

---

# MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* YANG BERKUALITAS

Irfan Wahyu Prananto ✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UMK

---

## Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni mengukur kualitas media pembelajaran tema berbagai pekerjaan dalam bentuk macromedia flash 8. Media pembelajaran tematik merupakan bagian dari perangkat pembelajaran, karena termasuk sumber belajar. Dengan demikian pengukuran kualitas media pembelajaran tematik, dapat mengacu pada pengukuran kualitas perangkat pembelajaran. Acuan pengukuran kreteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas perangkat pembelajaran, salah satunya adalah kriteria kualitas menurut Nieven. Dalam kreteria Nieven, aspek yang dipenuhi untuk menunjukkan kualitas sebuah media adalah: (1) validitas, (2) kepraktisan, dan (3) keefektifan. Berdasarkan uji yang telah dilaksanakan, didapat rata-rata total validasi sebesar 3,47 dan dalam kategori valid. Tingkat kepraktisan media pembelajaran tematik, guru dan siswa mudah dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan, serta nilai ketuntasan belajar siswa diatas 80% sehingga masuk kategori efektif. Berdasar paparan data, dapat ditarik simpulan media pembelajaran tematik berbasis macromedia flash 8 dalam kategori berkuaitas.

**Kata kunci:** media pembelajaran, pembelajaran tematik, ukuran kualitas

## Abstract

*The purpose of this study is to measure the quality of learning media themes of various jobs in the form of macromedia flash 8. Thematic learning media is part of the learning device, because it includes learning resources. Thus the measurement of the quality of thematic learning media, can refer to the quality measurement of learning devices. References criteria measurements thatbe used to measuring tape the quality of learning devices, one of which is the quality criteria according to Nieven. In Nieven's criteria, the aspect that is met to demonstrate the quality of a media is: (1) validity, (2) practicaly, and (3) effectiveness. Based on the test that has been implemented, obtained the average total validation of 3,47 and in the category valid. The level of practicality of thematic teaching media, teachers and students easy in implementing learning in accordance with the objectives, and students' learning value over 80% so that the category into effective. Based on data exposure, it can be drawn conclusions that the thematic learning media based on macromedia flash 8 in the category of qualified.*

**Keywords:** *instructional media, thematic learning, quality of measurement*

---

✉Alamat korespondensi:  
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus  
Tlp (0291) 438229Fax. (0291) 437198  
E-mail: irfan.wahyu@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

## PENDAHULUAN

Tujuan pembangunan nasional yang telah dituangkan dalam UUD 1945 ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal senada juga dijelaskan dalam garis besar haluan negara (GBHN) dengan menitik beratkan pada bidang pendidikan. Pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 membuat guru menempuh cara instan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut nampak pada proses pembelajaran, guru menggunakan metode konvensional yang menempatkan siswa sebagai object sebuah pembelajaran, dan mengandalkan buku guru serta buku siswa tanpa menambah dengan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran yang dilakukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, secara tidak langsung menuntut guru membuat sebuah upaya pembaruan dalam proses pembelajaran dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Tuntutan perkembangan IPTEK tersebut antara lain guru mampu mengoperasikan alat atau media yang telah tersedia, bahkan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran bagian dari sumber belajar bagi peserta didik. Sumber belajar dapat dipahami sebagai bagian dari perangkat pembelajaran, dengan berbagai interaksi yang terjadi antara pembelajar dan objek pembelajaran. Sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak terpaku pada alat dan bahan yang digunakan. Sumber belajar mencakup segala sesuatu yang membantu proses pembelajaran sehingga mempermudah individu yang belajar dalam mencapai tujuan dan menunjukkan kompetensi, sehingga sumber belajar dapat berbentuk manusia, fasilitas, dan anggran. Seel dan Rechev (1994), menyebutkan bahwa sumber dari belajar merupakan rujukan yang menopang pembelajaran, yang di dalamnya *ter-include* materi pendukung dan lingkungan pendukung belajar.

Kata media berasal dari Bahasa latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah atau pengantar. Media secara garis besar dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi di mana peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach & Ely, 1971). NEA (*National Education Association*) memberikan batasan yang berbeda tentang media yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Dengan batasan-batasan yang ada dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu alat komunikasi, baik cetak maupun audio visual, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima pesan dan merangsang siswa untuk belajar.

Tujuan penelitian ini adalah mengukur kualitas media pembelajaran tematik, yang berbentuk *macromedia flash 8*. Media tematik tersebut, merupakan produk pengembangan dari penelitian tesis yang telah dilakukan. Media dikembangkan dalam bentuk *macromedia flash 8* sehingga lebih interaktif. Bentuk media ini dipilih dikarenakan efektif memperbaiki hasil belajar object pembelajaran, dan cocok digunakan dalam mengajar sebuah materi. Dengan media pembelajaran interaktif ini, didapat iklim afeksi secara individual, terjadi umpan balik dalam pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar. Tema pembelajaran yang dipilih adalah tema keempat pada kelas IV, dengan membatasi pengembangan pada sub tema pertama jenis-jenis pekerjaan. Sub tema ini dipilih, karena merupakan tujuan para peserta didik nantinya, sehingga perlu diperkenalkan lebih interaktif. Dalam penelitiannya, disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan efektif (Prananto, 2017). Pengukuran kualitas media tematik tersebut merujuk pada pengukuran perangkat pembelajaran. Kerangka acuan yang digunakan adalah kriteria valid, praktis, dan efektif (Nieveen, 1999). *Framework* pengukuran tersebut sudah sering digunakan dalam mengulas kualitas sebuah perangkat pembelajaran. Diantaranya adalah penelitian dari Yamasari (2010), yang mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berbasis ICT dengan simpulan penelitian yang menyatakan produk pengembangannya berkualitas. Penelitian tersebut merupakan penelitian yang terkait dengan pengukuran kualitas sebuah media pembelajaran. Namun demikian, karakteristik dan metode yang digunakan dalam mengukur kualitas media ini berbeda.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian gabungan (*mixing methods*) merupakan mata pisau yang dipergunakan mengupas permasalahan ini. Metode ini menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Brannen dalam samsudi (2009) menyebutkan sebagai '*multiple-methods*' setidaknya ada empat alasan mengapa '*multiple-methods*' amat menarik untuk diangkat sebagai

metode penelitian, yakni: *Pertama*, bahwa masih relatif sedikit ruang yang diberikan kepada masalah ini dalam buku metodologi. *Kedua*, masih sedikit studi yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif yang secara eksplisit membahas implikasi-implikasi metodologi. *Ketiga*, pada bidang-bidang penelitian sosial dan pendidikan ada perhatian yang terus meningkat terhadap data-data kualitatif yang terbenam/tersimpan dalam waktu yang panjang, dan hanya didekati dengan metode kuantitatif dan data statistik. *Keempat*, perkembangan terakhir dalam bidang sosiologi dan pendidikan, khususnya memasuki tahun 1980-an bahwa metode penelitian memiliki nilai strategis dengan berkembangnya penelitian empiris.

Bryman dalam Samsudi (2009) membagi cara penggabungan ini kedalam tiga cara, yakni: *Pertama*, metode kualitatif sebagai fasilitator penelitian kuantitatif; *Kedua*, metode kuantitatif sebagai fasilitator penelitian kualitatif; dan *ketiga*, kedua metode diberikan tekanan yang sama. Di penelitian ini diambil cara kedua yakni metode kuantitatif difungsikan sebagai penopang metode kualitatif. Dengan demikian metode kuantitatif beradadalam tiga fungsi, yaitu: *Pertama*, metode kuantitatif sebagai dasar data pada latar belakang yang punya nilai guna mengkontekstualisasikan penelitian intensif skala kecil; *Kedua*, metode kuantitatif dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang dihasilkan oleh survei kualitatif; *Ketiga*, dengan metode kuantitatif diberikan landasan bagi contoh permasalahan-permasalahan, serta unit-unit penyeimbang pembentuk penelitian berkelanjutan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV, di Sekolah Dasar seluruh kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati, dan menggunakan metode *random sampling* dalam menentukan kelas yang diteliti maupun kontrolnya. Sampel yang didapat berjumlah 169 peserta didik, dari enam Sekolah Dasar yang terpilih. Fokus penelitian ini deskripsi kualitas dari media pembelajaran tematik.

Analisis kevalidan diukur berdasarkan penilaian ahli. Aspek yang dinilai dimulia dari kualitas tampilan, penyajian materi, interaksi pemakai, interaksi pada program, dan desain serta komunikasi visual. Analisa kevalidan dimulai dari mencari rata-rata kriteria setiap aspek menggunakan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{h=1}^n V_{hi}}{n} \text{ (Khabibah, 2006)}$$

Keterangan:

$K_i$  : rerata pada kriteria ke- i

$V_{hi}$ : skor perolehan validator ke-h pada kriteria ke- i

$I$  : kriteria yang dinilai

$h$  : validator ahli

Untuk selanjutnya, dari hasil rata-rata kriteria masing-masing aspek ditentukan rata-rata kriteria semua faktor dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{h=1}^n K_{ij}}{n} \text{ (Khabibah, 2006)}$$

Keterangan:

$A_i$  : rata-rata faktor ke-i

$K_{ij}$  : rata-rata dalam faktor ke-i kriteria ke-j

$i$  : aspek

$j$  : kriteria/patokan

Tahap terakhir dalam analisa kevalidan adalah menghitung rerata total semua aspek dengan rumus:

$$RTV_{TK} = \frac{\sum_{h=1}^n A_i}{n} \text{ (Khabibah, 2006)}$$

$RTV_{TK}$  : rata-rata total validasi

$A_i$  : rata-rata untuk aspek ke- i

$i$  : aspek

Setelah didapat rerata, selanjutnya dicocokkan dengan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan.

$3 \leq \text{rerata validasi} \leq 4$  : valid

$2 \leq \text{rerata validasi} < 3$  : cukup valid

$1 \leq \text{rerata validasi} < 2$  : tidak valid

Kepraktisan didasarkan pada tingkat kemudahan user dalam mengoperasikan, serta kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan indikator keefektifan, didasarkan pada respon peserta didik dalam pembelajaran dan ketuntasan klasikal yang mencapai lebih dari sama dengan 80% dari total sampel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dalam bentuk macromedia *flash 8*, beserta angket penilaian diberikan kepada empat ahli untuk divalidasi. Ahli terbagi menjadi dua, yakni dua ahli teoritis dan dua dari praktisi. Angket berisi kriteria-kriteria dari masing-masing aspek yang akan dinilai, dengan rentang skala 1 sampai dengan 4, dan berisi catatan perbaikan jika ada. Aspek yang dinilai dari media pembelajaran tematik berbentuk *macromedia flash 8* meliputi kualitas tampilan, penyajian materi, interaksi pemakai, interaksi pada program, serta desain dan komunikasi visula. Rekapitulasi validasi dari empat ahli ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Ahli Mengenai Media Pembelajaran Tematik Berbentuk *Macromedia Flash 8*

Aspek	Rata-rata Validator ke-				Rata-rata
	1	2	3	4	
Kualitas tampilan	2,83	3,67	3,67	3,67	3,46
Penyajian materi	3	3,43	3,86	3,86	3,54
Interaksi pemakai	3	3,4	3,6	3,6	3,4
Interaksi ipada program	3,4	3,8	3,8	3,4	3,6
Desain dan komunikasi visual	2,67	3,33	3,83	3,67	3,38
<b>Rata-rata Total Validasi</b>					<b>3,47</b>

Dari hasil validasi, secara umum para ahli menilai baik. Namun demikian, dilembar catatan perbaikan ada beberapa yang harus diperbaiki. Setelah angket terisi, dilakukanlah rekapitulasi menggunakan rumus yang telah rujuk untuk kemudian dikomperkan dengan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria yang dipakai adalah sebagai berikut:  $3 \leq RTV_{TK} \leq 4$  = Valid;  $2 \leq RTV_{TK} < 3$  = cukup valid; dan  $1 \leq RTV_{TK} < 2$  = tidak valid. Dari perhitungan diketahui  $RTV_{TK}$  (rata-rata total validasi) didapat score 3,47, artinya media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* dalam kategori valid. Ini berarti kriteria pertama (kevalidan) guna menentukan kualitas terpenuhi.

Kriteria kedua untuk menentukan apakah media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* ini berkualitas adalah praktis. Kepraktisan disini dinilai berdasarkan indikator yang telah ditentukan, antara lain; berdasar catatan ahli terdapat sedikit revisi; dari segi object pembelajaran (peserta didik) mudah menggunakan dan mengoperasikan, dengan kata lain kepraktisan secara umum didasarkan pada kemudahan dalam mengoperasikan dan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Catatan kriteria kepraktisan oleh ahli ditunjukkan pada tabel 2, sedangkan untuk rekapitulasi peserta didik ditunjukkan tabel 3.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Masukan Ahli pada Lembar Catatan

Ahli/ Validator Ke-	Catatan/ saran perbaikan	Simpulan
1	Penambahan tombol <i>help</i>	Dapat dipergunakan dengan sedikit revisi
2	Perbaikan <i>font</i> dan penambahan latihan soal	Dapat dipergunakan dengan sedikit revisi
3	Penambahan bentuk convert ke MP 4 atau sejenis	Dapat dipergunakan tanpa revisi
4	-	Dapat dipergunakan tanpa revisi

**Tabel 3.** Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik

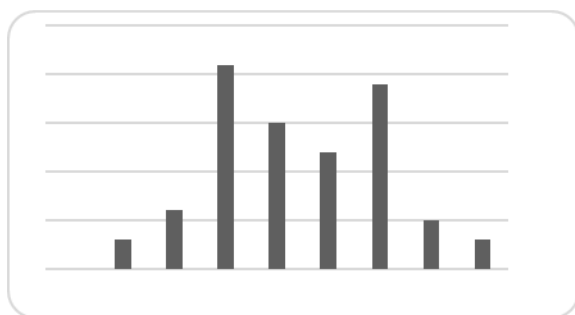
No	Aspek	Rata-rata
1	Pemahaman materi dari sajian media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash 8</i>	85
2	Tampilan media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	88
3	Minat belajar menggunakan media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	82
4	Latihan soal dalam media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	80
5	Kebermanfaatan media pembelajaran tematik berbasis <i>macromedia flash 8</i>	90
6	Kebermaknaan media pembelajaran tematik berbasis <i>macrmadia flash 8</i> (memahami materi tanpa dijelaskan kembali oleh guru)	65
<b>Rerata aspek</b>		<b>81,67</b>

Berdasar rekapitulasi yang telah ditunjukkan, dari catatan ahli menyatakan media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* dapat digunakan dengan sedikit revisi, dan setengahnya menyatakan dapat digunakan tanpa revisi, yang artinya telah memenuhi kriteria praktis. Hal tersebut didukung dengan rekapitulasi penilaian dari peserta didik yang mencapai rerata 81,67 %. Dengan demikian, media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* dalam kategori praktis, dikarenakan mencakup indikator yang telah ditentukan.

Kriteria terakhir guna menentukan kualitas media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* tersebut berkualitas adalah efektif. Indikator efektif didapat berdasarkan ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 80%. Ketuntasan belajar peserta didik didasarkan perolehan nilai *post test*, perolehan nilai *post test* ditunjukkan dalam tabel 4 dan gambar 1.

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test*

Interval Nilai	Frekuensi
56 -60	0
61 - 65	3
66 - 70	6
71 - 75	21
76 – 80	15
81 – 85	12
86 - 90	19
91 – 95	5
96 – 100	3
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>	<b>86</b>



**Gambar 1.** Grafik Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test*

Berdasar rekapitulasi tersebut, diketahui bahwa dari 86 peserta didik yang mengikuti *post test*, 72 peserta didik mendapatkan nilai diatas 75 (diatas kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan). Dari data tersebut, jika dipeersentasekan ketuntasan klasikal yang didapat mencapai 84 %. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* efektif, dikarenakan melebihi

kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan sebesar 80%.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *macromedia flash 8* tersebut berkualitas. Kualitas tersebut ditunjukkan dari terpenuhinya ketiga kriteria yang ditentukan, yakni valid; praktis; dan efektif.

Implikasinya, media pembelajaran tematik berbasis *macromedia fklash 8* ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tematik kelas IV, tema keempat, sub tema jenis-jenis pekerjaan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Gerlach, V. G. & Ely, D. P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Khabibah, S. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Disertasi*. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality. p.125-135. from Design Approches and Tools in Education and Training. Van den Akker, jan. et.al. Dordrecht, the Neterlands: Kluwer Academic Publisher.*
- Prananto, I. W. 2017. *Pengembangan Panduan Guru dalam Pembelajaran Terpadu Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV dengan Optimalisasi Pemanfaatan Multimedia. Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Samsudi. 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Seel, B. B. & Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington, DC.: Assosiation for Educational Communication and Technology.
- Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Tesis*. Surabaya: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.