



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 UNTUK KELAS V SDN KASIK PUTIH  
KECAMATAN SAMADUA KABUPATEN ACEH SELATAN**

Diajukan oleh:

Ketua : Mardhatillah, M.Pd. (NIDN 1312049101)  
Anggota : Dr. Jonni Sitorus, ST., M.Pd (1331077402)  
Oula Fitriani (1911080017)  
Laina (1911080018)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Sekolah Dasar  
Universitas Bina Bangsa Getsempena  
Banda Aceh  
2021


Kepada:  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

## HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

1. Judul	<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS <i>MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8</i> UNTUK KELAS V SDN KASIK PUTIH KECAMATAN SAMADUA KABUPATEN ACEH SELATAN</b>
2. Ketua Peneliti: a) Nama lengkap dan gelar b) NIDN c) Perguruan Tinggi d) Program Studi	Mardhatillah, M.Pd 1312049101 Universitas Bina Bangsa Getsempena PGSD
3. Nama Anggota Peneliti	Dr. Jonni Sitorus, ST., M.Pd (1331077402) Oula Fitriani (1911080017) Laina (1911080018))
4. Waktu Pelaksanaan	Maret - Agustus 2021
5. Biaya yang diperlukan a) Yayasan b) Mandiri c) Dikti d) Luar Negeri	Rp 11.000.000,-
Jumlah	Rp 11.000.000,-

Mengetahui  
Ketua LP2M  
  
(Intan Kemala Sari, M.Pd)  
NIDN 0127088602  


Banda Aceh, 30 November 2021  
Ketua Tim Pengusul

  
Mardhatillah, M.Pd.  
NIDN 1312049101

Menyetujui,  
Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
(Dr. Lili Kasmimi, M.Si)  
NIDN. 0117126801  


### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash profesional 8 pada materi menulis surat untuk siswa kelas V SDN Kasik Putih. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Borg dan Gall yang dipadu dengan model pengembangan Dick and Carey, dengan tahapan (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) menyusun naskah media, (4) validasi ahli, (5) revisi, dan (6) uji coba produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan: data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket atau kuesioner. Data-data dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Uji coba ahli materi pada penilaian kelayakan isi berada pada kriteria sangat baik (84,4%); (2) Uji ahli desain pembelajaran berada pada kriteria sangat baik (87%); (3) uji coba perorangan berada pada kriteria sangat baik (89,6%); (4) uji coba kelompok berada pada kriteria sangat baik (82,4%) (4) uji coba lapangan berada pada kriteria sangat baik (84,6%). Demikian pula dengan uji efektifitas produk terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi menulis surat dengan kelas yang hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran. Dari data yang diperoleh diketahui untuk pretest  $t_{hitung} = 0,413 < t_{tabel} = 2,002$  dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar sebelum diberi perlakuan adalah sama. Sedangkan untuk posttest  $t_{hitung} = 4,683 > t_{tabel} = 2,002$  dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol. Hal itu berarti keadaan akhir siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah diberi treatment terdapat perbedaan hasil belajar.

**Kata Kunci:** *Macromedia Flash, Bahasa Indonesia, Menulis Surat*

### Abstract

*This research aims to produce media-based interactive learning macromedia flash Professional 8 on writing material for students of class V SDN Kasik Putih. this type of research is research development and Gall that Borg combined with Dick and Carey model of development, with the stages (1) analyzing the needs and characteristics of students, (2) formulating goals, instructional (3) draw up the paper media, (4) validation expert, (5) revision, and (6) test the final product. The results showed: data about the quality of product development is collected with question form or questionnaire. The collected data were analyzed by descriptive quantitative analysis techniques. The results of this research indicate (1) the trial of expert feasibility appraisal material on the content resides on the criteria very well (84.4%); (2) Test expert instructional design is on the criteria very well (87%); (3) individual trial is on the criteria very well (89.6%); (4) test group resides on the criteria very well (82.4%) (4) the field trials are on the criteria very well (84.6%). Similarly, a test of the effectiveness of the product there is a difference in student learning outcomes that uses macromedia flash-based multimedia learning material on writing a letter with the class that only use the textbook as a medium of instruction. From the data obtained are known to pretest  $t_{hitung} = 0,413 < t_{tabel} = 2,002$  inconclusive results in improving students ' ability of*

*studying before being given the treatment is the same. As for the posttest  $t_{hitung} = 4,683 > t_{tabel} = 2,002$  can be concluded that there is a difference between experimental and control class posttest. It means the final State grade experiment and control after being given treatment there is a difference in the results of learning.*

***Keywords:*** *Macromedia Flash, Indonesian Language, Write a Letter*

## PENDAHULUAN

Sejauh ini pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, singkatnya masalah yang dihadapi dewasa ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa hanya pintar secara teoritis tetapi miskin dalam aplikasi (Susanto, 2014:6).

Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang masih kurang variatif, poses pembelajaran memiliki kecenderungan pada metode tertentu (konvensional), dan tidak memerhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Siswa kurang aktif dalam proses belajar, siswa lebih banyak mendengar dan menulis, menyebabkan isi pelajaran sebagai hafalan sehingga siswa tidak memahami konsep yang sebenarnya.

Hasil observasi peneliti di SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan menunjukkan bahwa pengaruh metode pembelajaran yang tidak efektif mengakibatkan 50% dari siswa kelas V belum mencapai nilai ketuntasan yang ditentukan yaitu 65, artinya bahwa nilai yang dicapai berkisar antara 0-64 demikian juga jumlah nilai harian maupun nilai akhir sekolah secara rata-rata masih belum mencapai nilai optimal yaitu mencapai nilai rata-rata 50. Evaluasi hasil kemampuan memahami informasi teks disajikan dalam Tabel sebagai berikut. Tabel 1 Nilai Evaluasi Bahasa Indonesia Siswa kelas V

SDN Kasik Putih T.P 2012 s.d 2015

No	Tahun Pelajaran	KKM	Nilai Terendah (NTR)	Nilai Tertinggi (NTT)	Nilai Rata-rata (NRR)
1	2012-2013	65	57,8	85,7	71,75
2	2014-2015	65	20,8	83,6	67,20

Rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan menulis dipengaruhi oleh banyak faktor. Namun secara garis besar faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya

adalah kurangnya aktivitas belajar siswa,

sedangkan yang merupakan faktor eksternal adalah media pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Untuk itu, peneliti juga melakukan pembagian angket analisis kebutuhan kepada 20 orang guru di SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan.

Tabel 2 Data Analisis Kebutuhan

No	Jenis Informasi	Jawaban	Freq	%
----	-----------------	---------	------	---

- 1 Sudah mengenal atau tidak mengenal media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash?
  - 2 Menggunakan atau tidak media komputer/laptop dalam proses pembelajaran?
  - 3 Memerlukan atau tidak pelatihan mendesain media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash?
- 

Data di atas menunjukkan sebagian besar guru di SDN Kasik Putih belum mengenal media interaktif dan sebagian besar guru belum pernah menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memandang perlu untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Media pembelajaran *macromedia flash professional 8* memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan beragam *image* dan objek, seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Dengan menggabungkan *link* dan *tool* sehingga memungkinkan pemakainya untuk melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi (Suyatno, 2003:45).

Peneliti melihat bahwa pengembangan media berbasis *Macromedia Flash Professional 8* untuk materi menulis surat merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar. Mengingat bahwa selama ini guru yang berkaitan juga hanya menggunakan media buku teks (catatan), maka pemanfaatan media yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tidak terkesan monoton, serta mudah dipahami. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dalam bentuk CD (Compact Disk).

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah :

- 1) Untuk menghasilkan produk dan mengetahui perbandingan kelayakan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash Professional 8* dengan media pembelajaran buku teks (catatan) pada materi menulis surat untuk siswa kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan.
- 2) Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash Professional 8* dengan media pembelajaran buku teks (catatan) pada materi menulis surat untuk siswa kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan.

Penelitian ini dianggap penting sebagai upaya untuk mengubah paradigma yang telah lama digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, yang lebih menekankan pada peranan guru yang mengajar daripada siswa yang belajar (yang dapat disebut paradigma tradisional) ke sesuatu paradigma pembelajaran bahasa Indonesia yang dipandang lebih sesuai dengan cara belajar anak. Upaya-upaya tersebut tidak selalu memberi hasil yang memuaskan. Jika guru menerapkan media pembelajaran yang sama (berdasarkan pengalaman mengajar sebelumnya), maka dimungkinkan tujuan-tujuan pembelajaran bahasa Indonesia atau kompetensi yang diharapkan dari siswa tidak tercapai. Sebuah paradigma yang mapan yang berlaku dalam sebuah sistem boleh jadi tidak sesuai (kurang relevan) apabila paradigma tersebut masih diterapkan pada sistem yang telah mengalami perubahan. Perubahan paradigma tersebut cenderung menimbulkan krisis. Krisis tersebut akan menuntut terjadinya revolusi ilmiah yang melahirkan paradigma baru dalam rangka mengatasi krisis yang terjadi (Kuhn, 2002).

Penerapan paradigma baru berupa media pembelajaran yang diadopsi dari luar dan diadaptasikan di sekolah, menuntut siswa dan guru untuk mengubah perilaku belajar mengajarnya. Interaksi konstruktif di antara siswa dengan temannya, siswa dan guru, siswa-masalah-guru sangat sulit dikondisikan. Hal ini disebabkan pengajaran konvensional yang mengondisikan siswa bersifat pasif menerima pengetahuan. Selama ini, guru memberikan materi bahasa Indonesia dengan pola pembelajaran lama (konvensional) yang hanya memanfaatkan buku ajar sebagai media.

Hasil yang lebih maksimal diharapkan dapat dicapai, apabila penerapan paradigma baru pembelajaran bahasa Indonesia lebih diupayakan dengan penerapan media pembelajaran interaktif pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini berorientasi pada peningkatan kemampuan menulis surat siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan beragam *image* dan objek, seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Dengan melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Dengan demikian, kemampuan berpikir siswa akan semakin berkembang, dikarenakan siswa tertarik dengan objek yang ditampilkan oleh media tersebut, sehingga mendorong kemampuan memahami teks siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg dan Gall dalam Trianto (2009:57), yang mengatakan bahwa penelitian pengembangan dalam pendidikan merupakan

suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang dihasilkan dalam pendidikan. Penelitian ini dipadukan dengan model pengembangan pembelajaran Dick & Carey.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan yang meliputi tahap analisis, desain, rancangan dan tahap pengembangan melalui penilaian dari tim ahli validasi dan persepsi dari tim penguji produk dan juga tim pemakai produk sementara tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Data yang diperoleh adalah data tentang keadaan media pembelajaran berbasis macromedia flash pro 8 pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN Kasik Putih. Data ini dikumpulkan melalui validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran sebanyak dua orang dan angket disebar kepada 30 orang siswa. Instrumen penelitian diberikan kepada ahli validator, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas yang dibuat dalam bentuk *skalalikert* yang telah diberikan skor.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Tahap Menulis Naskah dan Desain Media Pembelajaran**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa Indonesia, dimulai dengan membuat *story board* agar bagian-bagian dari media pembelajaran dapat tersusun dengan baik, *story board* tersebut dijadikan *layout* dengan memperhatikan aspek warna dan komposisi. *Layout* yang telah selesai dibuat diisi dengan materi menulis surat, kemudian *macromedia flash* dimasukkan kedalam CD interaktif yang didesain untuk mempermudah proses belajar dan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa SD Negeri Kasik Putih dalam materi menulis surat.

Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibahas sehingga siswa dapat melihat ilustrasi bergerak dari materi yang dipelajari. Form aktivitas dan jawaban disediakan disetiap materi yang dipelajari dengan tujuan untuk merekam aktivitas siswa saat mempelajari materi. Form aktifitas juga

disediakan pada latihan dan tes, sehingga siswa tidak hanya sekedar menjawab soal melainkan menjawab sesuai dengan pemahaman yang mereka dapat dari materi terlihat dari form aktifitas dan jawaban yang mereka isi.

## Produk

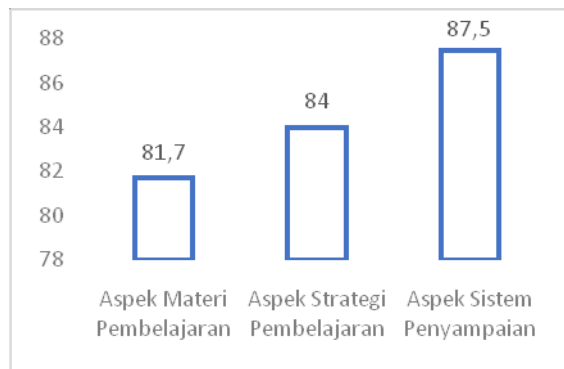
### a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi merupakan pakar yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Validasi materi mencakup kualitas materi pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian pembelajaran. Hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran pada setiap aspek penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh skor rata-rata pada kategorinya masing-masing. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan layak tidaknya, dikembangkan media pembelajaran interaktif dengan *macromedia flash* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis surat. Adapun persentase rata-rata dari hasil penilaian ahli materi akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Evaluasi Dari Ahli Materi

No	Kategorisasi	%	Kriteria
1	Aspek Materi Pembelajaran	81,7%	Sangat Baik
2	Aspek Strategi Pembelajaran	84,0%	Sangat Baik
3	Aspek Sistem Penyampaian Pembelajaran	87,5%	Sangat Baik
	Rata-rata	84,4 %	Sangat Baik

Ahli materi menilai media pembelajaran interaktif materi menulis surat berdasarkan tiga aspek yaitu kualitas materi pembelajaran, kualitas strategi pembelajaran dan kualitas sistem penyampaian pembelajaran yang menunjukkan persentase rata-rata penilaian masing-masing yaitu 81,7 % pada aspek kualitas materi pembelajaran, 84,0 % pada aspek kualitas strategi pembelajaran dan 87,5 % pada aspek kualitas system penyampaian pembelajaran. Ketiga aspek tersebut masuk kategori sangat baik, yang berarti media pembelajaran interaktif materi menulis surat dapat memenuhi tuntutan kebutuhan pembelajaran. Persentase rata-rata dari hasil penilaian ahli materi terlihat pada Gambar di bawah ini.



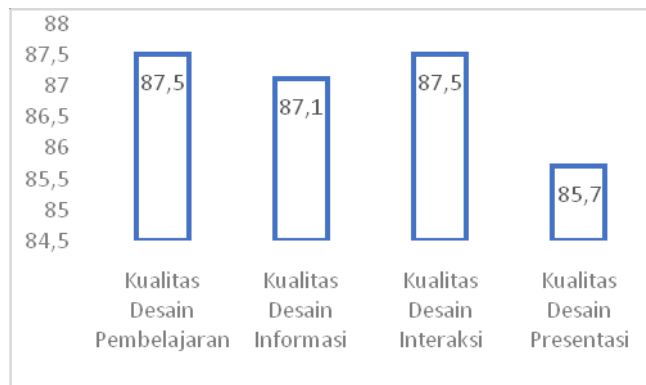
Gambar 1 Hasil Evaluasi Ahli Materi

### b. Data Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Tabel 4 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Kategorisasi	%	Kriteria
1	Kualitas desain pembelajaran	87,5 %	Sangat Baik
2	Kualitas desain Informasi	87,1 %	Sangat Baik
3	Kualitas desain Interaksi	87,5 %	Sangat Baik
4	Kualitas desain Presentasi	85,7 %	Sangat Baik
	Rata-rata	87%	Sangat Baik

Penilaian ahli desain pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia flash* materi menulis surat berdasarkan empat aspek kualitas desain pembelajaran, aspek kualitas desain informasi, aspek kualitas desain interaksi dan aspek kualitas desain presentasi pembelajaran yang menunjukkan persentase rata-rata penilaian masing-masing 87% pada aspek kualitas desain pembelajaran, 87,5 % pada aspek kualitas desain informasi, 87,1 % pada aspek kualitas desain interaksi dan 87,5 % pada aspek kualitas desain presentasi pembelajaran 85,7%. Keempat aspek masuk kategori sangat baik, yang berarti media pembelajaran interaktif materi menulis surat dapat memenuhi tuntutan kebutuhan pembelajaran dan memiliki tampilan yang menarik sehingga memudahkan siswa untuk memperoleh informasi. Penampilan fisik media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia flash* dapat memotivasi siswa untuk belajar. Persentase rata-rata dari hasil penilaian ahli desain pembelajaran terlihat pada Gambar 5.2 di bawah ini:



Gambar 2 Diagram Hasil Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan tanggapan ahli desain pembelajaran, dinyatakan media pembelajaran interaktif menulis surat layak untuk uji coba lapangan. Hasil analisa dari saran atau revisi yang dikemukakan oleh ahli desain pembelajaran diuraikan sebagai berikut : (1) Materi disesuaikan dengan indikator, (2) Melakukan umpan balik setiap pembelajaran membuat petunjuk lanjutan untuk mempelajari materi selanjutnya, (3) penggunaan istilah kurang jelas, dan (5) Membuat variasi musik setiap peralihan topik.

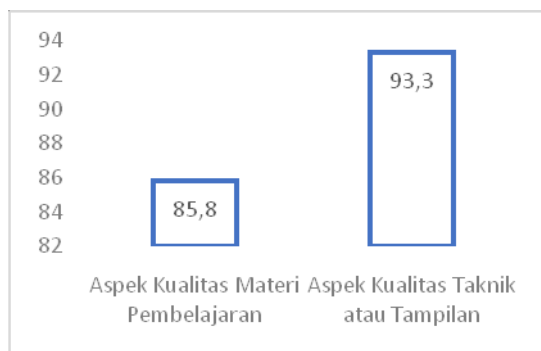
### c. Data Uji Coba Perorangan

Tabel berikut menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian pada uji coba perorangan di SD Negeri Kasik Putih kelas V terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 85,8% dan aspek kualitas teknis atau tampilan sebesar 93,3% dan masing-masing termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada media pembelajaran interaktif materi menulis surat pada uji coba perorangan tidak terdapat perbaikan. Persentase rata-rata dari hasil penilaian ahli materi terlihat pada di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Kategorisasi	%	Kriteria
1	Aspek kualitas materi pembelajaran	85,8%	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas teknis atau tampilan	93,3%	Sangat Baik
	Rata-rata	89,6 %	Sangat Baik

Persentase rata-rata hasil penilaian pada uji coba perorangan terhadap media pembelajaran interaktif terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek kualitas teknis atau tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.3 berikut.



Gambar 3 Hasil Uji Coba Perorangan

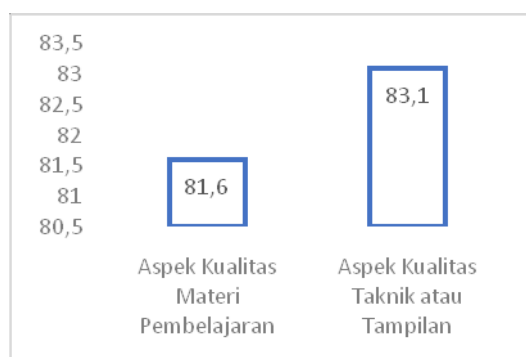
#### d. Data Hasil Uji Coba Kelompok

Tabel 5.20 berikut menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian pada uji kelompok di SD Negeri Kasik Putih kelas V terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 81,6 % dan aspek kualitas teknis atau tampilan sebesar 83,1% dan masing-masing termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada media pembelajaran interaktif materi menulis surat pada uji coba kelompok tidak terdapat perbaikan. Persentase rata-rata dari hasil uji kelompok di SD N Kasik Putih terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Data Hasil Uji Kelompok

No	Kategorisasi	%	Kriteria
1	Aspek kualitas materi pembelajaran	81,6 %	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas teknis atau tampilan	83,1 %	Sangat Baik
	Rata-rata	82,4 %	Sangat Baik

Persentase rata-rata hasil penilaian pada uji coba kelompok di SD Negeri Kasik Putih terhadap media pembelajaran interaktif terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek kualitas teknis atau tampilan dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 4 Data Hasil Uji kelompok

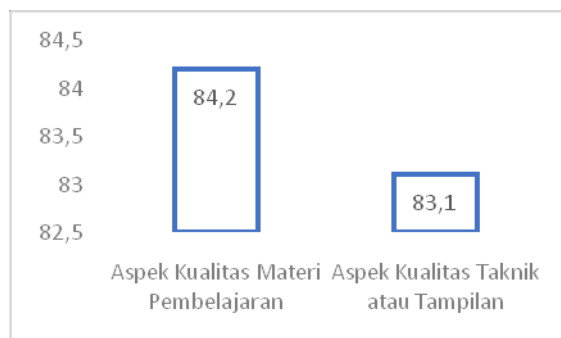
### e. Data Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel berikut menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian pada uji lapangan di SD Negeri Kasik Putih kelas V siswa berjumlah 50 orang terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 84,2% dan aspek kualitas teknis atau tampilan sebesar 85% dan masing-masing termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada media pembelajaran interaktif menulis surat pada uji lapangan tidak terdapat perbaikan. Persentase rata-rata dari hasil uji lapangan di SD Negeri Kasik Putih terlihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 7 Data Hasil Uji Lapangan

No	Kategorisasi	%	Kriteria
1	Aspek kualitas materi pembelajaran	84,2 %	Sangat Baik
2	Aspek Kualitas teknis atau tampilan	85 %	Sangat Baik
Rat t-rata		84,6 %	Sangat Baik

Persentase rata-rata hasil penilaian pada uji lapangan di SD Negeri Kasik Putih terhadap media pembelajaran interaktif terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek kualitas teknis atau tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.5. berikut.



### f. Revisi Produk

#### Revisi Pertama

Gambar 6 Data Hasil Coba Lapangan

peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada tabel

Berdasarkan analisis data evaluasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran,

berikut

Tabel 8. Data Hasil Revisi Topik Oleh Ahli Materi

No	Sebelum Perbaikan	Masalah yang Perlu Direvisi
1	Terdapat kata-kata yang ditulis keliru	Kata-kata yang keliru sudah diperbaiki
2	Terdapat penulisan huruf yang salah	Penulisan huruf menjadi jelas dan tidak

	pada petunjuk penggunaan media	kabur
3	Terdapat materi yang bertele-tele	Materi disusun sederhana dan sesuai dengan penulisan EYD
4	Tombol navigasi next dan back tidak berfungsi dengan baik pada slide 7 dan 8	Tombol next dan back berfungsi dengan baik

Tabel 9 Data Hasil Revisi Oleh Desain Pembelajaran

No	Sebelum Perbaikan	Masalah yang Perlu Direvisi
1	Tidak ada tombol perintah umpan balik	Adanya tombol perintah untuk umpan balik
2	Penulisan huruf terlalu kecil	Memperbesar huruf sehingga dapat dengan jelas dibaca
3	Terdapat sound yang monoton pada setiap peralihan slide sehingga tidak menarik	

Terdapat variasi suara/musik pada peralihan slide

4 Terdapat tombol yang tidak terbaca dikarenakan warna yang gelap

---

Mengganti warna tombol dan warna tulisan

### **Revisi Kedua**

Berdasarkan analisis hasil penelitian pada uji perorangan yang dilakukan pada 3 orang siswa SD Negeri Kasik Putih terdapat perbaikan produk pada media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash Professional 8* yaitu memperbaiki volume musik agar tidak terlalu kuat atau kecil.

### **Revisi Ketiga**

Revisi ketiga terhadap media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Makromedia Flash Professional 8* dilakukan berdasarkan uji kelompok di SD N Kasik Putih kelas V pada 9 orang siswa. Adapun revisi yang

dilakukan adalah penggunaan warna slide yang tidak monoton.

### **Revisi Keempat**

Berdasarkan analisis hasil penelitian pada uji coba lapangan yang dilaksanakan di SD N Kasik Putih kelas V siswa berjumlah 50 orang, tidak terdapat saran perbaikan produk pada media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis surat.

### **Uji Efektifitas**

**Hasil Belajar Siswa yang Diajar Melalui Media Pembelajaran Interaktif berbasis Macromedia Flash**

Analisis data dilakukan melalui uji statistik parametrik dengan uji hipotesis (uji t). Berikut ini adalah hasil dari penelitian :

### **Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol**

Dari hasil pemberian pretest diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang

dilihat dari hasil pre-test siswa kelas eksperimen adalah 3,15, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 3,31. Kemampuan awal siswa pada kedua kelas dikatakan sama jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang akan dibuktikan pada uji-t, berikut tabel rata-rata dan standar deviasi hasil pretest.

Tabel 10 Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Pretest

Pembelajaran	Kelas	Rata- rata
--------------	-------	------------

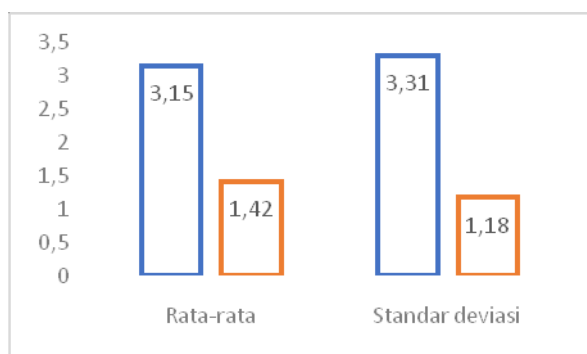
Standar deviasi

<i>Macromedia flash</i>	Eksperimen	3,15	1,42
Konvensional	Kontrol	3,31	1,18

---

Dan digambarkan dalam sebuah diagram batang perbandingan rata-rata dan standar deviasi pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol setelah dipretest sebagai berikut :



Gambar 7 Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Pretest

Setelah diberikan pretest pada kedua kelas , maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa, maka dilakukan pembelajaran dengan *macromedia flash* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.

### **Nilai Posttest kelas eksperimen dan kelas control**

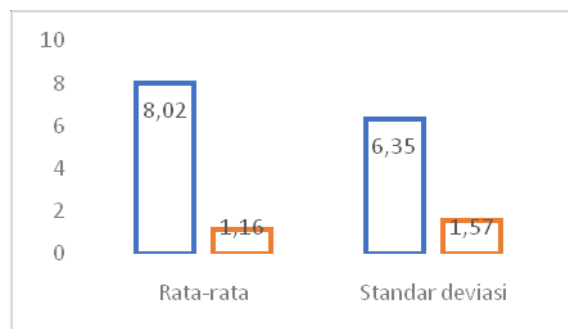
Setelah dilakukan pembelajaran di kedua kelas, maka kemudian kedua kelas diberi posttest (test akhir). Tujuan diberikannya posttest adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dari kedua kelas setelah diberikan pembelajaran dengan *macromedia flash* dan konvensional.

Tabel 11 Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Postest

Pembelajaran	Kelas	Rata-rata	Standar deviasi
<i>Macromedia flash</i>	Eksperimen	8,02	1,16
Konvensional	Kontrol	6,35	1,57

Dan digambarkan dalam sebuah diagram batang perbandingan rata-rata dan

standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan posttest.



Gambar8 Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Posttest

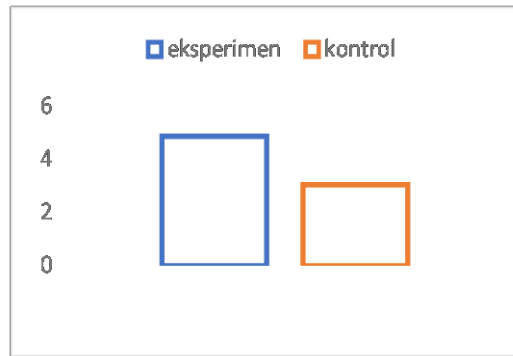
Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil posttest eksperimen (8,02) lebih besar dibandingkan rata-rata hasil posttest kelas kontrol (6,35). Ini menunjukkan suatu perbedaan hasil belajar yang dilihat dari selisih hasil posttest dan pretest siswa dalam materi menulis surat di SD Negeri Kasik Putih.

Berikut adalah perbedaan hasil belajar siswa antara rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat dari selisih pretest dan posttest.

Tabel 12 Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pembelajaran	Kelas	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Selisih Rata-rata
<i>Macromedia flash</i>	Eksperimen	3,15	8,02	4,87
Konvensional	Kontrol	3,31	6,35	3,04

Dan digambarkan dalam sebuah diagram batang perbandingan selisih rata-rata hasil pretest dan posttest.



Gambar 9 Perbedaan Hasil Rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari gambar diatas dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa setelah diajar dengan *macromedia flash* dikelas

### **Pengujian Hipotesis**

eksperimen dan siswa setelah diajar dengan konvensional dikelas kontrol.

Tabel Hasil Uji-t

Test	Kelas	DK	Uji-t	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	48	0,413		2,002	Ha : diterima
	Kontrol	48				
Posttest	Eksperimen	48	4,683			Ho : ditolak
	Kontrol	48				

Berdasarkan tabel diatas untuk pretest  $t_{hitung} = 0,413 < t_{tabel} = 2,002$  dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar sebelum diberi perlakuan adalah sama.

Sedangkan untuk posttest  $t_{hitung} = 4,683 > t_{tabel} = 2,002$  dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol. Hal itu berarti keadaan akhir siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah diberi treatment terdapat perbedaan hasil belajar.

Penelitian dan pengembangan produk ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash Professional 8* dengan materi menulis surat Kelas V SD Negeri Kasik Putih. Media interaktif digunakan sebagai suatu strategi dalam meningkatkan hasil belajar Pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil validasi, uji coba produk dan uji coba efektifitas produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang sudah dikembangkan menunjukkan kualitas layak dan efektif diterapkan pada kelas V SD N kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. Penggunaan mdia belajar ini dianggap penting dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa karena dapat mempengaruhi daya ingat, daya pendengaran dan adanya penglihatannya sehingga mereka dapat lebih mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mmberikan manfaat dalam proses pembelajaran bagi peserta didik secara mandiri maupun kelompok yang dapat meningkatkan interaksi siswa dalam belajar, memahami materi, dan meningkatkan semangat belajar dan kompetensi yang dipelajari (Sururi, 2015: 54).

Menurut Latuheru (1988: 23), manfaat media pembelajaran yaitu: 1) media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan,

2) media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme,

3) media pembelajaran mengatasi

perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik, 4) media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain, 5) media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu, 6) media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami, 7) media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata, 8) media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan, 9) media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata, 10) media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dick, W, Carey, L. 2005. *The systemic design of Instruction*. United States of America: Scott Foresman and Company.
- Franata, Reza, 2012. *Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Komputer Pada Materi Monera Untuk Kelas X SMA/M*, , Tesis tidak diterbitkan. Medan: Program Pascasarjana Medan
- Istiono, Wirawan. 2008. *Education Game with Flash 8.0*. Jakarta: Elex MediaKomputindo.
- Kuhn, T. S. (2002). *The structure of scientific revolution*. Diterjemahkan oleh: Tjun Surjaman. Bandung: P. T. Remaja Rosdakarya.
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R.
- Ligin, *Pengembangan Media Interaktif pada Mata Pelajaran Fisika Siswa Kelas IX MTsN Medan*, Medan: Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan.
- Madcoms. 2007. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro*
- Mardhatillah, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK pada Materi Teks Narasi di SDN 106161 Laut Dendang. *Jurnal Tematik*, 1(16): 78-86
- Sururi, N, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia berbasis Macromedia Interaktif di SD Negeri 060876 Medan Timur, *Jurnal Tematik*, 1(16): 45-55
- Prasetyo, Dimas Arno. 2006. "Panduan Praktis Menggunakan Macromedia Flash.". Jakarta: PT Ercontara Rajawali
- Rita, 2013. *Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Chandra Kusuma*, Tesis tidak diterbitkan. Medan: Program Pascasarjana Medan.
- Siagian, 2014. *Pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia berbasis macromedia flash Professional 8 kelas VSD*, Medan: Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mas Media Buana Pustaka.
- Trianto, 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri.

Tarigan, H.G. 2013. *Menulis sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.