

## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR

Laksa Bayutama<sup>1</sup>, Fine Reffiane<sup>2</sup>, Choirul Huda<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>123</sup>e-mail: laksabayutama@gmail.com, reffianefine@gmail.com,  
choirulhuda581@gmail.com

### Abstrak

*Semangat dan antusias siswa hanya diawal kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan kurangnya guru menggunakan media pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013 yang mengharuskan mengharuskan guru satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk beberapa mata pelajaran dan terbatasnya koleksi media pembelajaran tematik di sekolah. Guru perlu menggunakan media yang menarik dalam menyampaikan materi pelajaran, salah satu solusinya dengan menggunakan media interaktif berbasis macromedia flash 8. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian Research and Development (R&D). Langkah-langkah untuk mengembangkan media interaktif berbasis macromedia flash 8 menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation. and Evaluation). Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dari tiga ahli media dan tiga ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media I 97,5%, ahli media II 97,5% dan ahli media III 100%. Hasil yang diperoleh dari ahli materi I 98,33%, ahli materi II 98,33% dan ahli materi III 96,66%. Rata-rata hasil yang diperoleh dari tiga ahli media 98,33% dan ahli materi 97,77% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggapan siswa dan guru kelas IV SDN Bendokatonkidul, SDN Purwokerto 01 dan SDN Tayu Wetan 01 terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8. Hasil angket tanggapan siswa kelas IV SDN Bendokatonkidul 98,59%, SDN Purwokerto 01 100% dan SDN Tayu Wetan 01 98,78%. Hasil angket tanggapan guru kelas IV SDN Bendokatonkidul 100%, SDN Purwokerto 01 sebesar 95% dan SDN Tayu Wetan 01 92,5%. Rata rata dari angket tanggapan siswa sebesar 99,12% dan angket tanggapan guru sebesar 95,83% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Kesimpulan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash 8 valid dan praktis digunakan pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Sekolah Dasar.*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Macromedia Flash 8

### Abstract

*The spirit and enthusiasm of students is only the beginning of the learning activities. This was due to lack of teachers use learning medium. Application of the 2013 curriculum requires teachers require a medium that can be used for some subjects and the limited media collection of thematic learning in school.*

*Teachers need to use medium interest in conveying lesson material, one solution is to use interactive medium-based Macromedia Flash 8. This study aims to determine the validity and practicality based interactive medium Macromedia Flash 8 on the theme of care for life creature Elementary School fourth grade. This study uses the methodology of the study Research and Development (R & D). Measures to develop interactive medium-based Macromedia Flash 8 using ADDIE model development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validity of the media obtained from the results of expert validation consisted of three experts and three experts medium material. The results obtained from the medium expert I 97.5%, medium expert II 97.5% and medium experts III 100%. Results obtained from the subject matter experts I 98.33%, matter experts II 98.33% and matter experts III 96.66%. The average results obtained from the three medium experts 98.33% and subject matter experts 97.77% with criteria "Very Decent Used". Practicality medium obtained through the questionnaire student and teacher fourth grade Bendokatonkidul Elementary School, Purwokerto 01 and Tayu Wetan 01 on interactive media-based Macromedia Flash 8. The results of the questionnaire responses fourth grade students of Bendokatonkidul Elementary School 98.59%, Purwokerto 01 100% and Tayu Wetan 01 98.78%. The results of the questionnaire responses of teachers fourth grade Bendokatonkidul Elementary School 100%, Purwokerto 01 95%, and Tayu Wetan 01 92.5%. Average of questionnaire responses by 99.12% students and teachers questionnaire responses by 95.83% with the criteria "Very Decent Used". The conclusion that based interactive medium Macromedia Flash 8 valid and practical use on the theme of care for life creature Elementary School fourth grade.*

**Keywords:** *Development, Learning Medium, Macromedia Flash 8*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia (Dewey dalam Sudharto, dkk., 2009: 5). Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan adalah kegiatan pembelajaran yang bermakna. Guru adalah orang yang berperan dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar siswa (Djamarah & Zain, 2010: 114). Guru diwajibkan mendesain kegiatan pembelajaran agar terbentuk kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Semangat dan antusias hanya diawal kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya guru dalam menghadirkan sebuah media dalam menyampaikan materi pelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena koleksi media di sekolah sangat terbatas. Faktor lain yang menyebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru karena penerapan kurikulum 2013 pada kelas IV SDN Bendokatonkidul, SDN Purwokerto 01 dan SDN Tayu Wetan 01, yang mengharuskan guru menggunakan satu media pembelajaran, tetapi dapat digunakan untuk beberapa

mata pelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran.

Menurut fakta permasalahan di atas, penulis perlu untuk membuat sebuah inovasi media pembelajaran tematik untuk kelas IV yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut bersifat interaktif agar siswa dapat berinteraksi, menggunakannya secara langsung dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Media interaktif salah satunya dengan menggunakan *macromedia flash 8*.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis perlu melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar".

## KAJIAN TEORI Pengembangan

Menurut Sugiyono (2015: 407) "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Pengertian pengembangan menurut Soegeng (2016: 212-213), "Yang dimaksud penelitian

pengembangan dalam hal ini adalah penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan, lebih tepatnya dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan (*Development Research = DR*) dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan atau akan dihasilkan dapat berupa bahan pelatihan guru, materi atau buku ajar, modul, model pembelajaran, media pembelajaran, alat evaluasi pembelajaran, atau sistem pengelolaan pembelajaran".

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk baru dan mengembangkan suatu produk yang sudah ada dengan prosedur tertentu bermanfaat bagi masyarakat luas.

## Media Pembelajaran

Menurut Djamarah & Zain (2010: 120) "Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk kata dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar", dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan".

Pengertian media pembelajaran menurut Sanaky (2013: 3) "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran".

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa, agar siswa lebih mudah memahami informasi atau materi pelajaran kepada siswa.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan guru, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan perhatian dan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran dan siswa akan lebih senang sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak mudah jenuh dan bosan.

### **Macromedia Flash 8**

*Macromedia flash 8* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun pembelajaran hingga pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik (Yudhiantoro, 2006: 1).

Media interaktif berbasis *macromedia flash 8* adalah wahana atau alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran yang mengacu pada produk dan layanan digital yang merespon tindakan siswa dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, video, audio, dan *game*, sehingga menimbulkan interaksi antara media pembelajaran dan siswa.

*Media macromedia flash 8* apabila didesain untuk media pembelajaran yang interaktif akan memberikan manfaat, yaitu memudahkan siswa untuk menyerap materi pelajaran, meningkatkan antusias serta motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

### **Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Daryanto, 2014: 3).

Menurut Daryanto (2014: 5) karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

#### 1. Bepusat pada siswa

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

#### 2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, yang dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

#### 3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisah antar mata pelajaran menjadi tidak begitu

jas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami konsep konsep secara utuh.

5. Bersifat freksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (freksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan nyata siswa.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *macromedia flash 8* menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Berikut adalah langkah-langkah prosedur pengembangan model ADDIE:

1. *Analysis*

Analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah, serta memberikan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan.

2. *Design*

Menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

3. *Development*

Melakukan pengembangan dengan memvalidasi produk media interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Validator terdiri dari tiga ahli media dan tiga ahli materi.

4. *Implementation*

Melaksanakan program pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *macromedia flash 8*.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket tanggapan siswa dan guru terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8*.

### Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan seluruh siswa kelas IV SDN Bendokatonkidul dengan jumlah 19 siswa, siswa kelas IV SDN Purwokerto 01 dengan jumlah 14 siswa, dan SDN Tayu Wetan 01 dengan jumlah 33 siswa.

### Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif (melalui wawancara dan dokumentasi), dan data kualitatif diperoleh melalui angket atau kuesioner.

### Analisis Data

1. Angket Kevalidan

Penilaian kevalidan media interaktif berbasis *macromedia flash 8* diperoleh dari penilaian angket validasi ahli media dan ahli materi dengan cara

menganalisis dari lembar angket dengan skala *Likert* berbentuk *Checklist* (✓) dengan langkah sebagai berikut: (a) Penulis menghitung skorsing setiap jawaban; (b) Menghitung jumlah skor yang diperoleh dari penelitian; (c) Menjumlahkan skor ideal yang diperoleh untuk seluruh item; (d) Membagi jumlah skor total dengan skor ideal; (e) Kemudian dikali 100%.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh kemudian akan diubah ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1  
Range Persentasi dan Kriteria Kualitatif

Range (%)	Kriteria Kualitatif
0-40	Sangat tidak layak digunakan
41-60	Tidak layak digunakan
61-80	Layak digunakan
81-100	Sangat layak digunakan

## 2. Angket Kepraktisan

Hasil penilaian (tanggapan) guru terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8* digunakan untuk menganalisis data dari lembar angket tanggapan guru dengan skala *Likert* bentuk *checklist* (✓) dilakukan dengan perhitungan yang sama dengan cara

penilaian pada angket kevalidan.

Hasil penilaian tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8* dengan skala *Guttman* yang berupa “Ya-Tidak” diubah menjadi angka.

Tabel 2  
Penskoran Angket Tanggapan Siswa

Tanggapan Siswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

Data kuantitatif yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan skala *Likert*.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Persentase tersebut menunjukkan tingkat keidealan media interaktif berbasis *macromedia flash 8* berdasarkan penilaian tanggapan guru dan siswa kelas IV.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan media interaktif berbasis *macromedia flash 8* dapat dilihat dari persentasi hasil validasi ahli media dan materi terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Penilaian dilakukan oleh tiga validator, dimana setiap validator berperan sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi tersaji dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3  
Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Ahli Media	Persentase	Ahli Materi	Persentase
1.	Ahli media I	97,5%	Ahli materi I	98,33%
2.	Ahli media II	97,5%	Ahli materi II	98,33%
3.	Ahli media III	100%	Ahli materi III	96,66%
	Rata-rata	98,33%	Rata-rata	97,77%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata penilaian media interkatif berbasis *macromedia flash 8* oleh semua ahli media yaitu sebesar 98,33% , sehingga kevalidan media interkatif berbasis *macromedia flash 8* berdasarkan ahli media termasuk dalam kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

Rata-rata penilaian yang media interkatif berbasis *macromedia flash 8* oleh semua ahli materi yaitu sebesar 97,77%, sehingga kevalidan media interkatif berbasis *macromedia flash 8* berdasarkan ahli materi dalam kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 98,33 % dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”, dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 97,77%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada tema peduli terhadap makhluk hidup, valid digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Kepraktisan media interaktif berbasis *macromedia flash 8* diperoleh dari persentase hasil angket tanggapan siswa dan guru. Angket tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8* diberikan kepada seluruh siswa kelas IV di tiga Sekolah Dasar di Kecamatan Tayu, yaitu SDN Bendokatonkidul, SDN Purwokerto 01 dan SDN Tayu Wetan 01. Angket tanggapan guru terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8* diberikan kepada guru kelas IV SDN Bendokatonkidul, SDN Purwokerto 01 dan SDN Tayu Wetan 01. Hasil angket tanggapan siswa dan guru terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8* tersaji dalam tabel 4 dan 5 berikut:

Tabel 4  
Persentase Hasil Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8*

No.	Nama Sekolah	Persentase
1.	SDN Bendokatonkidul	98,59 %
2.	SDN Purwokerto 01	100%
3.	SDN Tayu Wetan 01	98,78%
	Rata-rata	99,12%

Berdasarkan tabel di atas , rata-rata hasil tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8* sebesar 99,12%, sehingga dapat diketahui kepraktisan media interkatif berbasis *macromedia flash 8* berdasarkan angket tanggapan siswa termasuk dalam kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

Tabel 5  
 Persentase Hasil Angket  
 Tanggapan Guru  
 Terhadap Media Interaktif  
 Berbasis *Macromedia Flash 8*

No.	Nama Sekolah	Persentase
1.	SDN Bendokatonkidul	100%
2.	SDN Purwokerto 01	95%
3.	SDN Tayu Wetan 01	92,5%
Rata-rata		95,83%

Berdasarkan tabel di atas , rata-rata hasil tanggapan guru terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash 8* sebesar 95,83%, sehingga dapat diketahui kepraktisan media interkatif berbasis *macromedia flash 8* berdasarkan angket tanggapan guru termasuk dalam kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

#### SIMPULAN

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: 1. Media interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada tema peduli terhadap makhluk hidup valid digunakan di kelas IV Sekolah Dasar dengan memperoleh rata-rata kevalidan dari ahli media sebesar 98,33% dan ahli materi sebesar 97,77% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”. 2. Media interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada tema peduli terhadap makhluk hidup praktis digunakan di kelas IV Sekolah Dasar dengan memperoleh respon tanggapan siswa sebesar 99,12%, dan tanggapan guru

sebesar 95,83% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

Sebaiknya, guru lebih aktif untuk menggunakan media pembelajaran agar materi yang disampaikan guru kepada siswa lebih mudah dipahami siswa. Selain itu media dapat membuat susasana belajar lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan meningkatkan minat belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. 2010. *Stratrgi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanaky, H.A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Soegeng. 2016. *Dasar-dasar Penelitian (Bidang Sosial, Psikologi, dan Pendidikan)*. Semarang: Magnum.
- Sudharto. dkk. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, dan RND)*. Bandung: Alfabeta.
- Yudhiantoro, D. 2006. *Macromedia Flash Professional 8*. Surabaya: Andi.