



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETUALANGAN RERE
BERBASIS MACROMEDIA FLASH KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

*Development Of Rere Based Adventure Learning Media Macromedia Flash
Class III In Elementary School*

Risma Ayu Silviani¹, Arya Setya Nugroho²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Gresik

¹Email: rismasylviani@gmail.com

²Email: aryasetya@umg.ac.id

Abstract

In the world of education, educators are required to understand and develop learning media as material to convey material to students. In addition, an educator requires innovation in the teaching and learning process. In this case, researchers take advantage of technological developments. This study aims to develop a macromedia flash-based Rere adventure learning media in class III UPT SDN 60 Gresik. This type of research is development research with the ADDIE model covering analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were students of class III UPT SDN 60 Gresik as many as 23 students. Data collection techniques used media expert validation, material expert validation, and student response questionnaires. The instrument used was a material expert media expert validation sheet, and student response questionnaires. The results obtained are, 1) Macromedia flash-based learning media with an average percentage of 92.6% by media experts and material experts, can be categorized as very valid 2) Macromedia flash-based learning media with 93% student response percentage results, can be categorized as very good. Researchers hope that the use of technology in making learning media can provide a new atmosphere and the learning process will be more varied.

Keywords: Rere's Adventure, Macromedia Flash, ADDIE Model

Abstrak

Dalam dunia pendidikan, pendidik dituntut untuk memahami dan mengembangkan media pembelajaran sebagai bahan untuk menyampaikan materi pada peserta didik. Selain itu, seorang pendidik memerlukan adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran petualangan Rere berbasis macromedia flash di kelas III UPT SDN 60 Gresik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III UPT SDN 60 Gresik sebanyak 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket respon peserta didik. Instrumen yang digunakan lembar validasi ahli media ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil yang diperoleh yaitu, 1) Media pembelajaran petualangan Rere dengan hasil rata-rata persentase oleh ahli media dan ahli materi sebesar 92,6%, dapat dikategorikan sangat valid 2) Media pembelajaran petualangan Rere dengan hasil persentase respon peserta didik sebesar 93%, dapat



dikategorikan sangat baik. Harapan peneliti pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran dapat memberikan suasana baru dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Kata Kunci: *Petualangan Rere, Macromedia Flash, Model ADDIE*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak lepas dari peran teknologi. Berkembangnya teknologi meningkat dan menciptakan berbagai media atau alat yang sangat bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran, seperti yang dikatakan (Arsyad, 2014) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Cara pendidik menyajikan materi pelajaran yang membuat peserta didik merasa senang menjadi persoalan utama. Gaya mengajar yang monoton akan membuat peserta didik cepat merasa bosan, sehingga materi yang disampaikan tentu tidak dapat dipahami dengan baik. Karena itu, perlunya seorang pendidik melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hapsari & Fatimah, 2021) serta memfasilitasi peserta didik agar mudah menyerap bahan pelajaran dan tujuan belajar tercapai secara optimal.

Dalam melakukan inovasi proses belajar mengajar, pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai upaya untuk memudahkan sebuah proses belajar mengajar. (Arsyad, 2014) mengatakan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dengan kata lain adalah memanfaatkan perkembangan teknologi dengan membuat media pembelajaran agar memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik disebabkan media pembelajaran di sekolah sangat terbatas dan seadanya. Selain itu belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa multimedia baik itu power point ataupun lainnya. Kurang mendukungnya fasilitas media pada kegiatan pembelajaran dapat mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang diberikan. Peserta didik belum memiliki rasa tanggung jawab dan percaya diri sehingga belum mampu memusatkan perhatiannya pada proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut merupakan masalah yang sering dihadapi oleh beberapa guru di Indonesia. Salah satu faktor penyebabnya adalah proses pembelajaran yang dirasa membosankan dan kurang menarik. Sehingga hal ini memerlukan adanya inovasi baru dalam penyampaian materi agar menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut juga disesuaikan dengan keadaan karakter yang ada di kelas, karena setiap peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda-beda dalam menerima materi yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran petualangan Rere pada materi perkembangan teknologi komunikasi dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu Analysis, Design Development, Implementation, dan Evaluation (Mulyatiningsih, 2016) yang telah diuji cobakan pada proses pembelajaran di SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2016) metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti melakukan penelitian dengan fokus pada media pembelajaran pada materi perkembangan teknologi komunikasi di sekolah dasar. Peneliti mengembangkan media berbasis macromedia flash bernama Petualangan Rere, dengan berisi teks, gambar, animasi dan suara yang memuat materi perkembangan teknologi komunikasi. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996), penelitian tersebut meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Peneliti melaksanakan penelitian ini di UPT SDN 60 Gresik yang bertempat di Jl. Raya Dungus, Kelurahan Dungus, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester genap 2021/2022. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah 4 validator yaitu 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi, dan seluruh peserta didik kelas III UPT SDN 60 Gresik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli media yang meliputi penilaian kebahasaan dan kegrafikan, validasi ahli materi yang meliputi penilaian kelayakan isi dan kelayakan penyajian, dan angket respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi media pembelajaran petualangan Rere berbasis *macromedia flash* telah dilakukan. Validasi dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan berjalan sesuai apa yang diharapkan oleh peneliti. Skor hasil validasi media pembelajaran petualangan Rere dapat dikatakan valid apabila memperoleh skor akhir minimal >70% (Arikunto, 2020).

Pada hasil validasi kebahasaan persentase yang diperoleh 87,5% dan total skor yang didapatkan sebesar 14, dikarenakan pada validasi kebahasaan ini kata yang digunakan dan struktur kalimat masih belum efektif dan belum luwes sehingga peneliti mendapatkan skor 3 pada lembar validasi oleh validator.

Pada hasil validasi kegrafikan persentase yang diperoleh 93,7% dan total skor yang didapatkan sebesar 15, dikarenakan pada tombol navigasi terdapat icon yang masih membingungkan sehingga peneliti mendapatkan skor 3 pada lembar validasi oleh validator. Pada hasil validasi kelayakan isi persentase yang diperoleh 91,6% dan total skor yang didapatkan sebesar 11, dikarenakan pada konsep yang disajikan masih bisa ditambahkan contoh yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peneliti mendapatkan skor 3 pada lembar validasi oleh validator. Pada hasil kelayakan penyajian persentase yang diperoleh 91,6% dan total skor yang didapatkan sebesar 11, dikarenakan sedikitnya kuis pada media sehingga peneliti mendapatkan skor 3 pada lembar validasi oleh validator. Berdasarkan hasil validasi tersebut media pembelajaran petualangan Rere

berbasis *macromedia flash* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 91,1% dan mendapat kriteria sangat valid, oleh karena itu media pembelajaran dapat digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Setelah melakukan validasi dan melakukan perbaikan media berdasarkan komentar dan saran dari validator, media pembelajaran *macromedia flash* diuji cobakan kepada peserta didik kelas III UPT SDN 60 Gresik. Skor persentase angket respon peserta didik dapat dikatakan baik apabila mencapai persentase minimal 61% (Arikunto, 2020). Berdasarkan hasil analisis data angket respon peserta didik, persentase angket respon peserta didik yang diperoleh sebesar 93%. Persentase tersebut menunjukkan media yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran petualangan Rere merupakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan software *macromedia flash*, media ini bersifat interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, dan video menjadi satu media yang menarik. Media ini mempunyai kontribusi yang baik dalam dunia pendidikan karena media ini mengaitkan sentuhan teknologi yang dapat meningkatkan perkembangan dunia pendidikan.

Peneliti menemukan hambatan pada pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* ini adalah pada saat merealisasikan dari desain awal yang dibuat dengan desain pada saat *macromedia flash*, karena peneliti terkendala laptop akhirnya menggunakan bantuan pihak ketiga untuk merelalisasikan desain tersebut, sehingga ada perubahan pada desain awal dan akhir media tersebut.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran petualangan Rere pada materi perkembangan teknologi komunikasi di kelas III menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang meliputi tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 60 Gresik dengan subjek 23 peserta didik, 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Media pembelajaran petualangan Rere pada materi perkembangan teknologi komunikasi dikatakan valid dengan hasil skor yang diperoleh dari skor penilaian validator ahli media dan validator ahli materi mendapat rata-rata persentase sebesar 91,1% dan layak untuk diujicobakan. Media pembelajaran *macromedia flash* pada materi perkembangan teknologi komunikasi mendapatkan skor dari respon peserta didik sebesar 93%, dari persentase tersebut media tersebut dapat dikategorikan sangat baik dan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). *Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Cirebon. 187–194.



Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.

<https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

