



PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH BERBASIS KETERAMPILAN PROSES DAN KARAKTER KELAS V TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA

Febri Kurnia Cahyarini^{1*}, Nur Ngazizah², Arum Ratnaningsih³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

e-mail: febrik201@gmail.com, ngazizah@umpwr.ac.id, arumratna@umpwr.ac.id

Abstrak: Melalui pembelajaran tematik, peserta didik dilatih memiliki karakter jujur, tanggung jawab, cerdas, sehat dan bersih, peduli, kreatif, gotong royong sampai menyajikan hasil pengamatannya sendiri. Berdasarkan komponen tersebut maka dapat dikembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis keterampilan proses dan karakter. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kenteng pada bulan Mei 2021. Melalui keterampilan proses dan penanaman karakter penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media dari aplikasi *Macromedia Flash* yang menarik bagi peserta didik kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita, (2) mengetahui kelayakan *Macromedia Flash* pada kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita, dan (3) mengetahui kepraktisan *Macromedia Flash* pada kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu *analysis, design, develop, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian meliputi: (1) produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran, (2) hasil validasi kelayakan *Macromedia Flash* diperoleh rata-rata 3.73 dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi mendapatkan PA 97.18 % kriteria sangat reliabel, (3) hasil respon dengan 14 peserta didik pada uji coba terbatas mendapatkan persentase 88.55% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon dengan 14 peserta didik pada uji coba lebih luas mendapatkan persentase 90.85% dengan kriteria sangat baik, hasil keterlaksanaan pembelajaran pertemuan I, II, dan III diperoleh rata-rata PA 97.3%.

Kata-kata Kunci: karakter, keterampilan proses, *Macromedia Flash*

MACROMEDIA FLASH DEVELOPMENT BASED ON PROCESS SKILLS AND CHARACTER OF OUR FRIEND'S ENVIRONMENTAL THEME

Abstract: Through thematic learning, students are trained to have honest, responsible, intelligent, healthy and clean, caring, creative, mutual cooperation characters to present their own observations. based on these components, *macromedia flash* learning media can be developed based on process skills and character. This research was conducted at Kenteng State Elementary School in May 2021. Through process skills and character building, this study aims to: 1 develop interesting media from the *Macromedia Flash* application for 5th graders with the theme of our friend's environment, 2 find out the feasibility of *Macromedia Flash* on 5th grade themes. the environment of our friends, and 3 knowing the practicality of *Macromedia flash* in grade 5 with the theme of our friend's environment. This development research uses the ADDIE development research method which includes five stages, namely *analysis, design, develop, implementation, evaluation*. The results of the study include: 1 learning media development products using *macromedia flash* applications that can be used as learning references, 2 *Macromedia flash* feasibility validation results obtained an average of 3.73 with very feasible criteria. the validation results get a PA of 97.18% with very reliable criteria, 3 response results with 14 students in the limited trial getting a percentage of 88.55% in the very good category, while the response with 14 students in the wider trial getting a percentage of 90.85 with very good criteria. good, the results of the implementation of learning meetings 1, 2, and 3 obtained an average PA of 97.3%.

Keywords: character, process skill, *Macromedia Flash*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses dimana terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga menjadikan seseorang belajar dan mendapatkan ilmu atau pengetahuan yang baru dan lebih luas. Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan kompetensi mata pelajaran dan dipadukan menjadi tema (Syaifuddin, 2017). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu (Hidayanto, Sriyono, dan Ngazizah, 2016). Pembelajaran tematik lebih menekankan keaktifan peserta didik dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Menurut Firdaus dan Mirawati, 2016 penggunaan metode Keterampilan Proses dapat membantu peserta didik dalam memahami bahwa keterampilan proses merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang disamping itu penggunaan keterampilan proses dapat membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan. Karakter adalah perbuatan baik, akhlak, watak, budi pekerti yang dimiliki seseorang dan membedakannya dengan orang lain (Mustoib, Japar, dan Zulela: 2018).

Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti gambar dan alat peraga. Media pembelajaran konvensional kurang efektif Ketika digunakan pada masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk memberikan informasi kepada peserta didik yang dapat mengajak peserta didik untuk berfikir, merasakan, memperhatikan, dan menimbulkan kemauan pada peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Suryani, 2019).

Media pembelajaran yang cocok digunakan pada masa pandemi Covid-19 adalah media pembelajaran digital misalnya media pembelajaran *Macromedia Flash* karena

media pembelajaran digital dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta dapat membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dan mengajak peserta didik untuk berbuat hal-hal yang positif maka akan menumbuhkan karakter yang baik bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis keterampilan proses dan karakter sangat diperlukan pada masa pandemi seperti sekarang, karena dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan keterampilan dan karakter peserta didik pada masa pandemi yang mana pengawasan dan tuntunan dari guru sangat minimal. *Macromedia flash* dibuat untuk membantu guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Situasi pandemi guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi kepada peserta didik pada media digital sebab guru tidak bisa menjelaskan secara rinci seperti di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu komponen yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran, prosedur pengembangan dalam pembelajaran menurut Januszewski dan Molenda (dalam Suryani, 2019). Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis keterampilan proses dan karakter di SD Negeri Kenteng. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yaitu: *analysis, design, develop, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V dan peserta didik kelas V. Tahap *design* tindak lanjut dari permasalahan yang didapat Ketika wawancara dengan mengembangkan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis keterampilan proses dan karakter. *Develop* adalah tahapan untuk memvalidasi produk yang sudah dikembangkan kepada validator. Pada proses validasi ada tiga ahli yang memvalidasi media yang dikembangkan.

Implementation tahapan penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada pembelajaran. *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *macromedia flash* dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi, ahli media, dan pakar media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* diperoleh hasil valid.

Tabel 1. Hasil Validasi *Macromedia Flash*

| Aspek yang dinilai | Jumlah | Nilai | Kriteria |
|---|--------|-------|--------------|
| Kelayakan isi | 113 | 3,77 | Sangat Layak |
| Kebahasaan | 15 | 3,75 | Sangat Layak |
| Penyajian | 15 | 3,75 | Sangat Layak |
| Tampilan menyeluruh Anatomi <i>Macromedia Flash</i> | 30 | 3,75 | Sangat Layak |
| | 22 | 3,67 | Sangat Layak |

Hasil validasi pada aspek kelayakan isi diperoleh jumlah skor 113 sehingga diperoleh nilai 3,77 dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi aspek kebahasaan diperoleh jumlah skor 15 sehingga memperoleh nilai 3,75 dengan kriteria sangat layak. Aspek penyajian diperoleh jumlah skor 15 sehingga diperoleh nilai 3,75 dengan kriteria sangat layak. Aspek tampilan menyeluruh diperoleh jumlah skor 30 sehingga diperoleh nilai 3,75 dengan kriteria sangat layak. Aspek anatomi *Macromedia Flash* diperoleh jumlah skor 22 sehingga diperoleh nilai 3,67 dengan kriteria sangat layak.

Tabel 2. Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas

| Aspek | Skor | Persentase | Kriteria |
|---|------|------------|-------------|
| Tampilan <i>Macromedia Flash</i> | 98 | 87,5 % | Sangat Baik |
| Penerapan <i>Macromedia Flash</i> berbasis keterampilan proses dan karakter | 552 | 89,6 % | Sangat Baik |

Berdasarkan data hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh hasil pada masing-masing indikator dalam instrument respon peserta didik terhadap multimedia interaktif dibagi menjadi 2 aspek yaitu aspek tampilan multimedia dan aspek penerapan *Macromedia Flash*. Aspek Tampilan Multimedia mendapat presentase 87,5 % dengan kriteria sangat baik. Penerapan *Macromedia Flash* berbasis keterampilan proses dan karakter mendapat presentase 89,6% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Lebih Luas

| Aspek | Skor | Persentase | Kriteria |
|---|------|------------|-------------|
| Tampilan <i>Macromedia Flash</i> | 102 | 91,1 % | Sangat Baik |
| Penerapan <i>Macromedia Flash</i> berbasis keterampilan proses dan karakter | 558 | 90,6 % | Sangat Baik |

Berdasarkan data hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas aspek tampilan *Macromedia Flash* mendapatkan 91,1 % dengan kriteria sangat baik. Penerapan *Macromedia Flash* berbasis keterampilan proses dan karakter mendapatkan 90,6 % dengan kriteria sangat baik.

Tabel 4. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

| Aspek | Pertemuan | | | | | |
|------------------|-------------|----|-------------|----|-------------|----|
| | I | | II | | III | |
| | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| Pendahuluan | 22 | 22 | 22 | 23 | 23 | 24 |
| Kegiatan Inti | 32 | 33 | 33 | 33 | 33 | 34 |
| Kegiatan Penutup | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 |
| Jumlah | 73 | 74 | 74 | 75 | 75 | 76 |
| Persentase | 99,3% | | 99,3% | | 99,3% | |
| Kriteria | Sangat Baik | | Sangat Baik | | Sangat Baik | |

Uji reliabilitas pasca pertemuan pertama diperoleh persentase 99,3, dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase 99,3%, dan pada pertemuan ketiga diperoleh persentase 99,3%. rata-rata persentase yang didapatkan dari keseluruhan persentase adalah 99,3%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap proses pembelajaran

pada kelas V SD Negeri Kenteng dimasa pandemi Covid-19. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* lebih berjalan dengan baik dibandingkan hanya dengan menggunakan metode ceramah, materi pembelajaran lebih dapat dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi kualitas isi dan tujuan pembelajaran, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Kualitas isi dan tujuan terdapat beberapa kriteria yang sesuai dengan komponen kelayakan isi. Kualitas instruksional ada sebagian kriteria dari yang sesuai dengan komponen kelayakan bahasa. Kualitas teknis, terdapat kriteria yang sesuai dengan komponen kelayakan penyajian (Arsyad, 2019).

Menurut Poerwadarminta (dalam Kusuma, 2017) respon berarti reaksi atau tanggapan yaitu penerimaan atau penolakan, serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. respon peserta didik ditelusuri melalui angket yang diisi setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan *Macromedia Flash* berbasis keterampilan proses dan karakter.

Ditunjukkan dalam hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba lebih luas menunjukkan respon peserta didik yang diberikan kepada media pembelajaran *Macromedia Flash* sangat baik. Pemilihan media pembelajaran *Macromedia Flash* sangat sesuai untuk membatu proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dengan materi yang akan lebih mudah dipahami dan diingat ketika dengan menggunakan animasi dan video terutama pada tema Lingkungan Sahabat Kita.

Kriteria keterlaksanaan pembelajaran meliputi komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan dan komponen penyajian yang diadaptasi dari Purwo Susilowati (dalam Warasatul Anbia, 2015). Skor yang didapatkan dari kedua observer merupakan hasil penilaian secara kuantitatif. Hasil dari keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh absolver diolah berdasarkan pedoman penskoran dari Purwanto (2019). Keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat baik.

Media pembelajaran berpengaruh

terhadap pembelajaran di kelas, terutama dapat berpengaruh pada pembelajaran tematik kelas V khususnya pada tema Lingkungan Sahabat Kita. Pembelajaran juga tidak membosankan dan peserta didik lebih bersemangat.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan *Macromedia Flash* Berbasis Keterampilan Proses dan Karakter telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang dapat digunakan sebagai referensi sumber dan media bagi pembelajaran serta menumbuhkan aspek keterampilan proses dan karakter pada kelas V Sekolah Dasar. Tahap dalam pengembangan multimedia meliputi tahap *analysis, design, develop, implementation, dan evaluation*.

Saran

Penelitian ini menyarankan kepada guru dan sekolah untuk menjadikan media pembelajaran digital terutama *Macromedia Flash* berbasis Keterampilan Proses dan Karakter sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran pada masa pandemic Covid-19, sehingga akan mengurangi kesulitan pada peserta didik dalam memahami pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, I Made. 2015. *Kepraktisan Model B2LS dalam Pembelajaran Matematika*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Firdaus, Laras dan Baiq Mirawati. 2016. *Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran: Suatu Tinjauan Teoritis*. Mataram: IKIP Mataram.
- Hidayanto, F., Sriyono, S., & Ngazizah, N. (2016). *Pengembangan Modul Fisika SMA Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengoptimalkan Karakter Peserta Didik*. RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika.
- Kusuma. Apriadi Marki, Wolly Candramila, Eka Ariyati. 2017. *Respon Peserta didik Terhadap Pembelajaran Berbasis*

Masalah Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMA. Untan Pontianak.

Mustoip, Sofyan, Muhammad Japar dan Zulela MS. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV Jakad Publishing.

Purwanto, Ngalim. 2019. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Siswanto, J, E Susantini, dan B Jatmiko. 2016. *Kepraktisan Model Pembelajaran Investigation Based Multiple Representation (IBMR) dalam Pembelajaran Fisika*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Vol. 7 No. 8.

Suryani, Nunuk dan Achmad Setiawan. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syaifuddin, Muhammad. 2017. *Implementasi Pembelajaran Tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Tadris.v2i2.2142.

Trianto. 2020. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.