

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar

Atthiya Muharani¹, Desyandri²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: atthiyamuharani06@gmail.com, desyandri@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dibuat semenarik mungkin. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 36 orang peserta didik. Hasil penelitian ini memiliki tingkat validitas dengan nilai rata-rata 91,52% dan kategori sangat valid, tingkat praktikalitas peserta didik 95,48% di SDN 09 Bandar Buat dan 96,19% di SDN 08 Padang Besi kategori sangat praktis, dan pratikalitas guru 100% kategori sangat praktis. Hasil efektivitas menunjukkan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik SDN 09 Bandar Buat sebanyak 83% dan ketuntasan 84,61%. Hasil belajar peserta didik SDN 08 Padang Besi sebanyak 89% dan ketuntasan 91,30%. Disimpulkan bahwa media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Macromedia Flash 8, Media Pembelajaran, Model ADDIE*

Abstract

This research is based on the learning media used in elementary schools that have not used technology-based learning media that are made as attractive as possible. This study aims to develop learning media based on *Macromedia Flash 8* in integrated thematic learning in fifth grade elementary school that is valid, practical and effective. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model. The trial subjects in this study were 36 students. The results of this study have a validity level with an average value of 91,52% and the category is very valid, the practicality level of students is 95,48% in SDN 09 Bandarbuat and 96,19% at SDN 08 PadangBesi in very practical category, and 100% teacher practicability in very practical category. The results of the effectiveness show the percentage increase in student learning outcomes at SDN 09 Bandarbuat as much as 83% and completeness 84,61%. The learning outcomes of students at SDN 08 PadangBesi are 89% and completeness is 91,30%. It was concluded that the media was feasible and could be used as a learning media.

Keywords : *Macromedia Flash 8, Learning Media , ADDIE Model*

PENDAHULUAN

Banyak perubahan penting dalam dunia pendidikan di abad ini. Sejak masuknya Era Revolusi Industri 4.0, teknologi telah berkembang pesat dan telah banyak digunakan dalam segala aspek kehidupan, salah satunya dalam pendidikan. Di Era Revolusi Industri 4.0, pendidikan secara tidak langsung mengubah sistem pendidikan dari sistem pembelajaran tradisional menjadi sistem pembelajaran modern yang penuh dengan literasi baru dan pemanfaatan perkembangan teknologi.

Menurut Trisna (2019) Dunia pendidikan harus menyikapi segala kecanggihan teknologi di era revolusi 4.0 sebagai tantangan dan peluang untuk pendidikan yang lebih

baik. Sependapat dengan itu Lase (2019) untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi yang kreatif dan inovatif, dan hal tersebut dapat dicapai dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik.

Pendidikan dan teknologi harus sejalan karena dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di era 4.0. Semakin berkembangnya teknologi maka berkembang pula sistem pendidikan yang mana penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk menjadikan mutu pendidikan yang lebih baik. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Rahim et al., 2019).

Pada saat ini di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada penerapan pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik. Kurikulum 2013 memiliki pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu ini dianggap mampu dalam memperbaiki proses pembelajaran di dalam kurikulum 2013. Pada saat sekarang ini dunia pendidikan memiliki banyak tuntutan dan tantangan. Dimana pendidikan saat ini hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki beberapa kompetensi yaitu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terintegrasi (Desyandri, 2018). Hamimah, dkk (2019) menyatakan "tujuan kurikulum 2013 tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tetapi juga untuk memperkuat sikap siswa".

Kemajuan teknologi sangat berpengaruh dan membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah mendukung pembelajaran di sekolah sebagai sarana pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru (pembuat media) dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

Media pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi atau tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dan dengan penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran (Sadiman & Haryono, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik, karena media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Indaryati & Jailani, 2015). Maka dari itu, media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Dilihat dari kenyataan hasil observasi yang penulis lakukan pada hari Senin 30 Agustus 2021, penulis menemukan bahwa SD Negeri 09 Bandar Buat dan SD Negeri 08 Padang Besi telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, pembelajaran di SD ini sudah menerapkan kurikulum 2013, namun hal ini tidak seimbang dengan pembuatan media pembelajaran yang sesuai. Menurut guru kelas, bahwa pemanfaatan prasarana teknologi yang tersedia tersebut belum maksimal.

Guru kelas yang mengajar di kelas V SD Negeri 09 Bandar Buat dan SD Negeri 08 Padang Besi sepakat bahwa menggunakan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Namun demikian, beliau mengaku mengalami kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran yang memanfaatkan keberadaan teknologi karena beliau tidak mahir untuk merancang sedemikian rupa media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik. Selama ini beliau cenderung menggunakan media-media gambar yang dicari di internet.

Salah satu program komputer yang dapat dimanfaatkan perkembangan dalam membuat media pembelajaran adalah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan

suatu program multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah (Pratiwi & Jasril, 2019).

Macromedia Flash 8 diyakini sangat membantu guru untuk memfasilitasi pembelajaran yang baik, serta dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk memahami dan mengembangkan konsep pembelajaran secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa *Macromedia Flash 8* dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran di era teknologi saat ini.

Berdasarkan data yang diperoleh maka perlu alternatif solusi dari informasi yang telah dikemukakan, Sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* yang menghasilkan produk yaitu media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 1, 3, dan 4. Menurut Sugiyono (2017) "Penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan". Selanjutnya *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan (Amin & Mayasari, 2015). Model yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE dengan lima tahapan diantaranya menganalisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 13 orang peserta didik di kelas V SDN 09 Bandar Buat dan 23 orang peserta didik SDN 08 Padang Besi. Penelitian dilakukan selama tiga hari pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1, 3 dan 4.

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan. Uji validasi media dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menggunakan lembar validitas. Sedangkan untuk uji praktikalitas dilakukan oleh dua orang guru dan 36 orang peserta didik menggunakan lembar praktikalitas. Selanjutnya untuk uji efektivitas dilakukan oleh 36 orang peserta didik yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan dan model pengembangan yang peneliti gunakan, maka diperoleh hasil:

Tahap Analisis (*analysis*)

Analisis yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum yang peneliti lakukan difokuskan pada analisis KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran antara isi buku guru dengan kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SD. Pembelajaran pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 3 Peristiwa dalam Mengisi Kemerdekaan Pembelajaran 1, 3 dan 4. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V SDN 09 Bandar Buat dan SDN 08 Padang Besi. Sedangkan untuk analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan memberikan angket kegemaran kepada peserta didik.

Tahap Perancangan (*design*)

Selanjutnya, peneliti menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam perancangan media berbasis *Macromedia Flash 8*. Bahan tersebut mencakup KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, LKPD dan soal evaluasi.

Tahap Pengembangan (*development*)

Ditahap ini, media berbasis *Macromedia Flash 8* yang sudah dirancang, di uji kevalidannya oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menggunakan lembar validitas modifikasi Jihan&Abdul (2013:110)

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Para Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Keterangan
1.	Materi	92%	Valid
2.	Bahasa	90,62%	Valid
3.	Media	91,96%	Valid
	Rata-rata	91,52	Valid

Tahap Penerapan (*implementation*)

Pada tahap Implementation dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta media telah diperbaiki atas masukan dari para ahli maka media pembelajaran dapat diimplementasikan yaitu gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan pada kelas V di SDN 09 Bandar Buat dan SDN 08 Padang Besi. Produk diuji cobakan dengan uji coba skala kecil/terbatas yaitu satu kelas saja. Dan di akhir uji coba peserta didik diberikan berupa angket dari penggunaan media pembelajaran. Angket juga diberikan kepada guru kelas untuk meyakinkan data dan mengetahui kepraktisan produk secara luas. Kemudian untuk melihat keefektifan produk dilakukan tes evaluasi untuk melihat hasil belajar peserta didik dan Hasil belajar peserta didik dilihat dari ketuntasan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*. Hasil uji praktikalitas dan efektivitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik

No	Nama Sekolah	Nilai	Keterangan
1.	SDN 09 Bandar Buat	95,48%	Sangat Praktis
2.	SDN 08 Padang Besi	96,19%	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru Kelas

No	Nama Sekolah	Nilai	Keterangan
1.	SDN 09 Bandar Buat	100%	Sangat Praktis
2.	SDN 08 Padang Besi	100%	Sangat Praktis

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas

No	Nama Sekolah	Ketuntasan Peserta Didik
1.	SDN 09 Bandar Buat	84,61%
2.	SDN 08 Padang Besi	91,30%

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap ini adalah tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi merupakan suatu proses yang digunakan untuk memeriksa keberhasilan media pembelajaran yang dirancang berdasarkan harapan diawal. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil uji kepraktisan dan uji keefektifan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan valid, praktis dan efektif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba validitas yang dilakukan oleh 3 ahli menunjukkan tingkat kevalidan dengan rata-rata 91,52%. Sedangkan untuk tingkat praktikalitas oleh peserta didik memperoleh 95,48% dan 96,19 dengan kategori sangat praktis, sedangkan praktikalitas oleh guru menunjukkan 100% dengan kategori sangat

praktis. Hasil belajar dari peserta didik mencapai ketuntasan 84,61% (SDN 09 Bandar Buat) dan 91,30% (SDN 08 Padang Besi). Maka dapat disimpulkan Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8* Di SD valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android. *Journal Magistra*, 04(01), 113–125.
- Desyandri, D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah*. 163–174.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/h86jp>
- Hamimah, H., Zuryanty, Z., Kenedi, A. K., & Nelliarti, N. (2019). The Development of the 2013 Student Curriculum Book Based on Thinking Actively in Social Context for Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 159.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4931>
- Indaryati, & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Pratiwi, A., & Jasril, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash 8.0 terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(4), 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106501>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133.
<https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Sadiman & Haryono. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisna, B. N. (2019). Education 4.0: a Paradigm Shift and Reinforcement of Local Wisdom in Mathematics Learning. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5(1), 83–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/math.v5i1.519>