

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Macromedia Flash* Pada Keterampilan Menyimak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Lika Apreasta

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Dharmas Indonesia

Email : likaapreasta@undhari.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterampilan menyimak peserta didik yang masih kurang. Rendahnya kemampuan menyimak menyebabkan peserta didik belum dapat menangkap isi materi pelajaran yang diberikan secara penuh. Kesulitan dalam memilih media yang cocok untuk materi masih dialami oleh pendidik sehingga berpengaruh pada pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bermaksud untuk menghasilkan media Pembelajaran Interaktif berbantu *Macromedia Flash* pada Keterampilan Menyimak untuk siswa kelas V SD yang Valid, praktis dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Model penelitian yang digunakan adalah Model ASSURE dengan tahap-tahap: (1) *analyze learner characteristics*, (2) *state performance objectives*, (3) *select methods, media and materials*, (4) *utilitize materials*, (5) *requires learner participation*, (6) *evaluation and revisi*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh Validitas media interaktif oleh tim validator ahli yang berjumlah 5 orang, menunjukkan bahwa media interaktif memperoleh rata-rata 87,794% (sangat valid). Praktikalitas media interaktif yang dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media interaktif yang berjumlah 1 pendidik dan 12 peserta didik kelas V di SDN 53/II Penual memperoleh rata-rata 84,758% (sangat praktis). Efektivitas media interaktif memperoleh rata-rata 75% (efektif). Sehingga dapat dikatakan dengan efektif digunakannya media interaktif ini pada proses pembelajaran di kelas V SDN 53/II Penual.

Kata Kunci: *Pengembangan, Model ASSURE, Media Interaktif*

Abstract

This research is motivated by students' listening skills that are still lacking. The low listening ability causes students to not be able to fully capture the content of the subject matter given. Difficulties in choosing suitable media for material are still experienced by educators so that it affects student learning outcomes. This study intends to produce Interactive Learning media assisted by Macromedia Flash on Listening Skills for fifth grade elementary school students that are valid, practical and effective. The research method used is development research (R&D). The research model used is the ASSURE model with the following stages: (1) *analyze learner characteristics*, (2) *state performance objectives*, (3) *select methods, media and materials*, (4) *utilize materials*, (5) *requires learner participation*, (6) *evaluation and revision*. Based on the results of the research that has been done, the validity of the interactive media was obtained by a team of 5 expert validators, indicating that interactive media obtained an average of 87.794% (very valid). The practicality of interactive media as assessed from the questionnaire responses of educators and students to interactive media, totaling 1 educator and 12 students of class V at SDN 53/II Penual, obtained an average of 84.758% (very practical). The effectiveness of interactive media obtains an average of 75% (effective). So that it can be said that

interactive media is used effectively in the learning process in class V SDN 53/II Penual.

Keywords: *Development, ASSURE Model, Interactive Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian dari sistem, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai posisi penting pada kehidupan manusia dalam pencapaian pembangunan suatu bangsa. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan lebih banyak (Sumantri, 2018). Selanjutnya Pendidikan dapat diartikan sebagai kewajiban setiap manusia karena dengan pendidikan dapat merubah pola pikir dari yang belum tahu menjadi lebih tahu (Zulela et al., 2017). Pendidikan di Indonesia memiliki tiga pilihan kurikulum yang bisa kita ambil untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dan nantinya dari ketiga kurikulum ini akan dipilih mana yang akan menjadi kurikulum nasional dengan tujuan untuk pemulihan pembelajaran.

Saat ini di kelas V SD masih menerapkan kurikulum 13. Pada kurikulum 13 terdapat banyak mata pelajaran, salah-satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik diajarkan empat keterampilan berbahasa. Pada penelitian ini difokuskan pada keterampilan berbahasa yang pertama yaitu keterampilan menyimak. Saat proses pembelajaran berlangsung, sangat diperlukan keterampilan menyimak, karena disetiap pembelajaran selalu membutuhkan kegiatan menyimak (Evi Marlianti et al., 2018). Menyimak juga salah satu kompetensi keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Setiap peserta didik memiliki kemampuan menyimak yang berbeda-beda, ada peserta didik dengan kemampuan menyimaknya baik akan mendapatkan informasi lebih banyak sedangkan siswa dengan kemampuan menyimak rendah akan menyerap informasi lebih sedikit. Agar siswa lebih fokus dalam memperhatikan pelajaran guru dituntut untuk menggunakan media yang tepat supaya memudahkan peserta didik dalam menyimak secara baik dan maksimal.

Media pembelajaran adalah instrument pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang pikiran, menambah fokus dalam pembelajaran, perhatian, supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Raraga, 2020). Seringkali pendidik kurang tepat dalam memilih media pembelajaran berakibat pada peserta didik yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran menyimak yang monoton dan membosankan, akibatnya peserta didik jadi jenuh dan bosan dalam memperhatikan pembelajaran di kelas. Untuk itu pendidik harus mampu memilih, mengkombinasikan, mempraktikkan bahan ajar dan media yang sesuai dengan situasi. Media yang baik adalah media sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tidak pharus media yang membutuhkan biaya yang banyak akan tetapi mampu menjadikan lingkungan sekitar sebagai media sehingga terjadi proses belajar mengajar yang berkualitas. Media bisa dibuat oleh pendidik dengan kreatifitas tanpa harus membeli media yang memerlukan biaya besar.

Salah satu bentuk dari media pembelajaran ialah multimedia interaktif. Multimedia merupakan gabungan berbagai media dalam bentuk format file dari teks, citra suara, beserta video (Lestari, 2020). Multimedia interaktif adalah komunikasi dua arah secara aktif dimana manusia sebagai pengguna produk dan komputer sebagai produk. Interaksi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan supaya materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pelajaran (Soemardjan, 2014). Dari keterangan di atas dapat kita ketahui bahwa multimedia pembelajaran interaktif ialah gabungan dari seperangkat alat atau media pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam menerima dan mengingat suatu informasi. Multimedia juga merupakan sarana interaksi dalam pembelajaran, karena pembelajaran selalu membutuhkan interaksi supaya materi yang diajarkan kepada peserta didik bisa lebih mudah untuk diserap serta menghindari pembelajaran yang membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 53/II Penual diketahui rata-rata peserta didik kelas V berada di usia 10-11 tahun. Jumlah peserta didik di kelas V adalah 12 anak. Peserta didik kelas V berasal dari Kampung Penual dan Pengian Bawah, serta mayoritas orang tua peserta didik bekerja sebagai petani. Penulis juga menemukan beberapa persoalan. Guru masih menggunakan buku tema yang dirilis pemerintah, kemudian sangat jarang sekali mengajarkan materi pembelajaran

menggunakan media yang berbau teknik informasi, yang menyebabkan peserta didik mudah bosan dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada kurangnya minat belajar peserta didik dan kurangnya keterampilan menyimak pada peserta didik.

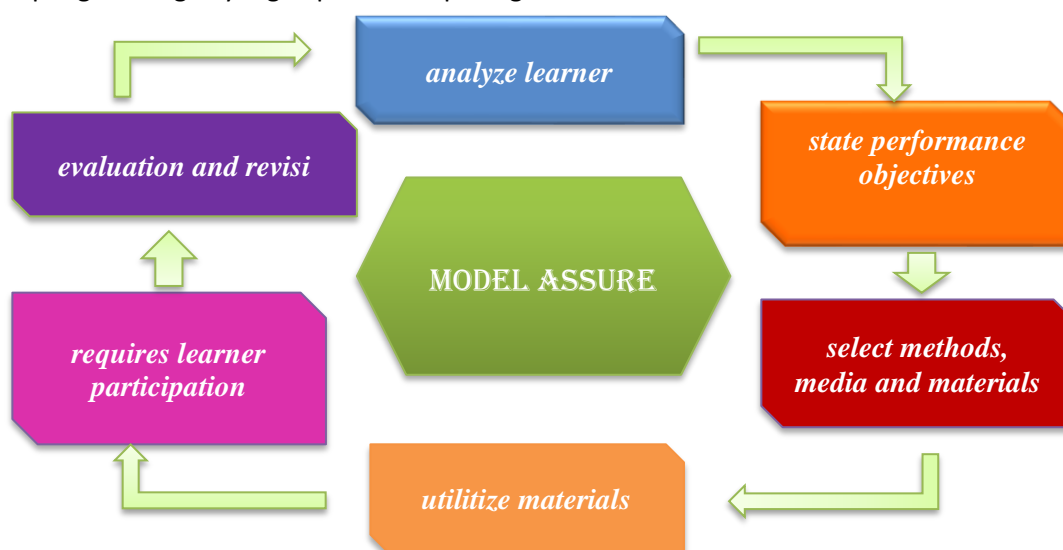
Persoalan lainnya keterampilan menyimak dari peserta didik masih kurang dan rendahnya kemampuan menyimak menyebabkan peserta didik kurang dapat menangkap atau mengerti dengan materi pelajaran yang diberikan secara maksimum. Pendidik masih kesulitan dalam memilih dan menerapkan media yang tepat sesuai dengan materi. Masalah lain yang terjadi peserta didik cenderung bermain-main dengan temannya saat pembelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan materi dari pendidik, hal ini tentu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Oleh karenanya perlu ada tindakan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan wawancara kepada wali kelas, didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik masih tergolong rendah, terutama dalam keterampilan menyimak pada materi Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 1. Dibutuhkan langkah perbaikan dalam pembelajaran sehingga nantinya hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Pembelajaran bahasa Indonesia terutama keterampilan menyimak menjadi sasaran utama yang perlu ditingkatkan karena hasil belajar peserta didik yang belum maksimal. Solusi yang ditawarkan peneliti yaitu dengan menggunakan media interaktif, karena dalam media interaktif menyajikan teks, gambar, video dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berkeinginan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif pada keterampilan menyimak sehingga diharapkan adanya interaksi yang lebih dari pendidik dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari serta untuk memudahkan sistem pembelajaran yang berada di sekolah. Maka penulis memberikan judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Macromedia Flash* Pada Keterampilan Menyimak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

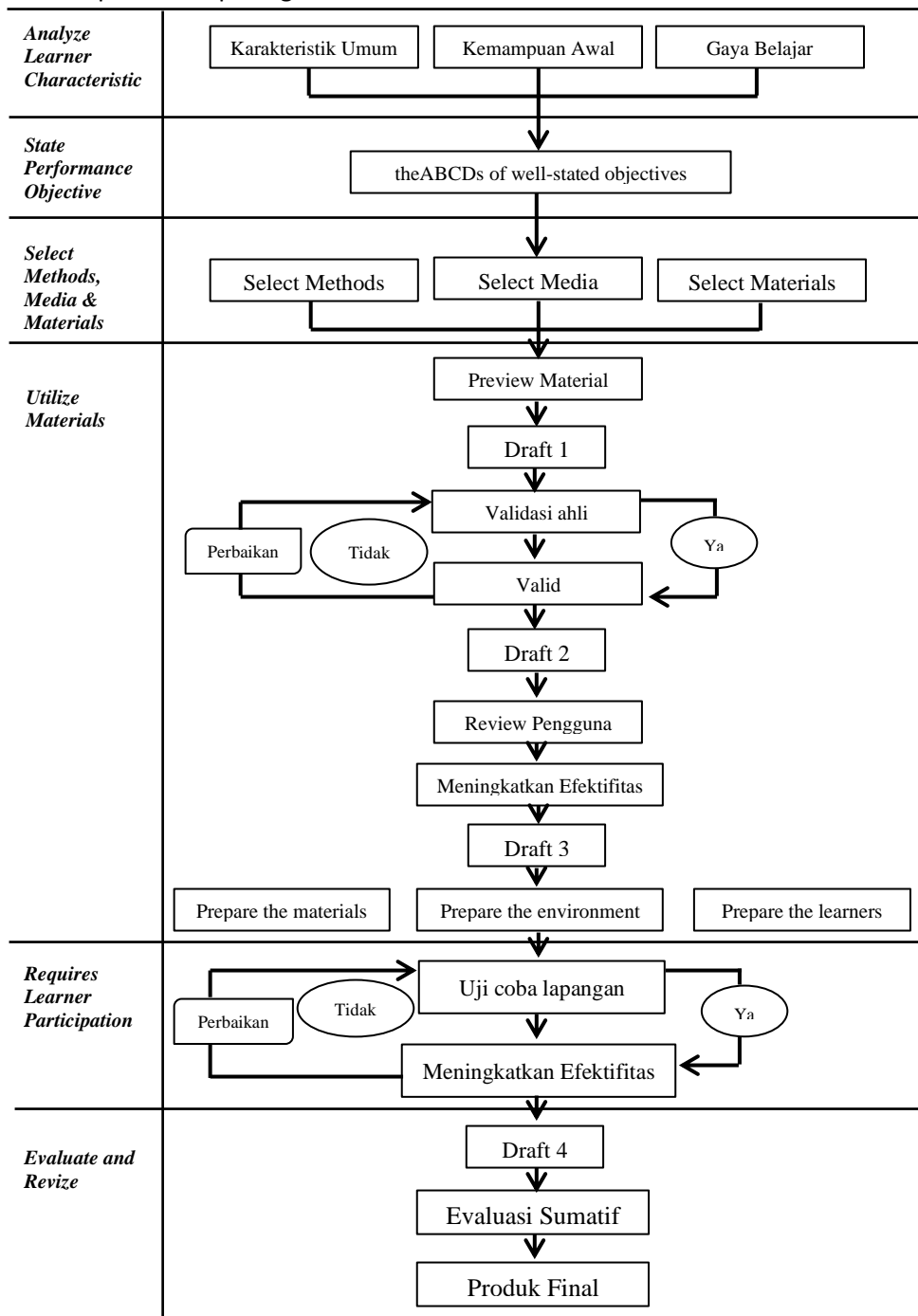
METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka dari itu diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam langkah penting seperti kata itu sendiri yang terdapat di dalamnya yaitu : (1) analyze learner characteristics, (2) state performance objectives, (3) select methods, media and materials, (4) utilize materials, (5) requires learner participation, (6) evaluation and revisi, (Noviandi et al., 2020). Adapun model ASSURE memiliki prosedur pengembangan yang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. 1 Prosedur Pengembangan Model ASSURE diadaptasi dari (Herliana dan Anuraheni, 2020)

Tahapan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantu *Macromedia Flash* dapat dilihat pada gambar 1.2



Gambar 1. 2 Tahapan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan model ASSURE diadaptasi dari (Sari, Yeni Novita., 2017)

Instrumen kevalidan media interaktif instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidak media interaktif tersebut . Lembar validasi diberikan kepada validator dengan media interaktif yang telah dibuat dan akan divalidasi untuk mendapatkan penilaian dan masukan berkaitan dengan media interaktif yang dibuat. Lembar validasi pengembangan media interaktif akan dinilai validator yakni oleh pakar (ahli) dari dosen untuk memvalidasi isi, bahasa, kegrafikaan dan RPP yang digunakan pada media. Instrumen kepraktisan media interaktif menggunakan lembar angket melihat kepraktisan dari media yang dibuat menggunakan lembar angket respon pendidik dan lembar angket respon peserta didik. Pada angket respon peserta didik ini digunakan untuk meminta respon peserta didik mengenai media yang dikembangkan telah praktis atau belum. Pada angket respon pendidik ini digunakan untuk meminta respon pendidik mengenai media yang dikembangkan telah praktis atau belum, apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran. Instrumen efektif digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Tabel 1

Skal Skor

Nilai	Konversi skor
Sangat kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat baik	4

Sumber : Sugiono (2018)

Rumus:

$$N = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan

N : Nilai akhir

f : Skor yang diperoleh

n : Skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan meliputi validasi media pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba produk ke lima validator untuk melihat hasil pengujian validasi yaitu dengan memvalidasi multimedia interaktif oleh pakar dan praktisi yang kemudian dilakukan revisi. Untuk mendapatkan instrumen pengumpulan data yang valid maka dilakukan penilaian terhadap instrumen validasi, instrumen pengumpulan data divalidasi oleh lima orang ahli validitas, penilaian instrumen yang dilakukan terdiri dari kegrafikaan, isi, bahasa dan RPP untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2

Data hasil validasi media interaktif berbasis aplikasi

No	validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$	Katagori
1	Wulan Andang Purnomo, M.Kom	$\frac{38}{40} \times 100 = 95\%$	Sangat Valid
2	Ahmad Ilham Amaryadi, M.Pd	$\frac{52}{68} \times 100 = 76,47\%$	Valid
3	Dr. Amar Salahuddin, M.Pd	$\frac{42}{44} \times 100 = 95\%$	Sangat Valid
4	Aprimadedi, S.S., M.Pd	$\frac{40}{44} \times 100 = 90,9\%$	Sangat valid
5	Yulia Darniyanti, M.Pd	$\frac{49}{60} \times 100 = 81,6\%$	Sangat valid
	Rata-rata	87,794%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator Ibu Wulan Andang Purnomo, M.Kom, dengan hasil 95% yang dikategorikan sangat valid, Ibu Yulia Darniyanti, M.Pd, dengan hasil 81,6% yang dikategorikan sangat valid, validator Bapak Ahmad Ilham Amaryadi, M.Pd, dengan hasil 76,47% yang dikategorikan valid, validator Bapak Dr. Amar Salahuddin, M.Pd, dengan hasil 95% yang dikategorikan sangat valid, dan validator Aprimadedi, S.S., M.Pd, dengan hasil 90,9% yang dikategorikan sangat valid, dengan demikian hasil penilaian validitas media pembelajaran interaktif yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 87,794% (sangat valid) sehingga bisa memberikan kesempatan pada penulis untuk melanjutkan pada tahapan praktikalitas yang akan dipraktikalitas oleh wali kelas serta peserta didik kelas V SDN 53/II Penual.

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan mengisi angket respon pendidik dan angket respon peserta didik untuk mengetahui hasil kepraktisan multimedia interaktif materi tema 7 subtema 1 Masa Penjajahan di Indonesia. Uji coba perorangan ditunjukkan ke pendidik dengan mengisi angket respon pendidik yang bertujuan untuk mengetahui data kepraktisan multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3

Data hasil kepraktisan respon pendidik

Nama	Keterangan	Penilaian $P = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori
Ririn Desma Rosha, S.Pd	Wali kelas V	$= \frac{58}{68} \times 100 = 85,29\%$	Sangat praktis

Berdasarkan dari data tabel 3 diperoleh hasil uji praktikalitas media interaktif menggunakan angket respon pendidik yaitu 85,29% dikategorikan sangat praktis. Hasil praktikalitas yang diperoleh dari pendidik menunjukkan bahwa media interaktif yang peneliti buat telah dikategorikan sangat praktis dan dapat diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 53/II Penual.

Data praktikalitas ini diperoleh dari pengisian angket oleh 12 orang peserta didik dari kelas V dengan kemampuan yang berbeda-beda. Hasil dari analisis tersebut dapat dilihat dari tabel 4.

Tabel 4

Lembar Praktikalitas Respon Peserta Didik

Nama siswa	Penilaian $P = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori
SMN	$= \frac{50}{56} \times 100 = 89,286\%$	Sangat Praktis
ZDP	$= \frac{47}{56} \times 100 = 83,928\%$	Sangat Praktis
AO	$= \frac{48}{56} \times 100 = 85,714\%$	Sangat Praktis
AI	$= \frac{53}{56} \times 100 = 94,642\%$	Sangat Praktis
MS	$= \frac{55}{56} \times 100 = 89,285\%$	Sangat Praktis
ND	$= \frac{50}{56} \times 100 = 89,928\%$	Sangat Praktis
CLF	$= \frac{47}{56} \times 100 = 83,928\%$	Sangat Praktis
DN	$= \frac{41}{56} \times 100 = 73,214\%$	Praktis
DJ	$= \frac{41}{56} \times 100 = 73,214\%$	Praktis
AS	$= \frac{48}{56} \times 100 = 85,714\%$	Sangat Praktis
J	$= \frac{38}{56} \times 100 = 67,857\%$	Praktis
AR	$= \frac{48}{56} \times 100 = 85,714\%$	Sangat Praktis
Rata-rata	84,226%	Sangat praktis

Tabel 4 menunjukkan hasil penilaian dari 12 peserta didik dengan nilai rata-rata yaitu 84,226% dikategorikan sangat praktis. Hasil praktikalitas yang diperoleh dari pendidik menunjukkan bahwa media interaktif yang peneliti buat telah dikategorikan sangat praktis dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Media interaktif yang dibuat oleh peneliti telah dinyatakan layak dan dapat dilanjutkan pada tahap efektivitas.

Uji efektifitas yang dianalisis pada bagian ini adalah berupa data yang dihasilkan dari tes uji coba media interaktif yang berkaitan sesuai dengan materi yang dikembangkan disertai dengan menggunakan media video animasi. Data efektifitas yang dianalisis pada bagian ini adalah berupa data yang dihasilkan dari hasil *quiz* yang dikerjakan dalam media interaktif di aplikasi pada muatan tema 7 subtema 1 Masa Penjajahan di Indonesia pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 53/II Penual., dapat dilihat dari tabel 5.

Tabel 5
Hasil Tes Soal Efektifitas

No	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
			$K = \frac{JT}{JS} \times 100$
1	Tuntas	9	$= \frac{9}{12} \times 100 = 75\%$
2	Tidak tuntas	3	$= \frac{3}{12} \times 100 = 25\%$

Berdasarkan dari tabel 5 diatas, diketahui bahwa hasil uji coba produk yang tuntas menggunakan media interaktif memperoleh ketuntasan rata-rata 75% maka kategori efektivitas media interaktif berada pada interval $60 \leq 80$ dan termasuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dikatakan efektif untuk digunakan oleh anak di SDN 53/II Penual pada saat proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif berbantu *macromedia flash* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model ASSURE yang dilakukan sesuai dengan tahap-tahap diantaranya, menganalisis pembelajaran (analyze learner characteristics) menetapkan tujuan pembelajaran (state performance objectives) memilih metode, media, dan bahan pembelajaran (select methods, media and materials), memanfaatkan media dan bahan pembelajaran (utilitize materials) mengaktifkan keterlibatan siswa (requires learner participation) evaluasi dan revisi (evaluation and revisi).
2. Validitas media interaktif yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah 5 orang, menunjukkan bahwa media interaktif memperoleh rata-rata persentase 87,794% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media interaktif ini sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik.
3. Praktikalitas media interaktif yang dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media interaktif yang berjumlah 1 pendidik dan 12 peserta didik kelas V di SDN 53/II Penual yaitu yang memperoleh rata-rata persentase 84,758% dengan kategori sangat praktis.
4. Efektivitas media interaktif yang dinilai dari hasil nilai *quiz* yang dikerjakan oleh peserta didik di dalam multimedia interaktif memperoleh rata-rata persentase 75% dengan kategori efektif. Sehingga dapat dikatakan dengan efektif digunakannya media interaktif ini pada proses pembelajaran di kelas V SDN 53/II Penual.

DAFTAR PUSTAKA

- Evi Marlianti, Suhardi Marli, & Siti Halidjah. (2018). Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Menggunakan Media Audio Cerita Anak Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Prototipe Utamakan Pembelajaran Berbasis Proyek*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemendikbudristek).
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (1st ed.)*. Lakeisha.
- Noviandi, H., S, N., & F, F. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan VAK di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 977–984. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.491>
- Raraga, A. (2020). Jurnal ilmiah wahana akuntansi. *Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru Di SD Inpres Bere-Bere Kecil Kecamatan Morotai Jaya*, 15(1), 95–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3974166>
- Soemardjan, A. (2014, February 24). *Mengubah Game Addiction Menjadi Motivasi Belajar*. https://Web.Facebook.Com/Notes/Clevio-Parenting-Club/Bagaimana-Mengubah-Game-Addiction-Jadi-Semangat-Belajar/249576481889082?_rdc=1&_rdr.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Kedua)*. Bandung : Alfabeta.

- Sumantri, M. S. . P. A. W. . R. R. . & M. I. (2018). *The Roles of Teacher-Training Programs and Student Teachers' Self-Regulation in Developing Competence in Teaching Science*. *Advanced Science Letters: Vol. Volume 24*. American Scientific Publishers.
- Zulela, M. S., Rachmatullah, R., & Siregar, Y. E. Y. (2017). Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Bacaan Melalui Pendekatan Savi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar. JPD : Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).