunakan skala Likertyang terdiri dari beberapa kategori sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi
2	Skor 4	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/cukup memotovasi
3	Skor 3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/cukup setuju/cukup baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotivasi
4	Skor 2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurangmenarik/kurang paham/kurang layak/kurangbermanfaat/kurang memotivasi
5	Skor 1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat/sangat kurang Memotivasi

(Sugiyono, [4])

Penentuan rata-rata total aspek penilaian kelayakan mengikuti langkah langkah rumus dari Winarsunu (2010) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{skor penilaian tiap item})}{n \times \text{skor penilaian tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

n: Jumlah seluruh item angket

$\sum$: Total

Tabel 3. 2Konversi Tingkat Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	**Kualifikasi**	**Keterangan**
81%-100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
61% - 80%	Layak	Tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup layak	Direvisi
21% - 40%	Kurang layak	Direvisi
0% - 20%	Sangat kurang layak	Direvisi

Sumber:Riduwan (2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk memenuhi kriteria valid dari media *Macromedia Flash* 8 yang dikembangkan.Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data kevalidan media *Macromedia Flash* 8 oleh para ahli yakni ahli media dan ahli materi.

Ahli materi memberi penilaian sesuai dengan instrumen yang telah disiapkan peneliti yang meliputi aspek kesesuaian materi dan aspek kualitas materi pada media yang dikembangkan. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian Materi	Materi pada media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	5
		Kelengkapan materi yang disajikan.	5
		Kedalaman materi yang disajikan.	4
		Kesesuaian kuis soal dengan materi.	5
		Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi	5
		Gambar yang ditampilkan memperjelas materi.	5
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	5
2	Kualitas Materi	Penyusunan materi pada media pembelajaran sudah runtut.	5
		Kejelasan struktur materi yang disajikan.	4
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5
		Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.	4
Jumlah			52
Rata-rata Persentase			94,54%
Kriteria Skor			Sangat Layak

Menghitung persentase tingkat kelayakan media menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{skor penilaian tiap item})}{n \times \text{skor penilaian tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{52}{55} \times 100\%$$

Persentase = 94,54%

Berdasarkan hasil uji validitas pada ahli materi terhadap media *Macromedia Flash* 8 menunjukkan kevalidan dengan nilai persentase 94,54% dengan kriteria skor sangat layak.

Ahli media memberi penilaian sesuai dengan instrumen yang telah disiapkan peneliti yang meliputi aspek komponen kegrafikan pada media yang dikembangkan. Data hasil validasi ahli media dapat dilihat dalam Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Komponen Kegrafikan	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	5
		Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dimengerti.	5
		Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran bekerja secara tepat sesuai dengan fungsinya.	4
		Tata letak gambar pada tampilan sudah tepat.	5
		Penyajian materi dalam media pembelajaran ini bersifat sistematis.	4
		Desain pada media *Macromedia Flash* 8 menarik.	4
		Efek bunyi pada tombol dapat berfungsi dengan baik.	4
		Ketepatan tata letak tombol navigasi pada media ini sudah tepat sehingga memudahkan dalam pengoperasian.	5
		Tulisan (teks) pada media pembelajaran ini mudah untuk dibaca.	4
		Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah tepat.	4
		Ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran ini sudah tepat.	4
		Pemilihan warna huruf pada media pembelajaran ini sudah tepat.	4
Jumlah			52
Rata-rata Persentase			86,67%
Kriteria Skor			Sangat Layak

Menghitung persentase tingkat kelayakan media menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{skor penilaian tiap item})}{n \times \text{skor penilaian tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{52}{60} \times 100\%$$

Persentase = 86,67%

Berdasarkan hasil uji validitas pada ahli media terhadap media *Macromedia Flash* 8 menunjukkan kevalidan dengan nilai persentase 86,67% dengan kriteria skor sangat layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran*Macromedia Flash* 8 yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan kategori valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari dari nilai rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi sebesar 94,54% dan hasil validasi ahli media sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak. Dari hasil pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* 8 pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup telah memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

[2] Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

[3] Sutopo, Ariesto Hadi. 2002. *Animasi dengan Macromedia Flash Berikut Action Script*. Jakarta: Salemba Infotek.

[4] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

[5] Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[6] Riduwan, 2010. *Metodedan Teknik MenyusunTesis*. Bandung:Alfabeta.

[7] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

[8] Winarsunu, T. 2010. *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press.