

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CRAFT MY PROFESSION BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA SUBTEMA AKU DAN CITA-CITAKU KELAS IV SD
NEGERI SUCI**

Vivien Octaviana Devi¹⁾

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik
vivienoctaviana@gmail.com

Arya Setya Nugroho²⁾

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik
aryasetya@umg.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash peserta didik kelas IV SD Negeri Suci.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4-D tetapi peneliti menggunakan sampai pada tahap ketiga yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Suci sebanyak 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data dan instrumen menggunakan lembar validasi, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar.

Hasil analisis data diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash sesuai dengan kualitas media pembelajaran, yaitu: a) hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan validator (guru kelas dan orang yang ahli dibidangnya) memperoleh rata-rata persentase 89,5% dapat dikategorikan valid, b) media pembelajaran dikategorikan praktis karena validator menyatakan dengan sedikit revisi, c) media pembelajaran dikategorikan efektif dengan perolehan ketuntasan belajar klasikal 85%, dan hasil persentase angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash sebesar 89,19%.

Kata kunci: *model 4-D, media pembelajaran berbasis macromedia flash*

ABSTRACT

This study aims to develop a Macromedia Flash based learning media learners fourth grade Suci Public Elementary Schools.

This type of research is research development with 4-D models but researchers used until the third phase namely, the definition (*define*), design (*design*), development (*develop*). Subjects in this study is the fourth grade learners Suci Public Elementary Schools many as 27 students. Data collection techniques and instruments using validation sheet, questionnaire responses of learners, and achievement test.

The results of data analysis showed that the development of Macromedia Flash based learning media in accordance with the quality of instructional media, namely: a) the results of the validation study media do validator earned an average percentage of 89.5% can be considered valid, b) practical learning media categorized as validator states with a little revision, c) effective learning media categorized by the acquisition of classical learning completeness 85%, and the percentage of learners' questionnaire responses to macromedia flash media-based learning by 89.19%.

Keywords: *4-D models, Macromedia Flash-based learning media*

I. PENDAHULUAN

Terjalannya komunikasi yang baik individu satu dengan individu yang lain harus ditanamkan kepada peserta didik sejak dini. Kurikulum 2013 menekankan pada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Secara tidak langsung peserta didik belajar ilmu pengetahuan sosial dengan melakukan atau mempraktekkan cara bersosialisasi dengan teman-temannya. Di dalam subtema aku dan cita-citaku kelas IV terdapat muatan pelajaran ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang sumber daya alam.

Sumber daya alam tersebut membahas definisi, macam-macam sumber daya alam, profesi, dan puisi. Pada bagian profesi peserta didik akan mengkaji tentang macam-macam profesi dan mengurutkan profesi berdasarkan sumber daya alam. Karena media pembelajaran yang digunakan sebatas gambar, kualitas dari hasil pembelajaran kurang memuaskan berdasarkan nilai ulangan harian dengan rata-rata 65. Maka dari itu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran Crafh dengan model pengembangan Thiagarajan yang dilakukan sampai pada tahap ke tiga, meliputi pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develope) yang telah diuji cobakan secara terbatas pada proses pembelajaran di SD tersebut guna mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan media pembelajaran.

II. METODE PENGUMPULAN DATA

1. Validasi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yang di gunakan pada penelitian ini menggunakan program macromedia flash yang nantinya akan diberikan kepada validator. Tugas validator memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan oleh penulis. Selanjutnya validator akan memberikan masukan atau pendapat bagi penulis untuk merevisi media pembelajaran tersebut.

2. Angket Respon Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti akan memberikan angket kepada peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash. Peserta didik memberikan tanda (√) pada kolom yang ada di lembar angket dengan keterangan sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pemberian tanda (√) untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

3. Test Hasil Belajar

Penulis memberikan test hasil belajar kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis macromedia flash.

Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan untuk validasi media pembelajaran, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar yaitu :

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, agar guru lebih mudah dalam menyampaikan informasi. Kevalidan media pembelajaran digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data menurut (Agustina, 2016), sebagai berikut:

- a. Penulis mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
- b. Setelah validator memberikan skor, peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghitung skor maksimum, penulis mengadopsi dari (Agustina, 2016):

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

- d. Hasil validitas telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tabel persentase hasil validitas

No	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak valid

Sumber: Agustina, F. 2016

2. Keefektifan Media Pembelajaran

a. Tes Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari pemberian tes hasil belajar pada akhir proses pembelajaran. Syarat ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapat skor ≥ 75 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Cara menghitung ketuntasan minimal dapat dihitung dengan rumus, menurut (Simang, Efendi, & Gagaramusu, 2016):

1) Daya serap individual peserta didik

$$\text{DSI} = \frac{h}{n} \times 100\%$$

DSI = Daya serap individu

2) Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\text{KBK} = \frac{h}{n} \times 100\%$$

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

b. Respon peserta didik

Penganalisisan respon peserta didik dilakukan dengan penyebaran angket setelah proses belajar menggunakan media pembelajaran Crafh. Peneliti mengadopsi dari (Arikunto, 2007):

SS	: Sangat setuju	: Skor 5
S	: Setuju	: Skor 4
KS	: Kurang setuju	: Skor 3
TS	: Tidak setuju	: Skor 2
STS	: Sangat kurang setuju	: Skor 1

$$\text{Presentase PD} : \frac{(5 \times \text{SS}) + (4 \times \text{S}) + (3 \times \text{KS}) + (2 \times \text{TS}) + (1 \times \text{STS})}{\text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

Setelah perhitungan skor pada respon peserta didik terhadap media Crafh terhitung, peneliti akan mengetahui respon/tanggapan peserta didik setelah belajar dengan media pembelajaran Crafh. Apabila skor yang diperoleh mencapai kriteria yang telah ditetapkan, maka media pembelajaran termasuk ke dalam efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 2.2 presentase respon peserta didik

Presentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arikunto, S. 2007

c. Kualitas Media Pembelajaran

Tujuan diadakannya penelitian untuk mengetahui valid dan efektif nya suatu media pembelajaran. Menurut Nieveen (dalam Yamasari, 2010) media pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memenuhi:

1) Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila skor yang diperoleh $\geq 70\%$.

2) Praktis

Dikatakan praktis apabila media pembelajaran indikator telah terpenuhi yaitu, validator menyatakan dengan media pembelajaran minimal memiliki sedikit revisi.

3) Efektif

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi indikator sebagai berikut:

- a) Rata skor pengajaran tes hasil belajar peserta didik mencapai standart yang telah ditetapkan. Setiap peserta didik tuntas apabila mendapatkan skor $\geq 75\%$ tuntas.
- b) Peserta didik memperoleh angket dengan presentase sebesar 61%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini merupakan hasil penelitian media pembelajaran craft berbasis macromedia flash yang telah di uji coba keberhasilannya melalui proses pembelajaran di kelas IV SD Negri Suci. Model pengembangan yang digunakan penelitian disesuaikan dengan teori Thiagarajan yang memiliki empat tahap dalam penelitian, akan tetapi peneliti menggunakan sampai tahap ke tiga yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Berikut hasil media pembelajaran Craft:

1. Hasil Rekapitulasi Nilai Validator Media Pembelajaran

Tabel 2.3 Hasil Rekapitulasi Nilai Validator Media Pembelajaran

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Validator	
		1	2
A. Relevansi			
1.	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan belajar	4	3
2.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	3
B. Kemampuan Guru			
1.	Guru dengan mudah menyampaikan materi dengan media pembelajaran	4	4
C. Kemudahan Penggunaan			
1.	Media pembelajaran dengan mudah digunakan oleh guru	4	3
D. Ketersediaan			
1.	Sarana prasarana yang memadahi di sekolah	4	4
E. Kebermanfaatan			
1.	Media pembelajaran memiliki guna/bernilai	4	3
2.	Media pembelajaran mengandung manfaat bagi pemahaman materi peserta didik	4	2
Total Skor		28	22
Persentase		100%	78,57%
Persentase Rata-Rata		89,5%	

Hasil Kritik dan Saran Media Pembelajaran

Setelah kedua validator memberikan nilai dan kritik saran, langkah selanjutnya peneliti menambahkan kritik dan saran. Validator pertama guru kelas IV Ibu Kudriyah Umsiyati, S.Pd dan validator kedua diberikan kepada ahli bidangnya Bapak Darmawan Aditama, S.Kom, M.T. Berikut hasil revisi media pembelajaran:

Tabel 2.4 Hasil Revisi Media Pembelajaran

Validator Ke	Kritik dan Saran	Perbaikan/Saran
1	Contoh gambar sinar matahari tidak dimasukkan dalam sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui	Mengganti gambar sinar matahari menjadi gambar batu bara pada sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
2	Pemaksimalan fungsi pada tombol	Memberikan warna dan ukuran tulisan yang berbeda pada tombol

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Tes hasil belajar bertujuan untuk mendapatkan nilai setelah menerima materi dari guru.

Tabel 2.5 hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	AA	80	√	
2.	AM	75	√	
3.	AMA	80	√	
4.	AN	70		√
5.	AA	70		√
6.	AB	75	√	
7.	AZ	100	√	
8.	AM	70		√
9.	AMR	80	√	
10.	BA	95	√	
11.	BP	90	√	
12.	BA	85	√	
13.	CC	90	√	

14.	DJ	75	√	
15.	DZ	75	√	
16.	DP	90	√	
17.	DZ	75	√	
18.	RM	80	√	
19.	GR	74		√
20.	IR	85	√	
21.	I	80	√	
22.	JP	80	√	
23.	JK	75	√	
24.	KR	100	√	
25.	LA	90	√	
26.	LL	95	√	
27.	MA	90	√	

Keterangan:

Tuntas ≥ 75

Belum Tuntas < 75

Perolehan data diatas diketahui 27 peserta didik yang telah mengikuti tes hasil belajar, sebanyak empat peserta didik mendapatkan hasil belum tuntas karena hasil yang diperoleh < 75 . Adapun cara untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar klasikal menggunakan rumus:

$$KBK = \frac{h}{h} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{23}{27} \times 100\%$$

$$KBK = 85\%$$

Hasil dari perhitungan diatas menunjukkan ketuntasan hasil belajar secara klasikan termasuk dalam kategori tuntas, karena standart ketuntasan secara klasikal adalah 75%

3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik diberikan peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.

Tujuan diberikannya angket respon untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran.

Tabel 2.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta	SS	S	KS	TS	STS	Didik
1.	AA			1	4	-	- -

2.	AM	2	3	-	-	-
3.	AMA	2	3	-	-	-
4.	AN	3	2	-	-	-
5.	AA	2	2	1	-	-
6.	AB	2	2	1	-	-
7.	AZ	3	2	-	-	-
8.	AM	4	1	-	-	-
9.	AMR	3	2	-	-	-
10.	BA	3	2	-	-	-
11.	BP	5	-	-	-	-
12.	BA	3	2	-	-	-
13.	CC	3	2	-	-	-
14.	DJ	1	3	1	-	-
15.	DZ	2	3	-	-	-
16.	DP	2	3	-	-	-
17.	DZ	1	3	1	-	-
18.	RM	3	2	-	-	-
19.	GR	3	2	-	-	-
20.	IR	2	3	-	-	-
21.	I	2	3	-	-	-
22.	JP	2	3	-	-	-
23.	JK	3	2	-	-	-
24.	KR	1	4	-	-	-
25.	LA	1	4	-	-	-
26.	LL	4	1	-	-	-
27.	MA	3	2	-	-	-
	Total Skor	66	65	4	-	-

Keterangan:

SS = sangat setuju, diberi nilai

5 S = setuju, diberi nilai 4

KS = kurang setuju, diberi nilai 3

TS = tidak setuju, diberi nilai 2

STS = sangat tidak setuju, dinilai 1

Berikut rumus perhitungan presentase angket respon peserta didik secara klasikal:

$$PD = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times 5) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Setelah data respon peserta didik diperoleh, peneliti melakukan perhitungan presentase angket respon peserta didik dengan rumus seperti berikut:

$$\begin{aligned} PD &= \frac{(5 \times 66) + (4 \times 65) + (3 \times 4) + (2 \times 0) + (0)}{(5 \times 5) \times 27} \times 100\% \\ &= \frac{330 + 260 + 12 + 0 + 0}{602,25} \times 100\% \\ &= 89,19\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan presentase angket respon peserta didik 89,19% dapat diartikan bahwa media pembelajaran efektif karena hasil respon peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan $\geq 61\%$.

4. Kualitas Media Pembelajaran

Skor validasi media pembelajaran, tes hasil belajar, dan angket respon peserta didik merupakan tolok ukur menjadikan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Berikut kriteria media pembelajaran dikatakan berkualitas: a. Valid

Media pembelajaran valid karena persentase skor yang diperoleh 89,5%. Maka media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Praktis

Media pembelajaran praktis karena validator menyatakan media pembelajaran dapat digunakan dengan keterangan sedikit revisi.

c. Efektif

Media pembelajaran dikategorikan efektif dengan perolehan ketuntasan belajar klasikal (85%) dan persentase skor angket respon peserta didik (89,19%) memiliki persentase yang lebih dari kriteria yang telah ditentukan.

IV. Pembahasan

Berikut hasil dan pembahasan media pembelajaran craft yaitu:

1. Validasi Media Pembelajaran

Tahap uji coba akan dilakukan apabila media pembelajaran telah melalui tahap validasi. Tahap validasi ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sehingga

media pembelajaran dapat digunakan. Media pembelajaran akan di validasi oleh guru kelas IV dan orang yang ahli dalam bidang IT. Media pembelajaran crafh termasuk dalam kategori media pembelajaran yang valid karena rata-rata persentase skor yang diperoleh 89,5%, maka media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Setelah media pembelajaran crafh diterapkan dalam proses pembelajaran, peserta didik akan mengikuti tes hasil belajar guna mengetahui media pembelajaran crafh dikategorikan media pembelajaran yang efektif. Sebanyak 23 dari 27 peserta didik telah mencapai ketuntasan hasil belajar (≥ 75) dengan persentase 85%.

3. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon akan diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran dengan media pembelajaran crafh selesai. Hasil persentase angket respon yang di dapatkan sebesar 81,19%.

4. Kontribusi Media Crafh

Media pembelajaran crafh salah satu media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran crafh sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Didalam media pembelajaran crafh menyajikan informasi yang lengkap dilengkapi dengan gambar , sehingga mempermudah peserta didik dalam menerima materi dan tidak membuat imajinasi peserta didik meluas karena media pembelajaran yang nyata.

5. Hambatan dalam Penelitian

Peneliti tidak menemukan kendala pada pembuatan media pembelajaran crafh. Dibutuhkan kreativitas dan program macromedia flash yang telah terinstal di laptop. Akan tetapi peneliti menemukan sedikit kendala pada saat akan mempraktikkan media pembelajaran crafh dalam proses pembelajaran. Karena di setiap kelas belum tersedia LCD, maka sebelum proses pembelajaran berlangsung peneliti perlu menyiapkan terlebih dahulu untuk memasang LCD.

6. Kelebihan Media Pembelajaran Crafh

Media pembelajaran crafh termasuk dalam salah satu media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual ini memanfaatkan indra penglihatan dan indra pendengaran peserta didik. Pemanfaatan kedua indra tersebut akan membawa manfaat dan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Karena dari indra penglihatan peserta didik dapat melihat sajian dari media pembelajaran crafh. Dari indra pendengaran pula peserta didik dapat mendengarkan musik yang ada, sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman. Sebagian peserta didik baru mengetahui

media crafh pada saat belajar, bermula dari pengalaman baru tersebut peserta didik antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

V. Simpulan dan Saran

Simpulan yang didapatkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan teori Thiagarajan, peneliti menggunakan sampai tahap yang ke tiga diantaranya pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Terdapat tiga kriteria media pembelajaran dikatakan berkualitas, yaitu: valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran valid karena ersentase skor yang diperoleh 89,5%. Maka media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran praktis karena validator menyatakan media pembelajaran dapat digunakan dengan keterangan sedikit revisi. Media pembelajaran dikategorikan efektif dengan perolehan ketuntasan belajar klasikal (85%) dan persentase skor angket respon peserta didik (89,19%) memiliki persentase yang lebih dari kriteria yang telah ditentukan.

Peneliti akan memberikan saran berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut: (1) Bagi guru, proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash dikategorikan efektif karena media pembelajaran direspon dengan baik oleh peserta didik. (2) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat dikembangkan lebih menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi lagi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, F. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk sma Kelas X. *Jurnal Sains*, 96 – 98.
- Arikunto, S. 2007. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Simang, R., Efendi, & Gagaramusu, Y. 2016. *Meningkatkan Kemampuan siswa menggunakan Kalimat Tanya Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Langaleso*. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 5(7): hal 197-198.
- Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pasca Sarjana X-ITS. Surabaya 4 Agustus 2010, ISBN NO. 979-545-0270-1.