



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 939-948

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

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

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8*
Pendidikan Pancasila Materi Norma dalam Kehidupanku
Pada Kelas V SD Negeri 03 Pontianak Kota

Rianda^{1✉}, Asmayani Salimi², Dyoty Auliya Vilda Ghasya³

Universitas Tanjungpura

Email: riandaeza46@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dibuat bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang layak dan mampu meningkatkan minat dan rasa ingin belajar anak yang nantinya akan menghasilkan produk aplikasi berbentuk .EXE . Metode penelitian yang digunakan pada pengembangan ini ialah *Borg and Gall*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, validasi ahli, dan angket peserta didik dan didokumentasikan selama penggunaan media ajar berbasis *Macromedia Flash 8*. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, dan kuisisioner/angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir dengan melakukan 2 kali validasi dan ujicoba kelompok kecil 5 orang dan kelompok besar 15 orang. Tingkat kelayakan media dan materi yang dikembangkan adalah "3,23" dengan nilai rata-rata dari 2 orang validator adalah 3,22 dan hasil rata-rata angket peserta didik bernilai 3.79 adalah respon "Sangat Baik".

Kata Kunci: : *Pengembangan, Pendidikan Pancasila, Kelayakan Media, Macromedia Flash 8, Respon, Java*

Abstract

This research aims to develop a Macromedia Flash 8-based learning media product that is feasible and able to increase children's interest and curiosity in learning which will produce an application product in the form of .EXE. The research method used in this development is Borg and Gall. The data sources used in this study are interviews, expert validation, and questionnaires of students and documented during the use of Macromedia Flash 8-based teaching media. The results showed that the media development process was planning, developing initial products, testing initial products, revising initial products, field trials, and revising final products by conducting 2 validations and testing small groups of 5 people and large groups of 15 people. The level of feasibility of the media and materials developed is "3.23" with the average value of 2 validators is 3.22 and the average result of the students' questionnaire is 3.79 is "Very Good" response.

Keywords: *Development, Pancasila Education, Media Feasibility, Macromedia Flash 8, Response, Java*

PENDAHULUAN

Perkembangan dari Ilmu bidang teknologi pada era ini sudah sangat pesat yang sudah tidak dapat dihindari oleh kita semua. Dalam perkembangan yang sangat pesat berdampak pada teknologi komunikasi yang bisa dirasakan langsung khususnya dengan perkembangan berbagai media digital. Masyarakat di era ini dinamakan *society* 4.0 yang mana era dengan jelas ditandai dengan banyaknya perkembangan teknologi dan ilmu komunikasi. Teknologi dan Ilmu komunikasi ini memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan yang dapat membantu guru dalam mengoptimalkan pembelajaran yang ada. Dalam perkembangan teknologi di pendidikan banyak hal yang terjadi untuk mengikuti keadaan dunia sekarang. Seperti pengembangan kemampuan guru untuk mengikuti perkembangan yang ada. Walau demikian tetap ditemukan banyak sekolah yang masih belum mampu untuk memenuhi dan memanfaatkan teknologi yang ada untuk diterapkan dalam kegiatan belajar dikelas.

Berlangsungnya kegiatan disekolah diperlukan adanya perangkat pembelajaran yang harus guru buat dan ikuti yaitu kurikulum. Pengembangan kurikulum di indonesia sudah mencapai 10 buah perubahan dari diawali tahun 1947 hingga penggunaan sekarang yaitu kurikulum mendeka, selain itu juga penggunaan kurikulum sudah datur dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yang menyampaikan bahwa kurikulum merupakan kumpulan perangkat dan rencan yang dilengkapi tujuan, isi, dan bahan untuk belajar disertai dengan cara untuk menyampaikannya yang digunakan untuk pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran supaya tercapai tujuan pendidikan yang di tentukan (Rusman, 2015, h.55).

Berdasarkan kegiatan observasi juga hasil wawancara pertama yang dilaksanakan pada guru kelas V SD Negeri 03 Pontianak Kota. Peneliti mendapatkan penggunaan kurikulum terbaru dan kurangnya guru dalam mengikuti dan memanfaatkan era baru

menyebabkan terjadinya penurunan semangat belajar dari peserta didik perubahan metode penilaian juga menjadi kesulitan yang cukup sulit dihadapi, hal yang ditemui juga guru sudah mencoba memanfaatkan media PPT untuk memberikan variasi mengajar, penggunaan *macromedia flash 8* ini juga banyak memiliki kelebihan yang sudah pernah disampaikan antara lain lebih kecil, mudah memasukkan file dan gambar dan audio, mudah dikontrol, memiliki variasi serta mudah dioperasikan (Pramono. 2006, h.2). Hanya saja karena media konvensional digunakan satu arah dari pengajar ke peserta didik dan tidak bisa dioperasikan peserta didik. Mereka menjadi cukup kewalahan dengan materi yang butuh banyak penjelasan. Selain itu guru tidak pernah sekalipun membuat media menggunakan *macromedia flash 8* yang menjadi salah satu variasi media ajar dengan lebih portabel dan cara pengoperasian yang mudah untuk peserta didik. Padahal hasil observasi peneliti melihat sekolah sudah memiliki fasilitas yang sudah cukup memadai untuk penggunaan berbagai media yang sesuai trend saat ini dan mengikuti selera serta karakteristik gen z.

Beberapa penelitian yang digunakan peneliti karena relevan dengan judul yang dimuat mengenai media ajar berbasis *macromedia flash 8* adalah sebagai berikut, yaitu pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash 8* materi pencemaran lingkungan untuk siswa SPM kelas VII (Fahmi Nasirudin & Lilik Mawartiningsih, 2017); pengembangan media pembelajaran *macromedia flash 8* berbasis pendekatan konsep (Abdullah Muwaffaq & Lilik Mawartiningsih, 2017); pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar (Muhibuddin Fadli, 2015). Penelitian-penelitian yang telah disampaikan menunjukkan bahwa pengembangan media ajar bisa dimanfaatkan ke berbagai tingkatan dan materi.

Berdasarkan penjabaran diatas dengan berbagai penelitian, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V SD. Pemilihan sekolah diambil berdasarkan ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap dan kondisi yang baik. Dalam penelitian ini masalah umum yang akan diteliti adalah "Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V pada pembelajaran pendidikan pancasila materi Norma dalam Kehidupanku". Sub masalah dijabarkan sebagai berikut : (1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi Norma dalam Kehidupanku menurut ahli materi dan media?. (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi Norma dalam Kehidupanku kelas V SD Negeri 03 Pontianak Kota?. Adapun tujuan umum yang dibuat untuk penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis

Macromedia Flash 8 pada kelas V dengan produk berbentuk EXE. Tujuan khusus yang diambil dalam penelitian sebagai berikut : (1) Menghasilkan media pembelajaran yang valid menurut para ahli untuk pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada kelas V SD Negeri 03 Pontianak Kota. (2) Mengetahui hasil implementasi kepraktisan media pembelajaran di kelas V SD 03 Pontianak Kota.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini diadaptasi dari model *Borg and Gall*. Kebutuhan pemilihan model dipilih karena cocok untuk penelitian pengembangan berskala kecil yang menggunakan 10 Langkah penelitian (Arifin, 2014:129-132) untuk sesuai dengan apa yang dijelaskan setiap tahap pengembangan terdiri dari penelitian pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil ujicoba, uji coba, uji coba produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas, revisi produk akhir, deseminasi dan implementasi. Penggunaan metode ini juga termasuk dalam bagian dari RnD sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2015) bahwa Metode penelitian dan pengembangan atau *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" (h.297). Penelitian ini yang akan dikembangkan hanya sampai ketujuh untuk skala kecil tanpa implementasi secara luas dengan penjeleasan yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, Tahap pertama yang dilakukan observasi dan wawancara, yaitu melakukan pengumpulan informasi tentang permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode an didapatkan kesulitan terjadi di pembelajaran yang lambat dan kurang aktif. (2) Desain Produk, penentuan awal dengan membuat *flowchart* dan dilanjutkan *storyboard* sehingga terbentuk rancangan awal dari media dan penambahan tombol dengan bantuan Aplikasi mengedit dan Office, dan pemilihan materi dengan aplikasi untuk memproduksi yaitu *macromedia flash 8*. (3) Validasi dan revisi desain, dilakukan perbaikan media dengan konsultasi kepada dosen dilanjutkan dengan validasi media ajar sebanyak 2 kali dan 1 kali revisi produk untuk menjadi produk valid , (4) Ujicoba Produk dan revisi produk, proses ini melaksanakan ujicoba kelompok kecil berjumlah 5 peserta dan kelompok besar berjumlah 15 peserta dengan pengecekan umpan balik setelah ujicoba untuk menjadi bahan revisi produk jika masih ada yang kurang. Setelah semua selesai menghasilkan produk akhir media yang sudah valid dari validator dan uji praktisi.

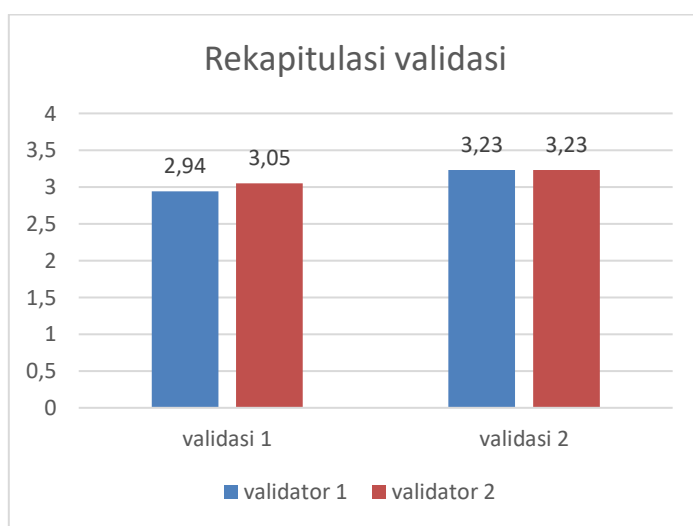
Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) observasi dan (2) angket dengan yang menjadi sumber data utama adalah angket validasi dan angket ujicoba peserta didik,

dengan data tambahan yaitu wawancara guru kelas V SD Negeri 24 Pontianak Tenggara dan dokumentasi ujicoba. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli media dan materi dan angket respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini wajib melalui validasi ahli untuk menghasilkan mendapatkan media yang layak yang telah di Validasi oleh 2 Ahli Media dan Materi juga melalui uji kelayakan ke peserta didik dengan cara uji coba kelompok kecil dan kelompok besar serta dengan pengambilan dan analisis data Angket peserta didik yang menghasilkan yaitu.

Hasil dari Validasi 2 Ahli Materi dan media dengan 2 kali validasi dapat dilihat di gambar berikut.



Gambar 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Analisis data ahli materi dan media dari 2 validator yang ada ditabel bisa peneliti jelaskan menjadi, dalam validasi pertama didapatkan hasil dari ahli materi dan media pertama telah melakukan validasi dengan total skor didapat 50 dari 17 indikator yang ditanyakan, berdasarkan data tersebut didapatkan nilai rata-rata validasi materi dan media pertama.

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyaknya indikator}} \\
 &= \frac{50}{17} \\
 &= 2,94
 \end{aligned}$$

Didapatkan hasil dari ahli pertama mendapatkan tingkat kevalidan dengan rata-rata nilai 2,94 yang merupakan kriteria "Cukup Valid". Peneliti diberikan beberapa poin untuk perbaikan antara lain penambahan tombol dan pemberian variasi untuk latar belakang materi. Selanjutnya Ahli kedua untuk validasi pertama setelah melakukan validasi didapatkan skor 52 dari 17 indikator yang ditanyakan, berdasarkan data tersebut didapatkan nilai rata-rata validator kedua.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyaknya indikator}} \\ &= \frac{52}{17} \\ &= 3,05\end{aligned}$$

Didapatkan bahwa validasi dari validator kedua menghasilkan nilai dengan rata-rata nilai 3,05 sehingga memenuhi kriteria "Valid" . Peneliti mendapatkan masukan dari validator untuk memasukkan musik untuk menambah daya tarik kepada peserta didik.

Setelah memperbaiki media hasil revisi, peneliti melaksanakan validasi kedua terhadap media dengan hasil yang didapatkan dapat dilihat digambar 1. Untuk hasil yang didapatkan dapat peneliti jelaskan. Hasil validasi kedua dari validator pertama setelah melakukan proses revisi didapatkan nilai sebanyak 55 dari 17 indikator. Sehingga rata-rata yang dihitung untuk validasi kedua yaitu :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyaknya indikator}} \\ &= \frac{55}{17} \\ &= 3,23\end{aligned}$$

Hasil dihitung dari validasi kedua ahli pertama didapatkan tingkat kelayakan sebanyak rata-rata nilai 3,23 yang masuk kedalam kriteria "Valid" . Peneliti sudah tidak perlu memperbaiki apapun dari media yang sudah ada. Selanjutnya validasi kedua dilakukan oleh Ahli kedua yang dilakanakan beberapa hari setelah validasi oleh validator pertama dengan hasil validasi nilai yang didapat sebanyak 55 dari 17 indikator yang diberikan. Berdasarkan hasil tersebut tersebut maka dapat dihitung rata-rata nilai validasi.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyaknya indikator}} \\ &= \frac{55}{17} \\ &= 3,25\end{aligned}$$

Setelah dilakukan perhitungan dari ahli media kedua didapatkan tingkat kelayakan dengan rata-rata 3,25 yang sudah masuk kriteria "Valid" .Peneliti sedikit mendapat perbaikan pada ukuran tombol dan tulisan yang masih kurang jelas menurut valdiator.

Untuk selanjutnya dilakukan kegiatan uji coba prototipe produk yang dilaksanakan melalui 2 tahapan percobaan yaitu uji coba kelompok kecil dengan 5 peserta didik kemudian uji coba kelompok besar dengan 15 peserta didik. Berikut hasil ujicoba untuk kelompok kecil 5 orang yang dilaksanakan 14 November 2023 dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil

No.	Nama	Total skor	Rata-rata	Kriteria
1	M. Arka	36	3,60	Sangat Baik
2	Khoirul Anam	36	3.60	Sangat Baik
3	Alif	34	3.40	Sangat Baik
4	Firhan Indra Firdaus	27	2.70	Baik
5	Neiges Raiqa Zamira	31	3.10	Sangat Baik
Jumlah			16.4	

Berdasarkan hasil yang dijabarkan dalam tabel 1. Maka diketahui respon media oleh 5 peserta pada penggunaan media ajar adalah :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah rata-rata}}{\text{Banyaknya responden}} \\ &= \frac{16.4}{5} \\ &= 3.28 \end{aligned}$$

Hasil yang didapatkan untuk uji coba kelompok kecil adalah 3.28 yang sudah memasuki kriteria "Sangat Baik" dengan sedikit catatan beberapa anak duduk dibelakang sulit melihat jadi untuk uji coba tahap selanjutnya infokus ditambah jarak agar lebih lebar tampilannya..

Setelah diketahui solusinya dilaksanakan Uji coba kelompok besar yang berlangsung pada 15 November 2023 berjumlah 15 peserta didik dengan hasil yang dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Ujicoba Kelompok Besar

No.	Nama	Total Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Aqila K.A	36	3.60	Sangat Baik
2	Dinda Camilla A	38	3.80	Sangat Baik
3	Diva Nazwa Sabila	40	4.00	Sangat Baik

4	Gladis Andhira Putri	38	3.80	Sangat Baik
5	Jennifer	38	3.80	Sangat Baik
6	Mifthul Rizki	38	3.80	Sangat Baik
7	M. Fauzan	36	3.60	Sangat Baik
8	M. Yusuf Asrafi	36	3.60	Sangat Baik
9	Nicolas Vincent	38	3.80	Sangat Baik
10	Naufal	38	3.80	Sangat Baik
11	Qhadiza Rahmawati	35	3.50	Sangat Baik
12	Shacarla Putria H	38	3.80	Sangat Baik
13	Syahira Safarani	39	3.90	Sangat Baik
14	Wina Yusina	40	4.00	Sangat Baik
15	Winni Wijaya	40	4.00	Sangat Baik
Jumlah			56.8	

Berdasarkan hasil dari tabel 2. Maka bisa didapatkan respon peserta didik dalam penggunaan media ajar *Macromedia Flash 8* yaitu :

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{\text{Jumlah rata-rata}}{\text{Banyaknya responden}} \\
 &= \frac{56.8}{15} \\
 &= 3.79
 \end{aligned}$$

Hasil analisis yang didapat setelah uji coba kelompok besar dengan nilai sebesar 3.79 sehingga memenuhi kriteria "Sangat Baik" dalam uji kepraktisan untuk peserta didik terhadap penggunaan media.

Pembahasan

Setelah dikembangkan produk media tentunya diperlukan pengecekan kevalidan media tersebut untuk mengetahui apakah media sudah bisa digunakan atau belum. Pengujian tingkat kelayakan media ini disebut dengan uji validitas, produk penelitian harus bisa mencapai atau melewati batas kevalidan sehingga bisa melewati uji validitas dan layak digunakan. Hal ini sama dengan pendapat (Maulana, 2022) yang menyatakan bahwa "validitas berhubungan dengan suatu perubahan mengukur apa yang seharusnya diukur."

Berdasarkan tabel hasil validasi dari 2 Ahli materi dan media, dapat diambil dan disimpulkan untuk media yang dibuat sudah layak dengan nilai yang didapat dari ahli pertama, validasi pertama dan kedua berturut-turut sebesar 2.94 dan 3.23 serta ahli kedua

sebesar 3.05 dan 3.23 dengan total rata-rata nilai akhir validasi kedua didapatkan 3.23 sehingga sudah memenuhi kriteria sangat layak untuk dipergunakan dan diujicobakan.

Selanjutnya Ujicoba tahap pertama kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kesiapan media untuk digunakan ke kelompok yang lebih besar sehingga di ujicoba kelompok kecil didapatkan beberapa umpan balik untuk perbaikan sebelum turun ke kelompok besar. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan 2 kali pertemuan berbeda hari masing-masing untuk ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Dengan dilaksanakannya ujicoba tersebut didapatkan respon peserta didik yang positif dan peserta didik menyukai penggunaan media seperti yang peneliti buat, hal ini juga sejalan dengan kalimat dari (Nugraha, dkk, 2013:33) menyatakan bahwa "Respon positif siswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran". Untuk melihat dampak positif dari respon peserta didik terlihat di hasil yang didapat hasil analisis angket kepraktisan dan tabel respon peserta didik yang ada di SD 03 Pontianak Kota pada kelas V dengan jumlah 20 orang anak dengan 5 kelompok kecil dan 15 kelompok besar, masing-masing memberikan nilai 3.28 dan 3.79 yang memiliki rata-rata nilai "Sangat Baik" sehingga kepraktisan media ajar sangat efektif.

SIMPULAN

Pengembangan Media Game edukasi ini membentuk beberapa kesimpulan dapat dituliskan antara lain: (1) Hasil dari validasi mendapatkan nilai secara berurut Validator pertama 3,23 dan kedua 3,23 yang sudah mendapat nilai rata-rata "valid" dan sudah memenuhi sebagian besar perbaikan yang diperlukan. (2) kegiatan melaksanakan 2 uji coba kepada peserta didik kelompok kecil 5 orang dan kelompok besar 15 orang mendapat respon sangat baik dengan angka rata-rata respon adalah kelompok kecil 3.28 dan kelompok besar 3.79 yang mendapatkan hasil Sangat Baik sehingga disimpulkan media game membantu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2014. Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Fahmi, S. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, 5(2), 166-191. Diunduh dari <http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Agrisains/article/viewFile/150/139>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa

Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.

Nugraha, A.D., Binadja, A., & Supartono. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*. 2(1):27-34.

Pramono, A. (2006). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.

Rusman . (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.