

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MY OBLIGATIONS AND RIGHT* BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA SUBTEMA KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH PADA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Ihdah Luthfiyatus Syarifah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

Ihdahlsyarifah@gmail.com

Ismail Marzuki

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

ismailmarzuki@umg.ac.id

Nanang Khoirul Umam

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

nanang.khu@umg.ac.id

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Thiagarajan yaitu model 4-D, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), dan tahap pengembangan (Develop). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kevalidan media pembelajaran, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini yaitu: a) hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan validator (2 guru dan 2 dosen teknik informatika) dengan memperoleh rata-rata 82,5. Maka, media pembelajaran dikategorikan valid, b) hasil rata-rata respon peserta didik mendapatkan presentase skor angket respon peserta didik sebesar 80,74%. Maka, media pembelajaran sangat baik digunakan dalam pembelajaran, c) hasil efektifitas media pembelajaran dengan perolehan ketuntasan belajar klasikal sebesar 88,89%. Maka, media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas

Keywords: *Macromedia Flash ; My Obligations And Right.*

PENDAHULUAN

Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dengan materi pembelajaran akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di dalam kelas . Perlu adanya guru yang mampu menguasai materi, metode pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi pun semakin berkembang pesat, teknologi

akan terus berevolusi dan berkembang mengikuti zaman . Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut memberikan pengaruh dan dampak di berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Pada zaman modern ini, para guru diharuskan selalu berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan agar dapat menunjang dalam proses belajar mengajar di kelas. Salah satunya yakni penggunaan media pembelajaran yang inovatif misalnya pada fitur multimedia seperti mengatur suara, menganimasikan gambar bergerak dan menyajikan video yang dapat membantu peserta didik memahami hal yang abstrak menjadi gambaran yang nyata . Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai . Macromedia flash merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh macromedia, desain ini memiliki kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan, sehingga program ini cukup baik dalam pembuatan berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan interaktif .

Kewajiban dan hakku di rumah membahas definisi kewajiban dan hak, akibat tidak menjalankan kewajiban, dan macam-macam kewajiban dan hak di rumah. Pada bagian macam-macam kewajiban dan hak dirumah, peserta didik mengidentifikasi video mengenai kewajiban dan hak di rumah. Karena dalam waktu 3 kali dalam 1 minggu guru tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran, sehingga kualitas dari hasil pembelajaran kurang memuaskan berdasarkan nilai ulangan harian dengan rata-rata 65. Maka dari itu, dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pembelajaran kurang memuaskan berdasarkan nilai ulangan harian dengan rata-rata 65. Maka dari itu, dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran my obligations and right dengan model pengembangan Thiagarajan yang dilakukan sampai pada tahap ketiga, meliputi pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) yang telah diuji cobakan secara terbatas pada proses pembelajaran di SD tersebut guna mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 36 Gresik dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III berjumlah 9 peserta didik yang terdiri dari 5 peserta didik perempuan dan 4 peserta didik laki-laki. Penelitian ini dilakukan di semester genap pada tahun ajaran 2021/2022. Jenis penelitian

yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau research and development (RND) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang mengadopsi dari Thiagarajan yang meliputi pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (develop).

Teknik analisis data yang digunakan yang pertama yakni kevalidan media pembelajaran. Data dari hasil validasi media pembelajaran dianalisa menggunakan metode analisis presentase dengan rumus pengolahan data yang diadaptasi dari 1. Penilaian validator terhadap kevalidan media pembelajaran masing-masing dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

Sumber: Sugiyono,2012

Va= Validitas dari ahli

Tse= (Total skor empiris) hasil validasi dari validator

Tsh= (Total skor maksimal)

Setelah masing-masing nilai validator diketahui, pengembangan dapat dilakukan perhitungan gabungan hasil analisis kedalam rumus yakni:

$$NA = \frac{Nilai V1 + Nilai V2}{2}$$

Sumber: Sugiyono,2012

NA= Nilai Akhir

Nilai V1= Nilai Validator pertama

Nilai V2= Nilai Validator kedua

Hasil validasi telah diketahui tingkat prosentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria taraf keberhasilan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata skor akhir dari validator ≥ 69 . Apabila skor akhir diperoleh ≤ 68 , maka media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukkan dari validator 2

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

² M.d Dewi, "Pengembangan Modul Matematika Menggunakan Model Thiagarajan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Di MTs Pesantren Daar Al Ulum Kiasaran," *Jurnal Paradikma* 10, no. 2 (2017): 193–203.

Tabel 1. Tingkat Kevalidan

| Skor | Kriteria |
|--------|--------------|
| 85-100 | Sangat Valid |
| 69-84 | Valid |
| 53-68 | Cukup Valid |
| 36-52 | Kurang Valid |
| 20-36 | Tidak Valid |

Sumber: Dewi,2017

Yang kedua yakni angket respon peserta didik, data hasil tanggapan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus yang mengadopsi dari 3.

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

Sumber: Arikunto, S .2007

SS : Sangat Setuju : Skor 5

S : Setuju : Skor 4

KS : Kurang Setuju : Skor 3

TS : Tidak Setuju : Skor 2

STS : Sangat Tidak Setuju : Skor 1

Tabel 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

Jika respon peserta didik mencapai lebih dari 61% maka disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* baik, artinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Yang ketiga yakni tes hasil belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik diperoleh dari pemberian tes belajar pada akhir proses pembelajaran. Syarat ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 , dan ketuntasan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Cara menghitung ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan rumus:

1) Daya serap individual peserta didik

³ S Arikunto, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007).

$$DSI = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100\%$$

2) Ketuntasan hasil belajar klasikal

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Simang, R., Efendi, &Gagramusu,2016

KAJIAN TEORI

Menurut Azhar Arsyad pengertian media pembelajaran merupakan komponen yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang dapat meningkatkan cara berpikir serta minat belajar siswa⁴. Menurut Firmadani⁵ ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran audio, media pembelajaran visual, dan media pembelajaran audiovisual. Bahan-bahan media pembelajaran audiovisual mampu memberikan banyak manfaat asalkan guru dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan peserta didik tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini⁶. Contoh media pembelajaran audiovisual yakni video, di dalam video menyediakan metode penyaluran informasi yang menarik dan nyata dalam kehidupan sehari-hari⁷. *Macromedia flash* merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh macromedia, desain ini memiliki kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan, sehingga program ini cukup baik dalam pembuatan berbagai macam media pembelajaran yang interaktif dan menarik⁸. Selain itu, bahan ajar maupun media pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash* sangat praktis, file dapat disimpan di CD atau *flash disk*. Dengan pemanfaatan kemajuan teknologi, guru dapat memanfaatkannya dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien. Pendidikan berkaitan erat dengan suatu proses yang memiliki tujuan untuk menunjang perkembangan fisik, pengembangan keterampilan, pikiran dan

⁴ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada* 36, no. 1 (2011): 9–34.

⁵ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 93–97.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014).

⁷ Tonni Limbong and Janner Simartama, "Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik," 2020.

⁸ Alim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat Dan Zakat."

perasaan⁹. Sehingga, pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini merupakan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang telah diuji cobakan keberhasilannya melalui proses pembelajaran dikelas III UPT SDN 36 Gresik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan teori Thiagarajan yang memiliki 4 tahap dalam penelitian, akan tetapi peneliti menggunakan sampai tahap ke 3. Adapun ke 3 tahap tersebut antara lain, yang pertama terdapat tahap pendefinisian (*define*), pada tahap pendefinisian ini memiliki lima langkah dalam melaksanakan penelitian yaitu, (1) analisis ujung depan, pada tahap analisis ujung depan ini merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan pada tahap pendefinisian. Analisis ujung depan ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang dialami saat proses pembelajaran. Setelah melakukan analisis ujung depan, langkah selanjutnya yakni (2) tahap analisis peserta didik ini dilakukan peneliti untuk menganalisis karakteristik peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan analisis peserta didik yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah pada kelas III UPT SDN 36 Gresik. Setelah melakukan analisis peserta didik, langkah selanjutnya yakni melakukan (3) analisis materi, analisis materi yang digunakan untuk mengidentifikasi bagian-bagian atau materi yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran. Materi yang digunakan oleh peneliti adalah kewajiban dan hakku di rumah yang termuat dalam mata pelajaran PPKn yang meliputi: pengertian kewajiban dan hak, akibat tidak menjalankan kewajiban, macam-macam kewajiban dan hak di rumah. Setelah analisis materi dilakukan langkah selanjutnya yakni (4) analisis tugas merupakan langkah selanjutnya setelah melakukan analisis materi, untuk mengidentifikasi tugas yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Langkah yang terakhir yakni (5) perumusan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran adalah mengombinasikan tujuan analisis materi dengan analisis tugas.

Setelah tahap pendefinisian (*define*) selesai, langkah selanjutnya

⁹ Y.I.P. Dan Asep Gunawan, "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Madaniyah* 11, no. 2 (2021): 133-150.

melakukan tahap yang kedua yakni tahap perancangan (*design*), pada tahap perancangan ini terdiri dari tiga langkah, langkah pertama yakni (1) pemilihan media pembelajaran didasarkan atas analisis peserta didik dan analisis materi yang akan digunakan dalam penyampaian materi. Materi pada subtema kewajiban dan hakku di rumah menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Langkah yang kedua yakni (2) langkah pemilihan format merupakan langkah untuk membuat media pembelajaran, berguna untuk mempermudah dalam perancangan awal media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti yakni menggunakan program *macromedia flash*. Program *macromedia flash* yang digunakan oleh peneliti yakni *macromedia flash 8*, di dalamnya terdapat beberapa bagian di antaranya: *stage, tools box, timeline, library*, dan *properties*. Pemilihan format dengan menggunakan program *macromedia flash 8* ini didasarkan pada langkah yang pertama yakni tahap pendefinisian (*define*). Langkah yang ketiga yakni (3) rancangan awal media pembelajaran pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan awal media pembelajaran dilakukan pembuatan rancangan awal media pembelajaran *my obligations and right* berbasis *macromedia flash*.

Dan tahap yang ketiga yakni tahap pengembangan (*develop*), pada tahap ini menghasilkan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik, sehingga layak untuk dilakukan uji coba terbatas. Sebelum dilakukan uji coba terbatas, langkah-langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

1. Validasi media

Validasi media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dilakukan oleh validator yang berkompeten, berikut validator media pembelajaran berbasis *macromedia flash*:

- 1) Guru di UPT SDN 36 Gresik yaitu Leni Setiawati, S.Pd
- 2) Guru di UPT SDN 36 Gresik yaitu Hamidah, S.Pd
- 3) Dosen Teknik Informatika yaitu Putri Aisyiyah Rakhma Devi, M.Kom
- 4) Dosen Teknik Informatika yaitu Umi Chotijah, M.Kom.

Berikut ini adalah hasil dari proses validasi media dan validasi materi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Nilai Validator Media 1

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor Yang Diperoleh |
|-------------------|---|---------------------|
| 1. | Penggunaan font (jenis dan ukuran huruf) sudah sesuai dengan ukuran media, terlihat jelas, rapi, dan memenuhi kelengkapan kata pada media | 4 |
| 2. | Gambar dan isi dalam media terlihat jelas, rapi, dan mudah dipahami | 3 |
| 3. | Penataan tata letak (isi dan gambar) setiap halaman diatur secara proposional, sederhana, dan tidak tumpang tindih | 3 |
| 4. | Kesesuaian pemakaian warna pada media dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar | 3 |
| 5. | Media disajikan secara praktis, luwes dan mudah digunakan | 4 |
| 6. | Media dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar | 4 |
| Jumlah Skor | | 21 |
| Validitas Media 1 | | 70 |

Dari hasil tabel 3 tersebut langkah pertama yakni dengan menjumlahkan seluruh skor yang telah diberikan oleh ibu Devi (validator media 1) mendapatkan total skor sebesar 21, kemudian total skor dari ibu Devi dihitung dengan menggunakan rumus validitas sebagai berikut:

$$V_a = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100$$

$$V_a = \frac{21}{30} \times 100$$

$$V_a = 70$$

Perhitungan dari hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa media tersebut masuk dalam kategori valid. Artinya proses validasi ini memenuhi indikator keberhasilan terhadap kevalidan media. Sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Nilai Validator Media 2

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor Yang Diperoleh |
|-------------------|---|---------------------|
| 1. | Penggunaan font (jenis dan ukuran huruf) sudah sesuai dengan ukuran media, terlihat jelas, rapi, dan memenuhi kelengkapan kata pada media | 5 |
| 2. | Gambar dan isi dalam media terlihat jelas, rapi, dan mudah dipahami | 5 |
| 3. | Penataan tata letak (isi dan gambar) setiap halaman diatur secara proposional, sederhana, dan tidak tumpang tindih | 5 |
| 4. | Kesesuaian pemakaian warna pada media dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar | 5 |
| 5. | Media disajikan secara praktis, luwes dan mudah digunakan | 5 |
| 6. | Media dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar | 5 |
| Jumlah Skor | | 30 |
| Validitas Media 2 | | 100 |

Dari hasil tabel 4 tersebut langkah yang kedua yakni menjumlahkan skor yang telah diberikan oleh ibu Umi (validator media 2) mendapatkan skor sebesar 30, kemudian total skor dari ibu Umi dihitung dengan menggunakan rumus validitas sebagai berikut:

$$V_a = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100$$

$$V_a = \frac{30}{30} \times 100$$

$$V_a = 100$$

Perhitungan dari hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa media tersebut masuk dalam kategori valid. Artinya proses validasi ini memenuhi indikator keberhasilan terhadap kevalidan media. Sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Nilai Akhir Hasil Validasi Media

| Jenis Validasi | Hasil Validitas Media | Nilai Akhir Validasi Media |
|------------------|-----------------------|----------------------------|
| Validasi Media 1 | 70 | 85 |
| Validasi Media 2 | 100 | |

Pada hasil tabel 5 langkah yang ketiga yakni menghitung nilai akhir dari total skor validasi media 1 dan 2, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{Nilai validator media 1} + \text{Nilai validator media 2}}{2}$$

$$NA = \frac{70+100}{2}$$

$$NA = \frac{170}{2}$$

$$NA = 85$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata nilai akhir dari validasi media mendapatkan skor sebesar 85 serta dapat diketahui bahwa media tersebut masuk dalam kategori valid. Artinya proses validasi ini memenuhi indikator keberhasilan terhadap kevalidan media. Sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Nilai Validator Materi 1

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor Yang Diperoleh |
|--------------------|--|---------------------|
| 1. | Materi yang ada dalam media sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar | 5 |
| 2. | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> tersusun secara lengkap, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik | 4 |
| 3. | Gambar dalam media mudah dipahami oleh peserta didik | 4 |
| 4. | Tujuan pembelajaran melalui media dapat tersampaikan | 4 |
| 5. | Penggunaan Bahasa sesuai karakteristik peserta didik dan mudah dipahami oleh peserta didik | 4 |
| 6. | Pengembangan media relevan dengan topik yang diajarkan | 4 |
| Jumlah Skor | | 25 |
| Validitas Materi 1 | | 83 |

Dari hasil tabel 6 di atas, langkah pertama yakni dengan menjumlahkan seluruh skor yang telah diberikan oleh ibu Leni (validator materi 1) mendapatkan total skor sebesar 25, kemudian total skor dari ibu Leni dihitung dengan menggunakan rumus validitas sebagai berikut:

$$V_a = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100$$

$$V_a = \frac{25}{30} \times 100$$

$$V_a = 83$$

Perhitungan dari hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa validasi materi tersebut masuk dalam kategori valid. Artinya jika dilihat dari segi materi yang dituangkan dalam media pembelajaran *my obligations and right* berbasis *macromedia flash* sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga dapat disajikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Nilai Validator Materi 2

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor Yang Diperoleh |
|--------------------|--|---------------------|
| 1. | Materi yang ada dalam media sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar | 5 |
| 2. | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> tersusun secara lengkap, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik | 4 |
| 3. | Gambar dalam media mudah dipahami oleh peserta didik | 4 |
| 4. | Tujuan pembelajaran melalui media dapat tersampaikan | 4 |
| 5. | Penggunaan Bahasa sesuai karakteristik peserta didik dan mudah dipahami oleh peserta didik | 3 |
| 6. | Pengembangan media relevan dengan topik yang diajarkan | 3 |
| Jumlah Skor | | 23 |
| Validitas Materi 2 | | 77 |

Dari hasil tabel 7 langkah yang kedua yakni menjumlahkan skor yang telah diberikan oleh ibu Hamidah (validator materi 2) mendapatkan skor sebesar 23, kemudian total skor dari ibu Hamidah dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V_a = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100$$

$$V_a = \frac{23}{30} \times 100$$

$$V_a = 77$$

Perhitungan dari hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa validasi materi tersebut masuk dalam kategori valid. Artinya jika dilihat dari segi materi yang dituangkan dalam media pembelajaran *my obligations and right* berbasis *macromedia flash* sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga dapat disajikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 8. Nilai Akhir Hasil Validasi Materi

| Jenis Validasi | Hasil Validitas Materi | Nilai Akhir Validasi Materi |
|-------------------|------------------------|-----------------------------|
| Validasi Materi 1 | 83 | 80 |
| Validasi Materi 2 | 77 | |

Pada hasil tabel 8 langkah yang ketiga yakni menghitung nilai akhir dari total skor validasi materi 1 dan 2, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 NA &= \frac{\text{Nilai validator materi 1} + \text{Nilai validator materi 2}}{2} \\
 NA &= \frac{83 + 77}{2} \\
 NA &= \frac{160}{2} \\
 NA &= 80
 \end{aligned}$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata nilai akhir dari validasi materi mendapatkan skor sebesar 80, validasi materi tersebut masuk dalam kategori valid. Artinya jika dilihat dari segi materi yang dituangkan dalam media pembelajaran *my obligations and right* berbasis *macromedia flash* sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga dapat disajikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Media dan Materi

| Jenis Validator | Nilai Rata-Rata | Nilai Akhir |
|-----------------------------|-----------------|-------------|
| Nilai Akhir Validasi Media | 85 | 82,5 |
| Nilai Akhir Validasi Materi | 80 | |

Dari tabel 9 dapat dilihat bahwa setelah masing-masing nilai validasi diketahui, pengembangan dapat dilakukan perhitungan gabungan analisis ke dalam rumus yakni:

$$\begin{aligned}
 NA &= \frac{\text{Nilai Akhir Validator media} + \text{Nilai Akhir Validator materi}}{2} \\
 NA &= \frac{85 + 80}{2} \\
 NA &= \frac{165}{2} \\
 NA &= 82,5
 \end{aligned}$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi media pembelajaran berbasis *macromedia flash* mendapatkan nilai akhir 82,5. Artinya media pembelajaran *my obligations and right* berbasis *macromedia flash* ditinjau dari segi tampilan, keterbacaan, dan materi yang dituangkan dalam penggunaan media mendapat kriteria valid.

2. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik diberikan ketika proses pembelajaran telah selesai. Tujuan diberikannya angket respon peserta didik dalam penelitian, yakni untuk mengetahui respon (tanggapan) dari peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Berdasarkan angket respon tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran tersebut sesuai atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Peserta Didik

| No | Nama Peserta Didik | SS | S | KS | TS | STS |
|------------|--------------------|----|----|----|----|-----|
| 1. | AIN | - | 6 | - | - | - |
| 2. | IBH | 3 | 3 | - | - | - |
| 3. | MALK | - | 6 | - | - | - |
| 4. | MMKK | 1 | 5 | - | - | - |
| 5. | MRAK | 3 | 3 | - | - | - |
| 6. | MRRD | - | 6 | - | - | - |
| 7. | NSS | - | 6 | - | - | - |
| 8. | SNAZ | - | 6 | - | - | - |
| 9. | ZEF | - | 6 | - | - | - |
| Total Skor | | 6 | 47 | 0 | 0 | 0 |

Setelah data respon peserta didik diperoleh, peneliti melakukan perhitungan presentase angket respon peserta didik dengan menggunakan rumus perhitungan presentase angket respon peserta didik secara klasikal:

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

$$PD = \frac{(5 \times 6) + (4 \times 47) + (3 \times 0) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{(5 \times 6) \times 9} \times 100\%$$

$$PD = \frac{(30) + (188) + (0) + (0) + (0)}{(30) \times 9} \times 100\%$$

$$PD = \frac{218}{270} \times 100\%$$

$$PD = 80,74\%$$

Hasil perhitungan presentase angket respon peserta didik sebesar 80,74% dapat diartikan bahwa media pembelajaran baik digunakan untuk

kegiatan pembelajaran, karena hasil respon peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah di tentukan yakni $\geq 61\%$.

3. Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tes hasil belajar peserta didik digunakan untuk mendapatkan nilai pada materi subtema kewajiban dan hakku di rumah. Tes hasil belajar diberikan kepada peserta didik kelas III UPT SDN 36 Gresik. Berikut perolehan tes hasil belajar yang didapat peserta didik.

Tabel 11. Perolehan Tes Hasil Belajar

| No | Nama Peserta Didik | Skor | Keterangan | |
|----|--------------------|------|------------|----------------|
| | | | Memenuhi | Belum Memenuhi |
| 1. | AIN | 95 | √ | - |
| 2. | IBH | 100 | √ | - |
| 3. | MALK | 90 | √ | - |
| 4. | MMKK | 75 | √ | - |
| 5. | MRAK | 70 | - | √ |
| 6. | MRRD | 90 | √ | - |
| 7. | NSS | 100 | √ | - |
| 8. | SNAZ | 95 | √ | - |
| 9. | ZEF | 90 | √ | - |

Keterangan:

Memenuhi ≥ 75

Belum Memenuhi ≤ 75

Perolehan data di atas di ketahui 9 peserta didik yang telah mengikuti tes hasil belajar yang kedua. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberikan sekolah 75, jadi nilai yang diperoleh peserta didik minimal ≥ 75 . Apabila peserta didik mencapai nilai kurang dari 75 termasuk dalam kategori belum memenuhi. Dari tes hasil belajar diperoleh sebanyak 1 dari 9 peserta didik mendapatkan hasil belum memenuhi, karena hasil yang diperoleh ≤ 75 . Adapun cara mengetahui ketuntasan hasil belajar klasikal menggunakan rumus:

$$KBK = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{KBK} = \frac{8}{9} \times 100\%$$
$$\text{KBK} = 88,89\%$$

Hasil dari perhitungan ketuntasan hasil belajar klasikal di atas sebesar 88,89%, menunjukkan ketuntasan hasil belajar secara klasikal termasuk dalam kategori memenuhi yang artinya media pembelajaran efektif, karena memenuhi standart ketuntasan secara klasikal yakni 75%.

SIMPULAN

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi subtema kewajiban dan hakku di rumah pada kelas 3 Sekolah Dasar ini, mengacu pada model pengembangan Thiagarajan (*4-D models*) yang sudah disederhanakan. Peneliti menggunakan sampai tahap ketiga. Adapun hasil validitas media pembelajaran memperoleh skor sebesar 82,5. Maka, media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dikatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Serta diperoleh hasil rata-rata respon peserta didik mendapatkan presentase angket respon peserta didik sebesar 80,74%. Maka, media pembelajaran sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Sehingga, efektifitas media pembelajaran mendapatkan perolehan rata-rata ketuntasan belajar klasikal sebesar 88,89%. Maka, media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Said Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat Dan Zakat." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2021): 38–59.
- Arikunto, S. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014.
- Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran." *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada* 36, no. 1 (2011): 9–34.
- Dewi, M.d. "Pengembangan Modul Matematika Menggunakan Model Thiagarajan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Di MTs Pesantren Daar Al Ulum Kiasaran." *Jurnal Paradikma* 10, no. 2 (2017): 193–203.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97.
- Gunawan, Y.I.P. Dan Asep. "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Madaniyah* 11, no. 2 (2021): 133-150.
- Limbong, Tonni, and Janner Simartama. "Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik," 2020.
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3928–39.
- Nada Naviana Simartama, Naniek Sulistya Wardani, Tego Prasetyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3, no. 1 (2019): 194–99.
- Rosidah, Cholifah Tur, Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, and Apri Irianto. "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring Di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur." *Kanigara* 1, no. 1 (2021): 23–31.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Teoh, Bsp, and Tse-kian Neo. "Interactive Multimedia Learning: Students' Attitudes and Learning Impact in an Animation Course." *The Turkish Online Journal of Educational Technology* 6, no. 4 (2007): 28–37.