

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDS Muhammadiyah Pasir Jaya Kabupaten Tangerang

¹Siti Yoyoh Namiroh, ²Ina Magdalena, ³Sa'odah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muhammadiyah Tangerang
sitiyoyohnamiroh@gmail.com, inapgsd@gmail.com, saodah.umt@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce flash-based interactive multimedia products that are suitable for thematic subjects with theme 3 sub-themes 1 learning 1 grade IV students of SDS Muhammadiyah Pasir Jaya, Tangerang Regency. This research is a type of research and development (Research and Development) using the Dick & Carey model. Data collection was carried out by observation, questionnaires. The data analysis technique uses qualitative and quantitative techniques. From the results of the validation data from media, multimedia and material experts (Thematic, Indonesian and Natural Sciences) the results of the validation show that the above average score is categorized as agree because it is included in the mean > 3.4 to 4.2, it can be concluded that the new policy on lecturer performance appraisal can be approved respondents to be implemented.

Keywords : *Multimedia, Flash, Interactive*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis flash yang layak digunakan untuk mata pelajaran Tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 peserta didik kelas IV SDS Muhammadiyah Pasir Jaya Kabupaten Tangerang. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Dick & Carey. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket. Teknis analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil data validasi ahli media, multimedia dan materi (Tematik, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam) hasil validasi tersebut menunjukkan diatas rata-rata skor yang dikategorikan tersebut termasuk klasifikasi setuju karena termasuk dalam rerata > 3,4 s/d 4,2 dapat disimpulkan bahwa kebijakan baru tentang penilaian kinerja dosen dapat disetujui responden untuk dilaksanakan.

Kata Kunci : Multimedia, Flash, Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan membuat manusia berkembang dalam membentuk manusia yang unggul dan berkompoten dengan begitu pendidikan mempunyai tiga ranah yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut merupakan sistem dimana ketiganya saling berhubungan, keterkaitan satu dengan yang lainnya. Pendidikan dapat dilakukan melalui formal dan non formal, dalam pendidikan formal bukan hanya menggali ranah kognitif tetapi harus ada nilai karakter yang harus sejalan dengan pengetahuan peserta didik karena nilai karakter yang diajarkan di sekolah akan terus berguna dalam hal bersosialisasi dalam masyarakat, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial. Pendidikan formal untuk meningkatkan tiga ranah tersebut bukan hal yang mudah karena harus ada peran dari kepala sekolah, guru, lingkungan sekolah yang baik untuk peserta didik, dan orang tua. Di sekolah siswa lebih banyak berinteraksi dengan guru dalam pembelajaran maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran di kelas, seperti membuat media pembelajaran yang interaktif, proses pembelajaran yang menyenangkan serta adanya benda-benda konkrit yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peran sekolah tidak kalah penting dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan, sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai untuk pembelajaran di

kelas. Karena pada kurikulum 2013 mengedepankan penilaian sikap, berpusat pada siswa serta dalam proses pembelajaran menggunakan media yang konkrit atau gambaran yang jelas sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran guna menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

Peningkatan pembelajaran yang bermakna dikelas tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator yang merancang dan membuat suasana belajar yang menyenangkan, serta siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Peran aktif guru dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan harus terus dilatih, mengenalkan kepada siswa tentang perkembangan teknologi guna menambahkan pengetahuan secara teknologi kepada siswa.

Pada kenyataannya melalui proses observasi dan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas di kelas IV SDS Muhammadiyah Pasir Jaya. Melalui proses wawancara dilapangan dengan wali kelas IV ditemukan bahwa media pembelajaran masih kurang dikembangkan.

Karena dalam proses pembelajaran guru kurang mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Dari hasil wawancara dan observasi di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis flash

Pengembangan Multimedia Interaktif...

pada pembelajaran Tematik kelas IV SDS Muhammadiyah Pasir Jaya?

Berdasarkan rumusan masalah di tersebut maka tujuan yang ingin dicapai yaitu, mengembangkan multimedia interaktif berbasis flash yang tepat dan menarik dalam pembelajaran tematik kelas IV di SDS Muhammadiyah Pasir Jaya Kabupaten Tangerang.

METODE PENELITIAN

Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif (Firmansyah: 2019:2) merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan komponen pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna. Dalam hal ini pengguna yaitu guru sebagai seorang yang mengendalikan media pembelajaran tersebut. Guna meningkatkan mutu pembelajaran yang aktif di kelas dengan melibatkan siswa sebagai *responden*.

Fungsi Multimedia Pembelajaran menurut (Daryanto:2012:55):

1. Dapat memberikan penguatan materi sehingga adanya respon yang cepat dari pengguna itu sendiri.
2. Mampu membuat siswa menjadi lebih interaktif karena siswa dapat menjadi pengguna untuk mengatur kecepatan proses dalam pembelajaran.
3. Dengan multimedia interaktif pembelajaran dengan multimedia lebih terstruktur dan terkendali.

4. Multimedia ini membuat siswa berkembang dalam pembelajaran karena guru dapat memberikan kesempatan untuk siswa menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberikan keputusan dan berani untuk melakukan percobaan.

Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan guru yaitu Flash. Jenis aplikasi Flash yang digunakan adalah Macromedia Flash.

Flash

Flash menurut (Widada:2010:10) adalah *software* yang digunakan untuk membuat suatu produk media pembelajaran, presentasi atau animasi 2 Dimensi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet. Macromedia Flash (Haerudin, 2017:1) merupakan salah satu *software* yang dapat menjadi wadah untuk membantu pembuatan produk dalam bentuk flash media pembelajaran, game, animasi, presentasi dan lain sebagainya.

Flash menurut (Wahyuningsih, Jamaludin, & Karnan, 2015 Vol. X No. 1) merupakan *software* yang digunakan untuk animasi yang dilengkapi teks, gambar dan audio. Karena agar mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan guru dapat mengevaluasi proses pembelajaran dengan mudah.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik menurut (Kadir dan Asrohah:2015:1) adalah Pembelajaran Tematik menggunakan

tema dalam pembelajaran yang sudah ada, maka tema tersebut dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan dengan pelajaran yang di sekolah ataupun lingkungan sekolah tersebut.

Pembelajaran tematik menurut (Akbar, A'yun, Satriyani, Widodo, Paranimmita dan Ferisa:2017:17) adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang dijadikan tema mata pelajaran. Karena untuk mencapai pembelajaran yang bermakna serta disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu, dan menguji kegunaan produk tertentu.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick & Caray, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan
Pada tahap ini peneliti melakukan observasi atau studi awal mengenai hal yang terkait dengan kondisi nyata di sekolah, maupun kegiatan belajar di kelas.
2. Perumusan tujuan produk atau program
Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan produk atau program yang

akan peneliti buat sesuai dengan kebutuhan disekolah.

3. Penyusunan alat atau instrumen evaluasi
Pada tahap ini penyusunan alat atau instrumen evaluasi berupa angket. Angket terdiri dari tiga macam, angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi dan angket untuk siswa.
4. Penyusunan materi atau produk
Pada tahap ini produk yang disusun berupa multimedia interaktif berbasis Flash pada pembelajaran tematik kelas IV semester 1 tema 3 pembelajaran 1.
5. Penulisan naskah produksi dan *story boards*
Peneliti lebih dulu membuat ide dan gambaran awal produk agar lebih mudah di pahami.
6. Uji coba dan validasi
Hasil penelitian dari validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan uji kelompok kecil dan besar oleh siswa. Uji coba dilakukan dengan tiga langkah yaitu uji coba prototipe bahan secara perorangan (*one-to-one trying out*) yaitu dosen ahli media, multimedia dan ahli materi (Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Tematik), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) dan Uji coba lapangan (*field tryout*) oleh siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Pasir Jaya Kabupaten Tangerang.

Pengembangan Multimedia Interaktif...

7. Revisi

Setelah melakukan validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi

8. Produksi akhir

Pada tahap produksi akhir jika semua saran telah dipenuhi dan media telah sempurna maka dilakukan produksi akhir.

Penelitian ini dilakukan dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif menurut (Sugiyono:2017:245) adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisa data yang sudah dikumpulkan dari angket berupa nilai yang diberikan oleh validator dan responden.

Uraian hasil validasi para ahli serta respon siswa, peneliti menggunakan skala likert. Menurut Widoyoko (2017) Prinsip pokok skala likert adalah menentukan letak skala seseorang dalam suatu rangkaian sikap terhadap hal sikap, mulai dari sangat negatif sampai dengan sangat positif.

1. Penentuan Skoring

Skoring pilihan jawaban yang tersedia dilembar validasi yaitu 5 pilihan jawaban. Skor tertinggi 5 yang berarti Sangat Setuju (SS), skor 4 untuk Setuju (S), skor 3 untuk Kurang Setuju (KS), skor 2

untuk Tidak Setuju (TS), dan skor 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS).

2. Penentuan Jarak Interval

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang sikap mulai dari Sangat Tidak Setuju (STS) sampai dengan Sangat Setuju (SS) digunakan rumus:

$$I = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Dengan menggunakan rumus interval, maka dapat disusun tabel klasifikasi sikap responden terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi rerata skor jawaban

| Rerata skor Jawaban | Klasifikasi Sikap |
|---------------------|---------------------------|
| >1,0 s/d 1,8 | Sangat Tidak Setuju (STS) |
| >1,8 s/d 2,6 | Tidak Setuju (TS) |
| >2,6 s/d 3,4 | Kurang Setuju (KS) |
| > 3,4 s/d 4,2 | Setuju (S) |
| > 4,2 s/d 5,0 | Sangat Setuju (SS) |

Rata-rata skor jawaban yang diperoleh dari 100 siswa/ahli berjumlah 3,5 apabila dibandingkan dengan tabel di atas maka jawaban 100 siswa/ahli tersebut termasuk kategori setuju karena terletak antara > 3,4 s/d 4,2 sehingga dapat disimpulkan bahwa kebijakan baru tentang penilaian kinerja ahli dan siswa dapat disetujui responden untuk dilaksanakan.

3. Menghitung Hasil Skoring

Untuk menghitung hasil scoring dari hasil jawaban responden baik para

ahli dan respon siswa dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah seluruh butir soal yang ada. Dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penelitian Uji Validasi

| Hasil Penelitian | | | |
|------------------|--------|-----------|----------------------------|
| Ahli | Jumlah | Rata-rata | Presentase Kevalidan Media |
| Media | 80 | 4 | 80% |
| Multimedia | 87 | 4.35 | 87% |
| Tematik | 74 | 3.7 | 74% |
| Bahasa Indonesia | 80 | 4 | 80% |
| Guru Kelas | 88 | 8.4 | 88% |
| Kelompok Kecil | 77.25 | 8.36 | 77.25% |
| Kelompok Besar | 80.5 | 4.03 | 86.69% |

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh butir soal}}$$

Setelah mendapatkan hasil skoring tiap responden maka untuk melihat kriteria penelitian dapat merujuk kembali ke table klasifikasi yaitu table 3.6. Maka dengan membandingkan hasil scoring dengan table klasifikasi dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak.

4. Menentukan Kevalidan Media

Dalam menghitung tingkat kevalidan media yang dikembangkan, dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang

diperoleh tiap ahli atau siswa dengan jumlah skor sesuai. Kemudian dijadikan presentase kevalidan dengan mengalikan dengan 100%. Dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata skoring} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban siswa}}{\text{Jumlah butir soal} \times \text{jumlah seluruh responden}}$$

Setelah mendapatkan hasil kevalidan dari para ahli, apabila angka semakin mendekati angka 100%, maka semakin besar tingkat kevalidan produknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka produk multimedia interaktif berbasis flash pada pembelajaran tematik kelas IV SDS Muhammadiyah Pasir Jaya layak digunakan dala kegiatan pembelajaran di kelas karena klasifikasi atau kategori **setuju** karena rerata skor terletak antara > 3,4 s/d 4,2 dan sesuai dengan rumusan kevalidan media. Dari hasil validasi yang dilakukan di sekolah bahwa produk multimedia interaktif berbasis flash dapat membuat siswa interaktif dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan peelitian serta fungsi multimedia.

Beda halnya dengan dengan penelitian (Friendha Yuanta: 2019 Vol. 1 No. 2), yang berjudul “Pengembangan Media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar”. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode ASSURE yang mempunyai 6 tahapan. Hasil uji

Pengembangan Multimedia Interaktif...

validasi melalui tahap ahli media, ahli materi, siswa perorangan, siswa kelompok kecil dan kelompok besar serta dilakukan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan.

Penelitian RnD dari (Dyah Aniza Kismiati: 2020: Vol.2 No.1) yang berjudul “Pengembangan media evaluasi *Hearmon* berbasis *SEL (Social Emotional learning)* dalam pembelajaran IPA materi sistem pendengaran bagi siswa SD”. Penelitian yang dibuat bukan untuk mengembangkan media evaluasi berbasis mainan monopoli yang di dalamnya terdapat nilai-nilai yaitu *social emotional learning* dengan menggunakan metode *ADDIE (Analysis, Desigen, Develop, Implement, and Evaluate)*. Penelitian ini di uji validasi melalui dua tahap yaitu ahli media dan ahli materi. Dapat disimpulkan dari kedua jurnal tersebut bahwa keduanya menggunakan penelitian RnD (*Reserch and Development*) hanya saja metode penelitian berbeda-beda. Hasil akhir penelitian sama-sama menggunakan nilai dari ahli media dan materi untuk mengetahui keefektifan dari suatu media yang dibuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peneitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan

bahwa pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Pembelajaran Tematik Kelas IV dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Dick & Carey. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan materi layak digunakan dalam pembelajaran karena hasil validasi tersebut menunjukkan diatas rata-rata skor yang dikatagorikan tersebut termasuk sistem setuju karena terletak antara $> 3,4$ s/d $4,2$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kebijakan baru tentang penilaian kinerja ahli dan siswa dapat disetujui responden untuk dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., Widodo, W., A'yun, I., Satriyani, F., Pranimmita, R., & Ferisa, D. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- Firmansyah, R. (2019). *Desain Media Interaktif*. Bandung: HUP.
- Haeruddin. (2017). *Membuat Media Presentasi Game & Kuis Berbasis Flash*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Kismiati, D. A. (2020). Pengembangan Media Evaluasi Hearsmon berbasis SEL (Social Emotional Learning) dalam Pembelajaran IPA Materi Sistem Pendengaran bagi Siswa SD. *Trapsila*, 1-11.
- Muntaha Rahmi, M., Budiman, A., & Widiyaningrum, A. (2019). Penembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromdia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pegaamanku. *International Journal of Elementary Education*.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, Jamaludin, & Karnan. (2015). Penerapan Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Metagoknitif dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas VIII SMPN Mataram. *J. Pijar MIPA*, 42.
- Widada. (2010). *Paling Dicari Belajar Aniasi 2D dan 3D Macromedia Flash dan 3D Studio Max*. Yogyakarta: PT. SUKA BUKU.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Seklolah Dasar. *Trapsila*, 91-100.