

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Feri Novriadi¹, Desyandri²

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

Email : ferinovriadi2@gmail.com¹, desyandri@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang peningkatan kreativitas belajar siswa pada bidang matematika dengan menggunakan materi pembelajaran media macro flash. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang mana sumberdanya di peroleh dari data naratif dalam bentuk kata-kata melalui fenomena yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di sebuah Sekolah Dasar Negeri di kota Padang dengan jumlah peserta didik 25 orang. Adapun Teknik pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Analisa data yang digunakan yaitu menggunakan teori Miles dan Huberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini ialah diketahui sebagian besar dari peserta didik sangat tertarik menggunakan media pembelajaran macromedia flash dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui observasi yang peneliti lakukan dimana peserta didik berantusias, bersemangat serta aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga di dukung oleh hasil wawancara dan pengisian kuesioner oleh peserta didik yang mana menunjukkan bahwa peserta didik sangat senang jika melibatkan media pembelajaran macromedia flash dalam proses pembelajaran karena tampilan dari macromedia flash menarik dan mudah di pahami. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan media pembelajaran macromedia flash di sekolah dasar pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Penerapan, Media Pembelajaran, Macromedia Flash, Kreativitas, Matematika

Abstract

The purpose of this study was to obtain information about increasing student learning creativity in the field of mathematics by using macro flash media learning materials. This type of research uses descriptive qualitative research in which the sources are obtained from narrative data in the form of words through the phenomena studied. This research was conducted at a public elementary school in the city of Padang with a total of 25 students. The data collection technique uses observation, interviews, questionnaires and documentation. The data analysis used is the theory of Miles and Huberman which includes the stages of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study show that most of the students are very interested in using macromedia flash learning media in the learning process. This is proven through the observations that researchers make where students are enthusiastic, enthusiastic and active and creative in the learning process. This is also supported by the results of interviews and filling in the questionnaires by students which shows that students are very happy to involve Macromedia Flash learning media in the learning process because the appearance of Macromedia Flash is attractive and easy to understand. It can be concluded that in this study there was an increase in the creativity of students using macromedia flash learning media in elementary schools in mathematics.

Keywords: Application, Learning Media, Macromedia Flash, Creativity, Mathematics

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang pendidikan sangat penting atau dapat dikatakan bahwa pendidikan ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi. Menurut (Dukungan et al., 2022) mengatakan bahwa pendidikan adalah salah satu usaha yang dilakukan manusia untuk mempersiapkan peserta didiknya dalam menghadapi perkembangan zaman. Melalui pendidikan tidak hanya kecerdasan yang dibentuk namun juga membentuk sikap seseorang agar memiliki tingkahlaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Suwartini, 2017). Sekolah merupakan suatu sarana pendidikan yang digunakan untuk memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses belajar (Rahman et al., 2022). Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi timbal balik yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik. Sejalan dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satu upaya yang dilakukan adalah peningkatan mutu pendidikan yang dapat ditempuh dengan melakukan perbaikan pada komponen pembelajaran di sekolah, termasuk pengembangan media pembelajaran.

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang dipelajari di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Negeri, 2023). Melalui pembelajaran matematika peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya serta juga dapat menerapkan pengetahuan yang dimiliki ke dalam kehidupan sehari-hari seperti materi bangun ruang. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di Sekolah Dasar didapatkan hasil bawasannya kreativitas yang dimiliki peserta didik sangat rendah hal ini ditantai dengan peserta didik cenderung terpaku kepada satu hal saja tanpa bisa mengembangkang apa yang didapatkan dari guru. Hal ini dikarenakan peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar dan peserta didik tidak percaya diri dalam mengemukakan ide kreatif yang dimilikinya. Adapun faktor lain yang mempengaruhinya adalah gaya belajar guru yang kurang bervariasi, guru dalam mengajar harus menggunakan metode yang bervariasi agar peserta didiknya tidak bosan, seperti guru menggunakan media pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan faktor penting sebagai pendukung kegiatan pembelajaran (Ridha et al., 2021). Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan (Ardiana, 2022). Melalui media pembelajaran penyampaian pesan akan lebih jelas, dengan demikian tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan sempurna (Herminingsih et al., 2022). Melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi dengan ilustrasi, foto, animasi, dan video dan menggabungkannya dengan audio dan teks (Desyandri et al., 2021). Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam penelitian ini adalah media macro media flash 8.

Macromedia flash merupakan suatu aplikasi dari perangkat lunak yang dibuat oleh negara asing. Dilama aplikasi macro media flash kita dapat memasukan animasi, game, materi pembelajaran, kuis, dan lainnya (Masruriyah & Istiningsih, 2022). Media macromedia flash ini dapat memancing stimulus peserta didik agar dapat memanipulasi konsep dari yang abstrak menjadi konkrit (Franselaa et al., 2021). Melalui macromedia maka pembelajaran akan berasa lebih menyenangkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik terpancing untuk menciptakan hal yang baru yang disebut dengan kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik ialah dengan menggunakan metode atau pendekatan sesuai dengan karakter mata pelajaran. Seperti halnya mata pelajaran matematika, guru dalam mengajarkan matematika kepada peserta didik tidak bisa dilakukan secara abstrak karna kemampuan yang dimiliki peserta didik berbeda-beda oleh karna itu guru bisa menggunakan media sebagai alternatif dalam hal ini agar anak yang memiliki kemampuan rendah juga dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ialah metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian deskripsi dari fenomena yang diselidiki dengan cara melukiskan dan mengklasifikasikan karakteristik fenomena tersebut secara naratif, faktual dan cermat, kemudian menuangkannya dalam bentuk kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah salah satu SD Negeri Kota Padang dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV. Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Untuk mengumpulkan data dari lapangan dalam kegiatan penelitian ini penulis menggunakan metode observasi, metode interview, dan metode dokumentasi. Data primer (data utama) yaitu sumber data yang diperoleh dengan metode observasi, kuesioner dan wawancara. Terkait dalam penelitian ini yang menjadi sumber data yaitu guru Matematika dan siswa kelas IV. Sedangkan data sekunder (data tambahan) yaitu sumber data yang diperoleh dari dokumentasi. Dokumentasi berupa data-data yang diperoleh dari salah satu SD Negeri di kota padang mengenai profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana serta dari foto-foto kegiatan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil jawaban siswa dari pengisian qusioner yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Sebelum menganalisis data, data tanggapan responden terhadap kuisisioner yang diajukan terlebih dahulu diolah dengan menggabungkan hasil tanggapan berdasarkan alternatif tanggapan yang tersedia, kemudian dihitung berdasarkan persentase dan kemudian dimasukkan datanya. Untuk mencari nilai prosentase penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Prosentas

F = Jumlah responden

N= Jumlah Sampel

Hasil perhitungan tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel hasil kuesioner. tabel-tabel ini juga memfasilitasi proses analisis data global dan memberikan interpretasi dan kesimpulan. Setelah meninjau tabel yang disajikan, data survei dianalisis dan ditafsirkan berdasarkan masing-masing item , setelah itu ditarik kesimpulan tentang hasil dengan persentase tanggapan tertinggi. Pada langkah selanjutnya, elemen data umum yang terkait dengan wawancara dan observasi akan dianalisis. Hasil pengolahan data ditunjukkan pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel Pengolahan Data Hasil Jawaban Kuesioner Siswa-Siswi kelas IV SD Negeri Kota Padang

Nomor Soal	jumlah siswa	Hasil						Total %
		A	%	B	%	C	%	
1	25	15	60%	6	24%	4	16%	100%
2	25	7	28%	9	36%	9	36%	100%
3	25	14	56%	7	28%	4	16%	100%
4	25	5	20%	8	32%	12	48%	100%
5	25	6	24%	6	24%	13	52%	100%
6	25	12	48%	10	40%	3	12%	100%
7	25	4	16%	7	28%	14	56%	100%
8	25	7	28%	5	20%	13	52%	100%
9	25	3	12%	7	28%	15	60%	100%
10	25	14	56%	6	24%	5	20%	100%
11	25	13	52%	8	32%	5	20%	100%
12	25	15	60%	8	32%	2	8%	100%
13	25	17	68%	7	28%	1	4%	100%
14	25	16	64%	7	28%	2	8%	100%
15	25	14	56%	6	24%	5	20%	100%

Dari uraian dan analisis data yang diperoleh penulis dari siswa kelas IV SD dapat disimpulkan bahwa siswa terkadang mengalami kesulitan dalam belajar matematika, apalagi jika guru hanya mengajar dengan metode ceramah. sangat bosan dan ingin sebuah percakapan dan bermain dengan teman mengabaikan materi yang dijelaskan guru. Minat siswa tinggi ketika guru menggunakan alat bantu dalam proses belajar mengajar berupa lingkungan belajar, khususnya media pembelajaran berupa media macro flash. Macromedia flash adalah sumber daya yang menggabungkan teknologi audiovisual seperti teks, gambar, suara, animasi dan lainnya untuk memudahkan siswa memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Lingkungan belajar dapat merangsang kreativitas siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pelajaran matematika. Hal tersebut didasarkan pada analisis data butir dengan nomor 1, 3, 6, 10, 11, 12, 13, 1 dan 15. Namun dari segi ketidakpedulian siswa, jawaban butir 2, 5, 7, 8 dan 9 dari kuesioner dapat dilihat, yaitu. siswa yang mengaku kurang tertarik dengan media pendidikan yang digunakan oleh guru saat ini dalam proses belajar mengajar.

Metode pengajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan alat bantu pengajaran yang digunakan oleh guru. Guru hanya mengandalkan buku cetak dan buku pelajaran dalam proses belajar mengajar, guru menggunakan LKS dan benda asli dalam proses belajar mengajar sebagai selingan, sehingga siswa kurang aktif dan kreatif dalam belajar karena kurang memahami materi yang sedang dipelajari. diajari. dari guru. Dari beberapa analisis data observasi, wawancara, dokumentasi dan tanggapan survei yang diterima penulis, dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap media pendidikan yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar khususnya macromedia flash sangat tinggi. Menggunakan Macromedia flash membuat pelajaran lebih mudah dipahami dengan tampilan menarik dengan gambar animasi, audio dan teks yang mudah dicerna siswa.

Kesimpulan ini didukung oleh hasil wawancara penulis dengan Anggun Magfira dan Atika Mulia siswa SD Negeri yang menyatakan bahwa "belajar melalui media pembelajaran sangat menyenangkan dan tidak membosankan, karena media flash media macro menarik dan lebih mudah untuk dipelajari. paham., sehingga Kreativitas belajar meningkat. Bobby Pranata menambahkan pendapat di atas dan menjelaskan bahwa "Sebelum menggunakan media macro flash pembelajaran, media pembelajaran sangat membosankan, ketika guru mengajar di kelas, siswa lebih banyak bermain dan mengobrol. dengan teman dari memperhatikan

penjelasan guru setelah pembelajaran media. sudut pandang menitik beratkan pada media yang digunakan guru untuk memudahkan pemahaman materi pelajaran.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dianalisis bahwa minat siswa terhadap media pembelajaran media makro flash yang digunakan guru tinggi, siswa lebih mudah memahami topik yang disampaikan guru dengan menggunakan media dibandingkan dengan seorang guru. yang hanya membaca atau menceritakan. dengan menggunakan Macromedia Flash, perbedaan siswa semakindiperhatikan, sehingga kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

SIMPULAN

Dengan melibatkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash ke dalam proses pembelajaran, peserta didik sangat tertarik dan menyukai lingkungan belajar yang guru gunakan. Macromedia Flash membuat materi pembelajaran menjadi lebih mudah karena memiliki tampilan yang menarik, perpaduan antara audio visual, animasi dan teks, yang membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa. Melalui media pembelajaran berbasis Macromedia Flash peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Dukungan, H., Terhadap, K., Pasien, M., & Stroke, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
- Franselaa, K., Syahputra, E., & Banjarnahor, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa Pada Materi Dimensi Tiga. 71–79.
- Hermorningsih, Nurdin, & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0, 1*, 79–84. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/article/view/1040>
- Masruriyah, J. S., & Istiningsih, G. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Multiple Intelligences Kelas Iv Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 623. <https://doi.org/10.33578/jpfdkip.v11i2.8834>
- Negeri, M. S. D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Di SD Negeri 5 Kuripan. 3(1), 172–181.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan Karakter dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 222. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2119>