

Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Keragaman Budaya Kelas 4

Adinda Dayu Eka Mahardani¹, Mumun Nurmilawati², Karimatus Saidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

adindadayu@gmail.com¹, mumunnurmila68@gmail.com²,

karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Social Studies is a field of study given in formal education since elementary school in order to support the achievement of Indonesia's national education goals. The purpose of teaching social studies at the elementary school level is for students to be able to develop basic knowledge and skills that are useful to them in everyday life. This study aims to analyze the practicality of macromedia flash-based learning media. Data collection was carried out using a student response questionnaire and a teacher response questionnaire. This research was conducted at SDN Kauman III for the 2022/2023 academic year. The results of this study indicate that the average percentage of teacher responses is 90% and the average student response is 90%. From the results of teacher responses and student responses obtained an average of 90%. So that macromedia flash-based learning media is very practical to use in the learning process of cultural diversity material in the province of East Java.

Keywords: practicality analysis, macromedia flash, social studies.

ABSTRAK

IPS merupakan satu bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional Indonesia. Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru. Penelitian ini dilakukan di SDN Kauman III tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase rata-rata respon guru sebesar 90% dan rata-rata respon siswa sebesar 90%. Dari hasil respon guru dan respon siswa diperoleh rata-rata sebesar 90%. Sehingga media pembelajaran berbasis *macromedia flash* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur.

Kata Kunci: analisis kepraktisan, *macromedia flash*, ips

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar ialah kegiatan berkesinambungan yang tujuan utamanya adalah siswa dapat menyerap materi pelajaran. Faktor-faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran diantaranya adalah guru dan siswa, lingkungan sekolah, orang tua murid, sarana prasarana yang memadai dan media pembelajaran yang sesuai. (Ifrianti & Emilia, 2016)

IPS merupakan satu bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional Indonesia. Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan

pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. (Siska, 2016)

Bagi siswa dalam jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami secara singkat. Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut mereka hal tersebut membosankan maka mereka akan malas untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dan bagi sebagian siswa pembelajaran IPS masih dianggap pembelajaran yang membosankan. (Noviana, 2019)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas 4 SDN Kauman III siswa menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cepat bosan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang berbasis teknologi mengingat saat ini perkembangan teknologi semakin pesat dan siswa lebih menyukai media pembelajaran yang berwarna, bersuara, dan terdapat banyak gambar sesuai usianya.

Macromedia flash dapat digunakan menjadi salah satu media interaktif untuk pembelajaran. Bahan ajar yang disusun dapat diintegrasikan ke dalam *macromedia flash* sehingga dapat dibentuk media yang meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan.

Penggunaan media akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya penggunaan media interaktif masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya sulitnya membuat media berbasis teknologi dan sarana prasarana yang kurang memadai. Oleh karena itu, sebelum diterapkan pada proses pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan perlu dilakukan uji kepraktisan terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kemudahan media dalam digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi keragaman budaya kelas 4 SDN Kauman III.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Moleong (2014) mengemukakan bahwa penelitian untuk melihat fenomena yang terjadi terkait hal-hal apa saja yang dialami oleh subjek penelitian seperti motivasi, perilaku, tindakan dll. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kauman III kelas 4.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket respon guru dan respon siswa. Angket respon guru digunakan untuk mendapatkan data terkait keterlaksanaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diantaranya: a. Kualitas Media, b. Tampilan Media, c. Desain Isi Media. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mendapatkan data terkait keterlaksanaan media pembelajaran



berbasis *macromedia flash* diantaranya: a.Tampilan Media, b.Penyajian Materi, c. Manfaat Media.

Analisis tingkat kepraktisan produk dalam angket dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$V_{pg} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{pg} : Validasi pengguna

T_{se} : total skor empirik yang dicapai

T_{sh} : total skor yang diharapkan

(Akbar, 2017)

Kriteria kepraktisan dengan merujuk pada table 1.

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan Produk

| Tingkat Ketercapaian | Keterangan |
|----------------------|----------------|
| 85,01%-100,00% | Sangat Praktis |
| 70,01%-80,00% | Cukup Praktis |
| 50,01%-70,00% | Kurang Praktis |
| 01,00%-50,00% | Tidak Praktis |

(sumber : Akbar, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa yang disebarkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Tanggapan guru dalam mendukung kepraktisan diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Hasil tanggapan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru

| No. | Aspek yang Dinilai | Skor |
|-----|--|------------|
| | Kepraktisan | |
| 1. | Memotivasi siswa untuk belajar. | 5 |
| 2. | Kesesuaian media terhadap kebutuhan siswa. | 5 |
| 3. | Kesesuaian <i>font</i> /tulisan. | 4 |
| 4. | Tampilan cover media yang menarik. | 5 |
| 5. | Kesesuaian penempatan gambar ilustrasi. | 4 |
| 6. | Warna media yang kontras. | 4 |
| 7. | Tidak menggunakan banyak tulisan. | 4 |
| 8. | Kesesuaian penempatan ilustrasi jelas. | 4 |
| 9. | Kesesuaian penempatan tata letak gambar. | 5 |
| 10. | Tulisan pada media menambah pemahaman siswa. | 5 |
| | Jumlah skor | 45 |
| | Skor maksimal | 50 |
| | Hasil maksimal | 90% |

Berdasarkan hasil analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diperoleh skor 45 dengan presentase 90% dengan kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

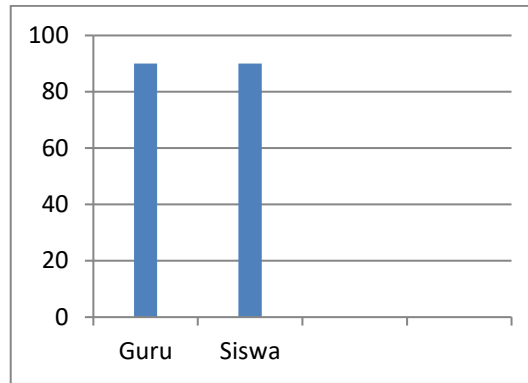
Hasil tanggapan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

| No. | Aspek yang Dinilai | Alternatif Pilihan | |
|-----------------------|--|--------------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| | Kepraktisan | | |
| 1. | Apakah teks atau tulisan pada media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> mudah dibaca? | 5 | |
| 2. | Apakah gambar yang disajikan jelas? | 4 | 1 |
| 3. | Apakah gambar yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> menarik? | 4 | 1 |
| 4. | Apakah media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> menjelaskan suatu yang berkaitan kehidupan sehari-hari? | 3 | 2 |
| 5. | Apakah media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> menjelaskan materi sesuai judul? | 5 | |
| 6. | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> ini, apakah kalian dapat memahami materi? | 5 | |
| 7. | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> ini, apakah suasana belajar menjadi menyenangkan? | 5 | |
| 8. | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i> ini, apakah kalian lebih tertarik dalam belajar IPS? | 5 | |
| Jumlah skor | | 36 | |
| Skor maksimal | | 40 | |
| Hasil maksimal | | 90% | |

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diperoleh skor 36 dengan presentase 90% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa disajikan dalam bentuk diagram 1.



Grafik 1. Kepraktisan

Diagram di atas menunjukkan nilai presentase pada hasil yang diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa, hal ini menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* sangat praktis. Data ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dapat dijadikan salah satu media alternatif yang dapat membantu siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan memahami materi yang dipelajari. Salah satu faktor yang terjadi dari hasil observasi yang menjadi alasan media pembelajaran interaktif sebagai alternatif pemecahan masalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadiman (2010), adalah “beragam retensi belajar siswa dalam menyerap dan memahami penyajian konten pembelajaran”. Faktanya tidak semua siswa cocok pada satu kondisi pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang berorientasi tinggi terhadap pencapaian tujuan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Annisa, dkk (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu penelitian oleh Syaflin (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* termasuk dalam kriteria sangat praktis sehingga dapat digunakan dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis yang diperoleh dari angket respon guru diperoleh presentase 90%, dimana presentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil analisis yang diperoleh dari angket respon siswa diperoleh presentase 90%, dimana presentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi keragaman budaya kelas 4 termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* tidak hanya pada satu sekolah, tetapi lebih dari satu sekolah sehingga hasil kepraktisan akan terlihat lebih menyeluruh digunakan di SD kota dan SD yang terdapat di desa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* tidak hanya digunakan pada pembelajaran IPS, tetapi dapat digunakan pada pembelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, Ayu Rizki. Dkk. 2020. *KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN DAYA ANTIBAKTERI EKSTRAK BUAH SAWO BERBASIS MACROMEDIA FLASH*. Kalimantan: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ifrianti, S., & Emilia, Y. 2016. *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.
- Sadiman, Arif. S. dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Syaflin, S. L. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar*. Palembang: Jurnal Cakrawala Pendas