



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/08/2024
 Reviewed : 09/09/2024
 Accepted : 13/09/2024
 Published : 27/09/2024

Andini¹
 Juliandi Siregar²

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BEBANTUAN MACROMEDIA FLASH 8 BERNUANSA BUDAYA JAWA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 19 MEDAN DENAI

Abstrak

Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran, Kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan dikarenakan proses pembelajaran masih monoton, Penggunaan media berbasis teknologi masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru, Belum pernah menggunakan media yang bernuansa budaya jawa, Minat belajar siswa masih kurang dalam proses pembelajaran, Belum pernah menggunakan macromedia flash 8 bernuansa budaya jawa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development R&D), Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi mendapatkan presentase 92% yang dikategorikan "Sangat Layak". media pembelajaran dikategorikan "Sangat Layak" dengan presentase kelayakan sebesar 98%. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh guru kelas IV mendapatkan presentase 92% dengan kategori "Sangat Baik". responden siswa terhadap media pembelajaran macromedia flash 8 memperoleh presentase 92,4% dengan kategori "Sangat Baik". disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbantuan macromedia flash 8 pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab7 Asal Usul Kelas IV SD.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Macromedia Flash 8, Minat Siswa

Abstract

In the learning process, the use of less innovative learning media has led to decreased student interest in learning. The lack of student engagement with the material is due to the monotonous teaching methods, and the use of technology-based media is not fully utilized by teachers. Additionally, there has been no use of media with Javanese cultural themes, resulting in low student interest in the learning process. This research employs Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the validation conducted by material experts yielded a 92% rating, categorized as "Very Suitable." The learning media was categorized as "Very Suitable" with a feasibility percentage of 98%. Validation by the fourth-grade teacher resulted in a 92% rating, categorized as "Very Good." Student responses to the Macromedia Flash 8 learning media achieved a 92.4% rating, categorized as "Very Good." It was concluded that the research and development process using the ADDIE model resulted in a product in the form of Macromedia Flash 8-assisted learning media for Indonesian Language lessons on Chapter 7 Origins for fourth-grade students.

Keywords: Learning Media, Macromedia Flash 8, Javanese Culture, ADDIE Model

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
 email:andini1@umnaw.ac.id, juliandisiregar77@umnaw.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, teknologi banyak dimanfaatkan sebagai sarana dan prasarana interaksi antara guru dan siswa (Kezia, 2021). Teknologi dapat dijadikan sebagai inovasi terbaru pada proses pembelajaran, yakni dalam perkembangan media pembelajaran. Rata-rata media pembelajaran yang cenderung monoton akan membuat siswa mudah bosan. Oleh karena itu penting bagi guru untuk meleak teknologi informasi dan komunikasi, karena ini sangat membantu meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran Macromedia flash 8 pada pelajaran Bahasa dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning.

Dalam sesi wawancara pada saat observasi awal dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 19 Medan beliau mengatakan bahwa sebelumnya sudah menggunakan media pembelajaran namun media yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional sehingga pembelajaran masih cenderung kurang menarik terkhusus pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih kurang aktif dalam proses belajarnya yang mana hal ini berpengaruh pada minat siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, kurangnya inovasi dalam pengembangan media yang berbasis teknologi juga membuat sumber belajar yang didapat siswa kurang maksimal, serta belum pernah menggunakan macromedia flash 8 bernuansa budaya jawa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi inilah peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran terkhusus pada pelajaran Bahasa Indonesia yang mana dalam hal ini siswa kurang aktif sehingga berpengaruh pada tidak tumbuhnya minat dalam diri siswa, guru kelas masih belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan bernuansa budaya jawa dalam proses pembelajarannya. Sehingga solusi dari permasalahan ini dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dan inovatif berbasis teknologi seperti macromedia flash 8

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research dan Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research dan Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Model yang akan peneliti gunakan adalah pengembangan model ADDIE. Pemilihan model ADDIE ini didasarkan atas pertimbangan bahwa: (1) Model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran; (2) Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran; (3) Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya; (4) Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap.

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 19 Medan Denai. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Macromedia flash 8 yang diperuntukkan untuk memperoleh data penelitian.

Sebagai alat pengumpulan data instrumen penelitian ini terdiri dari instrumen ahli materi, instrumen ahli media, instrumen respon guru dan instrumen respon siswa.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dimaksud sesuai dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis terhadap hasil uji kelayakan dan angket respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk yang dilakukan peneliti menghasilkan media pembelajaran macromedia flash 8 yang mendapatkan informasi dan gambaran dari kondisi lapangan yang terjadi peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan disajikan sebagai berikut: (1) Tahap Analisis (Analysis), (a) Tahap analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapt dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran di sekolah. (b) analisis perangkat pembelajaran pada kelas IV SD Muhammdiyah 19 Medan Denai. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu modul, buku absen, bahan ajar dan buku penilaian (c) analisis perangkat pembelajaran pada kelas IV SD Muhammdiyah 19 Medan Denai. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu modul, buku absen, bahan ajar dan buku penilaian (d) Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa sehingga peneliti dapat merancang media yang sesuai dengan perkembangan siswa dan jaman.

Tahap Perancangan (Design), (a) pemilihan media ini dilakukan untuk mengidentifikasi sebuah media pembelajaran yang relevan sesuai dengan karakteristik materi dan juga sesuai dengan kebutuhan (b) Pada pemilihan format dalam pengembangan ini dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, sumber belajar, mengoprasikan dan merancang isi pada media aplikasi Macromedia Flash 8, membuat desain Macromedia Flash 8 (c) merancang sebuah media pembelajaran dari Macromedia Flash 8 yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberikan masukkan oleh dosen pembimbing (d) menerapkan judul materi pada media, menyiapkan buku sebagai sumber, dan lainnya, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan materi pembelajaran, dan merancang materi dalam aplikasi Macromedia Flash 8 yang sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 Asal Usul.

Tahap Pengembangan (Develop), Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi mendapatkan skor 69 dari skor maksimal 75 dengan presentase 92% yang dikategorikan “Sangat Layak”. media pembelajaran berbantuan Macromedia Flash 8 dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor 49 dari skor maksimal 50, sehingga dapat dipresentase kelayakan sebesar 98% dengan kesimpulan bahwa akhir dari validator ahli media pembelajaran sudah layak tanpa revisi. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh guru kelas IV mendapatkan skor 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase 92% yang dikategorikan “Sangat Baik” tanpa adanya revisi. Berdasarkan tabel diatas dari responden siswa terhadap media pembelajaran macromedia flash 8 memperoleh presentase 92,4% dari 10 butir instrumen angket yang disebar kepada 21 siswa.

Tahap Implementasi (Implementation), dari responden siswa terhadap media pembelajaran macromedia flash 8 memperoleh presentase 92,4% dari 10 butir instrumen angket yang disebar kepada 21 siswa. Dari 21 siswa tersebut terdapat siswa yang memilih skor 5 pada no item 5 pada no item 5 yang berisikan tentang tampilan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, kemudian no item 8 yang berisikan tentang bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan KBBI dan no item 10 berisikan tentang kelengkapan informasi yang disampaikan sudah sesuai dengan materi hasil presentase kelayakan yang telah diperoleh ini membuktikan bahwa terdapatnya respon positif dari seluruh responden atas siswa dengan menggunakan media 67 pembelajaran macromedia flash 8 yang dikembangkan, sehingga dapat dikategorikan sangat layak.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Validator	Hasil		
	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Materi	69	92%	Sangat Layak
Ahli Media			
Tahap 1	44	88%	Sangat Layak
Tahap 2	49	98%	Sangat Layak
Respon Guru	47	94%	Sangat Baik

Respon Siswa	971	92,4%	Sangat Baik
Kategori	Sangat Layak		

Gambar 1. Tabel hasil evaluasi

Berdasarkan pada tabel diatas mendapatkan presentase kelayakan sehingga dikategorikan sangat layak. Pada validator ahli materi, ahli media, respon guru, dan responden siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan demikian peneliti hanya menggunakan 5 tahapan dengan langkahlangkah Analysis (Analisis), Design(Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi) yang telah engasilkan produk berupa media pembelajaran berbantuan macromedia flash 8 pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab7 Asal Usul Kelas IV SD. Berdasarkan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran berbantuan macromedia flash 8 yang sudah divalidasiikan oleh ahli materi dengan skor 92%, ahli media tahapan pertama dengan skor 88% dan tahapan kedua dengan skor 98%, respon guru dengan skor 94% dan hasil responden siswa dengan skor 92,4%, pada media pembelajaran berbantuan macromedia flash 8 pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 Kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A. P. (2020). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. Prosiding Sesiomadika, 2(1d).
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi, 9(3), 493-509.
- Annisa, N., & Ariani, Y. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Faktor Bilangan Dan Kelipatan Bilangan. Journal of Basic Education Studies, 3(2), 345-355.
- Asyhari, S. H., & Hidayat, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Doratoon Berbasis PBL untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. Jurnal Dirosah Islamiyah, 6(1), 109-123.