

Pengembangan macromedia flash pada pembelajaran tematik berbasis budaya lokal madiun untuk kelas ii sekolah dasar

Kuswinda Noviarini ✉, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, M.Pd., Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyanigrum, M.Pd., Universitas PGRI Madiun

✉ kuswinda.noviarini@gmail.com

Abstract: This research was conducted with the aim of developing interactive learning media using macromedia flash applications based on local Madiun culture that can be used in thematic learning for grade II elementary school theme 3 My Daily Tasks. With this learning media, it can make students more interested and active in learning in class, helping students understand the lesson easily. The research conducted by the author uses the ADDIE method of research and development (R&D). In this model, there are five stages that will be carried out, namely: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The reason for choosing this model in development is because the ADDIE model is more sequential and clear. Feasibility validation was carried out with material experts, two media experts, and two teacher response questionnaires. The field test consisted of a small-scale test with fifty-three students at SDN 04 Madiun Lor. The results in the study indicate that interactive media using Macromedia Flash based on Madiun's local culture is feasible to use in learning Theme 3 sub-theme 3 of 4th grade 2 elementary school learning with a validity percentage of 81.33% from media experts, 89.33% validity from material experts and the result of the response from the teacher is feasible. Based on the results of field trials conducted on students, and based on the results of assessments that have been carried out by educators, the development of interactive learning media using the Macromedia Flash application in thematic learning for grade II Elementary School is appropriate for use in the learning process.

Keywords: *Macromedia Flash*, Thematic Learning, Madiun Local Culture

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* berbasis budaya lokal madiun yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas II sekola dasar tema 3 Tugasku Sehari-hari. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran dikelas, membantu peserta didik memahami pelajaran dengan mudah. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) medel ADDIE. Dalam model ini terdapat lima tahapan yang akan dilakuakan yaitu: 1) analysis, (analisis), 2) design (desain), 3) development (pengembangan), 4) implementation (implementasi), dan 5) evaluation (evaluasi). Alasan pemilihan model ini dalam pengembangan karena model ADDIE lebih urut dan jelas. Validasi kelayakan dilakukan dengan ahli materi, dua ahli media, dan dua angket respon guru. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil dengan lima puluh tiga peserta didik di SDN 04 Madiun Lor. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa media interaktif menggunakan Macromedia Flash berbasis budaya lokal madiun layak digunakan dalam pembelajaran Tema 3 subtema 3 pembelajaran ke-4 kelas 2 sekolah dasar dengan pesentase kevalidan 81,33% dari ahli media, kevalidan 89,33% dari ahli materi dan hasil respon dari guru layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada peserta didik, dan berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh pendidik, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Macromedia Flash*, Pembelajaran Tematik, Budaya Lokal Madiun



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. (Supriyanto, 2018)). Dalam hal ini, materi pembelajaran berupa teks, gambar, grafik dan suara disajikan pada sistem komputer. Media interaktif membuat belajar lebih menyenangkan, presentasi lebih jelas, belajar lebih interaktif dan menghemat waktu. (Rahayu et al., 2017).

Penggunaan bahan ajar akan membuat pembelajaran lebih efektif. Selain itu, penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat juga akan berdampak pada keterampilan siswa dan bagaimana siswa memproses pengetahuan atau informasi yang diberikan oleh guru. (Wahyu et al., 2020). Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik menggunakan Macromedia Flash. Melalui pembelajaran multimedia ini, siswa memiliki kesempatan untuk menemukan hal-hal baru yang mereka temui. (Hotimah et al., 2021)

Macromedia Flash adalah program multimedia yang dapat digunakan untuk membuat video, animasi, gambar dan audio dengan mudah dan efektif. (Rahmi et al., 2019). *Macromedia Flash* merupakan teknologi audiovisual seperti teks, gambar, suara, animasi dan lain-lain untuk membuat presentasi multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia dapat menghadirkan cara belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa terhindar dari kebjenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran. (Dwiana et al., 2022).

Pada pengamatan pertama, kenyataan di lapangan tampak berbeda dan perangkat multimedia (komputer) tidak dapat digunakan secara optimal. Apa yang diajarkan di kelas hanya menggunakan buku cetak dan ceramah. Hal tersebut membuat siswa mengantuk dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Kedua, siswa tidak mengetahui kearifan daerah tempat tinggalnya. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya materi pembelajaran yang menarik untuk memahami sastra kearifan lokal dan kurangnya materi kearifan lokal tempat tinggal siswa. Untuk memotivasi siswa agar memahami kearifan daerah tempat tinggalnya, khususnya kearifan daerah Madiun, diperlukan materi pembelajaran yang terinspirasi dari macromedia flash tematik berbasis budaya lokal Madiun.

Mengenai permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya materi khusus tentang lingkungan sekitar atau budaya lokal Madiun, seperti masakan khas, tarian, objek wisata, di daerah Kotamadya Madiun. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dan pembuatan bahan ajar yang lebih banyak untuk mengembangkan media interaktif termasuk materi yang sesuai dengan lingkungan siswa atau budaya lokal Madiun, selain juga menyesuaikan kemampuan dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. . Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang lingkungan sekitar atau budaya lokal di Madiun.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode penelitian dan pengembangan *RnD (research and develoment)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan desain produk baru, menguji keefektifan produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Dalam penelitian ini akan dihasilkan sebuah produk komputer yang mendukung multimedia pembelajaran.

Metode penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dikembangkan oleh (Branch, 2009). Model penelitian ADDIE Robert Maribe Branch lebih fokus pada pengembangan materi pembelajaran yang inovatif. Dalam penelitian ini dikembangkan produk sebagai media pembelajaran. Dengan berbagai pertimbangan, seperti penelitian hanya untuk menguji

kelayakan media, pengembangan media yang inovatif, dan pengembangan yang dihasilkan dianggap lebih efisien, maka peneliti menggunakan model penelitian ADDIE.

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan tidak sama persis dengan model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini, tahap penelitian berakhir pada tahap implementasi, Untuk tahap *Evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian. Sehingga untuk tahap *Evaluation* dapat digunakan sebagai saran dipenelitian selanjutnya. Jumlah skor yang diperoleh berdasarkan penilaian dan validator kemudian akan dipresentasiakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Berikutnya adalah menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus berikut:

$$x = \frac{\Sigma x}{n}$$

x = nilai rata - rata
Σx = jumlah penilai
n = nilai total

Kemudian, nilai dirubah menjadi presentase menggunakan rumus berikut :

$$Kelayakan (\%) = \frac{\text{skor kenyataan}}{\text{skor diharapkan}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif digunakan kriteria menurut Arikunto dalam (Ernawati, 2017) sebagai berikut:

Tabel kriteria kelayakan media

No	Kriteria	Keterangan
1.	<21%	Sangat tidak layak
2.	21% - 40%	Tidak layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% -100%	Sangat layak

HASIL PENELITIAN

Dibawah ini merupakan hasil penilian dari ahli validasi bahasa, validasi media dan validasi ahli materi berikut nilai dari para validator ahli:

Tabel Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek pemograman	20	25
Aspek tampilan	41	55
Jumlah	61	80
Presentase	81,33%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media diatas, diperoleh skor aspek pemograman 20 dan aspek tampilan 41 yang jika kedua skor tersebut dijumlahkan mendapat 61 dengan presentase 81,33% yang masuk dalam kategori valid dan sangat layak.

Tabel Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek materi	24	30
Aspek pembelajaran	23	30
Aspek bahasa	20	25
Jumlah	67	85
Presentase	89,33%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi diatas, diperoleh skor aspek materi 24, aspek pembelajaran 23, aspek bahasa 20. Yang jika kedua skor tersebut dijumlahkan mendapat skor 67 dengan presentase 89,33% yang masuk dalam kategori valid dan sangat layak.

Hasil Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Materi dalam media sesuai dengan SK, KD, dan tujuan pembelajaran	√	
2	Pembelajaran dengan media interaktif dikemas dengan menarik	√	
3	Pembelajaran dengan media interaktif menambah semangat siswa	√	
4	Pembelajaran dengan media interaktif meningkatkan hasil belajar siswa	√	
5	Media interaktif mudah diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar	√	
6	Pembelajaran dengan media interaktif memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran	√	
7	Penggunaan media membuat pembelajaran lebih bervariasi	√	
8	Pembelajaran dengan media interaktif melibatkan siswa dalam penggunaannya	√	

Jumlah	10	0
Prosentase	100%	0

Berdasarkan dari hasil angket yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang sudah dibuat oleh peneliti layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan ketika didalam kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Hutomo & Samsudi, 2015) yang mengatakan bahwa media pembelajaran didalam kelas dapat menghemat waktu serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik yang disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran tematik guru harus memperhatikan bagaimana sikap siswa ketika belajar menggunakan pembelajaran tematik, apakah pembelajaran tematik itu efektif dan siswa bisa memahaminya atau tidak.

Hal ini, bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi-materi yang diberikan (Nursobah et al., 2022). Berkenaan dengan permasalahan yang didapat, yaitu belum adanya materi khusus tentang lingkungan sekitar atau budaya lokal madiun seperti makanan khas, tarian, objek wisata, di wilayah kota madiun. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dan pembuatan bahan ajar tambahan dalam mengembangkan media interaktif yang di dalamnya terdapat materi yang cocok dengan lingkungan sekitar siswa atau budaya lokal madiun, dengan tetap menyesuaikan Kompetensi Dasar dari kemdikbud. Hal ini dilakukan untuk menambah pengetahuan siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang lingkungan sekitar atau budaya lokal madiun.

Tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis macromedia flash dari tinjau dari penilaian ahli media dan respon guru terkaitedia. Berikut adalah uraian penilaian kelayakan dari media pembelajaran berbasis macromedia flash ahli media dan respon guru.

- a. Penilaian oleh ahli media
Penilaian ahli media memiliki dua aspek, yaitu aspek pemograman, serta aspek tampilan. Berikut adalah hasil penelitian ahli media yang telah dijabarkan pada tabel 1. Hasil penilaian ahli media, dapat disimpulkan bahwa pengembangan macromedia flash pada pembelajaran tematik berbasis budaya lokal madiun untuk kelas 2 sekolah dasar memiliki kategori Layak dan presentase dengan nilai 81,33%
- b. Penilaian oleh ahli materi
Penilaian ahli materi memiliki tiga aspek, yaitu aspek materi, aspek pembelajaran, aspek bahasa. Berikut adalah hasil penelitian ahli materi yang telah dijabarkan pada tabel 2. Hasil penilaian ahli media, dapat disimpulkan bahwa pengembangan macromedia flash pada pembelajaran tematik berbasis budaya lokal madiun untuk kelas 2 sekolah dasar memiliki kategori Layak dan presentase dengan nilai 89,33%
- c. Respon guru
Uji coba penggunaan oleh guru terdapat 10 poin kuisioner. Berikut adalah hasil dari uji coba penggunaan oleh guru yang telah dijabarkan pada tabel 3. Hasil uji penggunaan oleh guru, diketahui aspek teknis mendapatkan presentase dengan nilai sebesar 100%. Dari perolehan presentasi respon guru maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan macromedia flash

pada pembelajaran tematik berbasis budaya lokal madiun untuk kelas 2 sekolah dasar memiliki kategori Layak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Kualitas dari media pembelajaran interaktif macromedia flash berbasis budaya lokal madiun ini mempunyai hasil nilai kevalidan dengan presentase 81,33% dengan kriteria sangat layak dari ahli media dan 89,33% dengan kriteria sangat layak dari ahli materi. Dengan presentase kevalidan tersebut media pembelajaran macromedia flash berbasis budaya lokal madiun layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas 2.
2. Hasil respon guru mengenai media pembelajaran interaktif macromedia flash berbasis budaya lokal madiun ini layak untuk diberikan kepada siswa kelas 2.

DAFTAR PUSTAKA

1. Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
2. Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyo, A., Wahyuni, M., & Masrul. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 6(1), 499–505.
3. Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
4. Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
5. Hutomo, B. P. M., & Samsudi. (2015). Dasar Memelihara Transmisi Otomatis Dan Komponennya Untuk (the Application of Macromedia Flash Based Interactive Media on the Basic Competence of Maintain Automatic Transmission and Components To Improve Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 15(2), 78–81.
6. Nursobah, S., Sultan, U. I. N., & Hasanuddin, M. (2022). PENDEKATAN BUDAYA LOKAL BANTEN PADA SUB TEMA TUMBUHAN SAHABATKU Development Of the Thematic Learning Module Approach to Banten Local Culture in The Sub-Theme Of Tumbuhan Sahabatku. 14(01), 79–88.
7. Rahayu, T., Suyata, P., & Sulistiyono, R. (2017). Macromedia Flash Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasisbahasa Lokal Untuk. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 282–291.
8. Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
9. Supriyanto, D. (2018). Variasi Model Pembelajaran Guru MI pada di MI Miftahul Ulum Rowogempol Lekok Pasuruan. 5(September), 247–254.
10. Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>