



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 9900-9910

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Di SMPN 5 Satu Atap Padarincang

Dede Sutarya^{1✉}, Umalihayati², Popi Dayurni³

Universitas Bina Bangsa Serang Banten

Email : tanjung84rika@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan macromedia flash 8 yang valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Jenis penelitian dan pengembangan ini berupa Research dan Development (R&D). Ada sepuluh langkah dalam penelitian ini diantaranya potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk dan revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi final, tetapi peneliti hanya mengimplementasikan tujuh tahap saja, yaitu adanya potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk dan revisi produk. Penelitian ini dilakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023 dari bulan maret sampai bulan juni yang disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran TIK. Adapun tempat penelitian dan pengembangan di SMPN 5 Satu Atap Padarincang yang terletak di wilayah kecamatan padarincang kabupaten serang. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 23 orang, terdiri dari 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang guru mata pelajaran TIK dan 20 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan Instrumen pengumpulan data berupa instrumen kevalidan untuk ahli materi dan ahli media dan satu orang guru TIK, instrumen kepraktisan dan instrumen keefektifan untuk peserta didik. Kategori dan bobot nilai pada penelitian ini adalah Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Kurang Setuju = 3, Tidak Setuju = 2 dan Sangat Tidak Setuju = 1. Setelah pengisian instrumen selesai kemudian dikumpulkan dan diolah untuk dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan beberapa hal sebagai berikut: 1) hasil uji validasi dari para ahli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dengan tingkat kevalidan 88,78%, maka disimpulkan validasi dari ahli dinyatakan Valid, 2) hasil uji kepraktisan dari hasil pengolahan dan analisis angket ke peserta didik

menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dengan tingkat kepraktisan 89,03%, maka disimpulkan kepraktisan dinyatakan Sangat Valid, 3) hasil uji keefektifan dari hasil pengolahan dan analisis angket ke peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash 8 dengan tingkat keefektifan 89,47%, maka disimpulkan keefektifan dinyatakan Sangat Valid. Aspek Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan valid, praktis dan efektif serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran TIK di SMPN 5 Satu Atap Padarincang.

. Kata Kunci : *Media Pembelajaran Digital, Macromedia Flash 8*

Abstract

This study aims to reveal the stages in developing digital learning media using macromedia flash 8 which are valid, practical and effective for learning Information and Communication Technology (ICT) subjects. This type of research and development is in the form of Research and Development (R&D). There are ten steps in this research including potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials and product revisions, usage trials, product revisions and mass production, but researchers only implement seven stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial and product revision. This research was conducted in the even semester of the 2022/2023 school year from March to June which is adjusted to the ICT subject schedule. As for the research and development site at Padarincang One-Roof SMPN 5, which is located in the Padarincang sub-district, Serang Regency. The number of respondents in this study were 23 people, consisting of 1 material expert, 1 media expert, 1 ICT subject teacher and 20 students. Data collection techniques in this study were in the form of observation, interviews, questionnaires, and documentation, while the data collection instruments were in the form of validity instruments for material experts and media experts and one ICT teacher, practical instruments and effectiveness instruments for students. The categories and weights in this study are Strongly Agree = 5, Agree = 4, Less Agree = 3, Disagree = 2 and Strongly Disagree = 1. After filling out the instruments, they are then collected and processed for descriptive analysis. The results of the study show the following: 1) the results of the validation test from the experts show that the development of learning media using Macromedia Flash 8 has a validity level of 88.78%, it is concluded that the validation from the experts is stated as Valid, 2) the results of the practicality test from the results of processing and analysis of questionnaires to students show that the development of learning media using Macromedia Flash 8 with a practicality level of 89.03%, it is concluded that practicality is stated to be Very Valid, 3) the results of the effectiveness test from the results of processing and analysis questionnaire to students showed that the development of learning media using macromedia flash 8 with an effectiveness level of 89.47%, it was concluded that the effectiveness was declared very valid. Aspect So, it can be concluded that the media products developed are valid, practical and effective and can be used in the ICT learning process at Padarincang One Roof Middle School 5.

Keywords: *Digital Learning Media, Macromedia Flash 8*

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 5 Satu Atap Padarincang terdapat berbagai masalah diantaranya: minimnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, belum ada penggunaan media pembelajaran yang interaktif, metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi, penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan buku teks. Hal ini memberikan dampak pada siswa yaitu berupa siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru, siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran, siswa bermain saat diskusi kelompok, suasana kelas kurang kondusif dalam belajar, siswa tidak mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) di rumah, dan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 5 Satu Atap Padarincang".

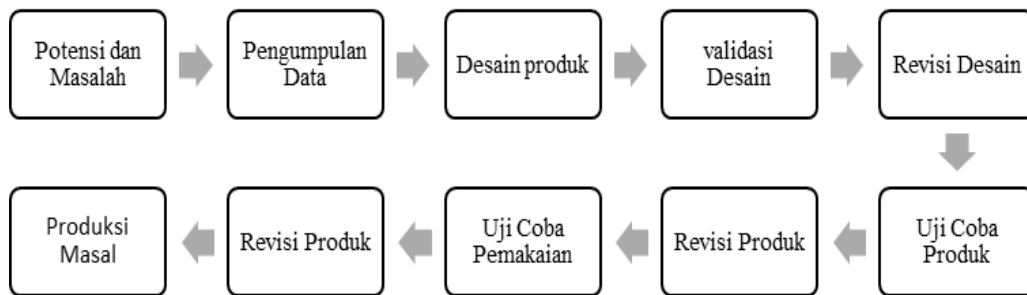
Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Sistem. Aplikasi ini terkait dengan kelebihanannya yang dapat digunakan untuk mendesain animasi, baik berupa objek grafis, teks, maupun suara. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis macromedia flash ini dilakukan karena kemampuan yang dimilikinya, yaitu yang dapat membuat animasi gerak, animasi masking, tombol interaktif, animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, games, kuis interaktif, simulasi/visualisasi, dapat dikonversi serta dipublish ke dalam beberapa tipe.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran, diharapkan akan mempermudah pengajar melakukan pemilihan media yang tepat pada saat membuat rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Perkembangan TIK telah memberikan dampak besar pada inovasi pengembangan ragam/jenis media pembelajaran yang mampu mengakomodasikan suara, visual dan/atau gerak dalam bentuk multimedia atau komputer. Pembuatan media pembelajaran yang menuntut kreativitas tenaga pendidik untuk memanfaatkan kemajuan TIK memberikan kontribusi dalam mengakomodasikan gaya-gaya belajar peserta didik perihal audio, visual, dan/atau kombinasi keduanya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa Penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, alat tulis, alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (software). Menurut Sukardi (2015) desain penelitian adalah semua proses (persiapan, pelaksanaan, dan penulisan laporan) yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. Menurut Sugiyono dalam Jurnal Purnama, S. (2016:19-32) terdapat sepuluh langkah pada metode penelitian dan pengembangan. Adapun langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D).

Namun pada pelaksanaannya peneliti hanya mengimplementasikan 7 tahap dari 10 tahap, hal ini dikarenakan langkah 8, 9 dan 10 diperuntukkan untuk penelitian pengembangan dengan subyek penelitian yang banyak dan waktu yang cukup lama. Adapun ke 7 tahap tersebut adalah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan produk akhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil penelitian ini diuraikan secara detail mengenai pengembangan media pembelajaran digital menggunakan macromedia flash 8. Sebanyak 20 peserta didik menjadi sampel sebagai responden dan Seluruh data hasil penelitian yang masuk dan memenuhi syarat, diolah dan dianalisis untuk mengungkapkan informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Tabel 4.1 menunjukkan data responden untuk variabel Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas secara singkat.:

Statistik	Validitas	Praktikalitas	Efektivitas
N	3	20	20
Jumlah Nilai	262	1615	1083
Mean (rata-rata)	87	80,75	54,15
Median	85	80	54

Modus	85	79	53
Nilai Maksimum	92	87	58
Nilai Minimum	85	77	51
Range/Jangauan	7	10	7
Interval	3	6	5
P. Kelas Interval	3	2	2
Varians	10,889	5,787	4,431
Standard Deviasi	3,300	2,405	2,105

Adapun tampilan visual dari media pembelajaran menggunakan Program Macromedia Flash 8 yang dikembangkan di SMPN 5 Satu Atap Padarincang adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal/Masuk



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 4.3

Tampilan Halaman Petunjuk.



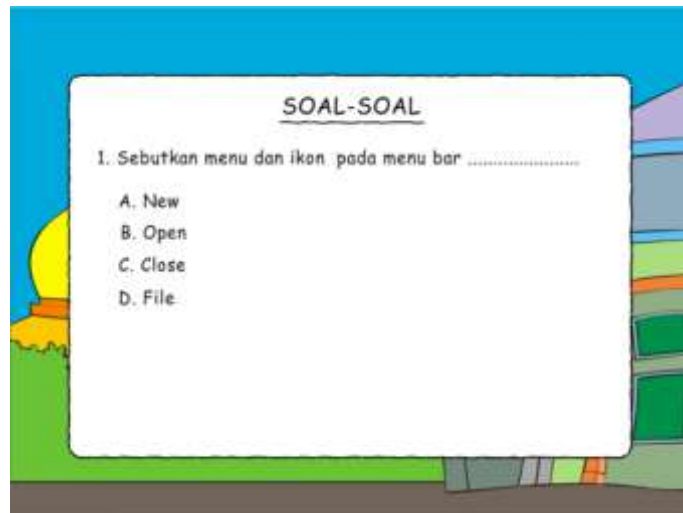
Gambar 4.4

Tampilan Halaman Menu Materi.



Gambar 4.5

Salah Satu Tampilan Pada Halaman Materi.



Gambar 4.6

Salah Satu Tampilan Pada Halaman Soal Evaluasi



Gambar 4.7

Salah Satu Tampilan Halaman *Feedback*.



Gambar 4.8

Tampilan Halaman Keluar

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran digital menggunakan macromedia flash 8 yang akan digunakan di SMPN 5 Satu Atap Padatincang. Berdasarkan penilaian dari uji validitas dihasilkan nilai rata-rata 88,78%, dan berdasarkan tabel kriteria penafsiran, dapat disimpulkan bahwa validasi dari ahli, maka media pembelajaran digital menggunakan macromedia flash 8 adalah sangat valid.

Setelah validasi, media pembelajaran interaktif diuji pada peserta didik untuk mengetahui seberapa efektif dan efisiennya. Uji coba menggunakan media pembelajaran TIK dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif produk. Ujicoba pada peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktikalitas serta keefektifan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8. Berdasarkan penilaian dari uji kepraktikalitas dan efektivitas memperoleh persentase rata-ratanya yaitu 89,03% untuk tingkat kepraktikalitas yang tergolong dalam kategori sangat praktis dan tingkat efektivitas diangka 89,47% tergolong dalam kategori sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.12 Hasil uji coba Media Pembelajaran Interaktif

Hasil Uji Coba	Presentase	Keterangan
Validasi	88,78%	Sangat Valid
Praktikalitas	89,03%	Sangat Praktis
Efektifitas	89,47%	Sangat Efektif

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan perpaduan langkah-langkah dari model penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dan tujuannya adalah mengetahui validitas media pembelajaran, mengetahui praktikalitas media pembelajaran dan mengetahui efektivitas media pembelajaran. Uji kevalidan ini dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan satu orang guru mata pelajaran TIK di SMPN tersebut. Sedangkan untuk pengujian kepraktisan dan keefektifan dilakukan kepada sejumlah peserta didik kelas IX sejumlah 20 peserta didik.

2. Berdasarkan hasil uji produk secara Validitas, Kepraktikalitas dan Efektivitas secara keseluruhan adalah sebagai berikut:
 - a) Hasil dari penilaian Validasi produk dari Validator didapatkan skor persentase kelayakan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Macromedia flash 8 dari ke tiga validator didapatkan skor akhir Validitas media sebesar 88,78% dengan kategori "Valid".
 - b) Hasil penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Digital Menggunakan Macromedia flash 8 yang diujicobakan kepada 20 peserta didik sebagai responden didapatkan persentase akhir sebesar 89,03% dengan kategori "Sangat Praktis".
 - c) Hasil penilaian Efektifitas Media Pembelajaran Digital Menggunakan Macromedia flash 8 yang diujicobakan kepada 20 peserta didik sebagai responden didapatkan persentase akhir sebesar 89,27% dengan kategori "Sangat Efektif".

.DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 dengan pendekatan contextual teaching and learning pada materi bangun ruang kelas v sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1281
- Ashari, M. (2019). Jurnalisme digital: Dari pengumpulan informasi sampai penyebaran pesan. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 1-16.
- Dolong, J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
<https://eprints.uny.ac.id/38058/1/AYU%20KURNIAWATI%20075202440070.pdf>
- Kam, (2016), Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 569
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>

- Kurniawati, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen. *Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Maizora, S. (2016). Pembuatan media pembelajaran dengan Macromedia Flash 8. *Accessed on July, 6th May*.
- Misbahruddin, A. (2014). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) OLEH RUMAH TANGGA UNTUK KEHIDUPAN SEHARI-HARI INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) UTILIZATION BY THE HOUSEHOLD FOR DAILY ACTIVITY. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan, 18(1)*, 1-16.
- Muhson, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 8(2)*.
- Mulyati, M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash dalam meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X di SMK Penerbangan Techno Terapan Makassar. *CENDEKIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN, 7(1)*, 79-88.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran, 1(1)*, 128-135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat, 3(1)*, 171-187.
- Panjaitan, D. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika Berbasis Multimedia. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika, 2(1)*, 11-15.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3(2)*, 173-181.
- Priyanto, D. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 14(1)*, 92-110.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1)*, 19-32.
- Rahayu, Y. M. (2017). Pengaruh perubahan kurikulum 2013 terhadap perkembangan peserta didik. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon, 18(3)*, 22-42. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/logika/article/viewFile/216/139>
- Rusman, M. Pd. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media, 2017.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 1(1)*, 20-30.

- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... & Kom, M. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Agrapana Media.
- Sugiarti, R., & Arcana, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Model Example Non Example pada Materi Geometri Di SMP.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Yolanda, F., & Hasanah, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1039-1051.