

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kalimat Efektif Melalui Aplikasi Macromedia Flash Kelas 4 Sekolah Dasar

Hanifah, Prima Gusti Yanti

hanifah23@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk mengevaluasi kualitas serta kecocokan dari media pembelajaran interaktif Macromedia Flash yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat efektif di kelas IV SDN Rawa Barat 05 Jakarta. Metode penelitian yang diterapkan merupakan metode pengembangan (R&D). Subjek pada penelitian ini merupakan siswa dari kelas IV di SDN Rawa Barat 05 Jakarta. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash dengan pendekatan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui model ADDIE, di mana model ini diuji coba pada guru serta siswa kelas IV di SDN Rawa Barat 05 Jakarta. Berdasarkan data yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif kalimat efektif melalui aplikasi Macromedia Flash pada materi Kalimat Efektif untuk kelas IV di SDN Rawa Barat 05 Jakarta memiliki kelayakan yang tinggi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas tersebut.

Kata Kunci : Keterampilan menulis, kalimat efektif, media pembelajaran, Macromedia Flash

Abstrack

The purpose of this study was to evaluate the quality and suitability of the interactive learning media Macromedia Flash which focuses on the development of high-level thinking skills in learning Indonesian on the material of effective sentences in class IV SDN Rawa Barat 05 Jakarta. The research method applied is the development method (R&D). The subjects in this study were students from class IV at SDN Rawa Barat 05 Jakarta. The process of developing interactive learning media Macromedia Flash with a high-level thinking skills approach through the ADDIE model, where this model was tested on teachers and students of class IV at SDN Rawa Barat 05 Jakarta. Based on the data obtained, it can be concluded that the interactive learning media of effective sentences through the Macromedia Flash application on the material of Effective Sentences for class IV at SDN Rawa Barat 05 Jakarta has high feasibility and can be used as a learning medium in that class.

Keywords: Writing skills, effective sentences, learning media, Macromedia Flash

PENDAHULUAN

Prima Gusti Yanti (2017:91) mengartikan bahwa “Kalimat efektif merupakan kalimat yang mampu menghasilkan kembali konsep-konsep dalam pikiran penerima pesan sama dengan pikiran pemberi pesan. Selain itu, Sebuah kalimat dianggap efektif bila berhasil mengkomunikasikan pesan, ide, emosi, atau informasi yang sesuai dengan niatnya pemberi pesan Nasucha (2010:22). Selanjutnya, Andayani (2009: 67) memberikan penjelasan mengenai konsep kalimat efektif sebagai berikut: (1) Kalimat efektif merujuk pada kalimat yang tepat dan jelas sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh orang lain. (2) Kalimat tersebut sengaja dibuat sedemikian rupa guna mencapai tingkat informasi yang diinginkan oleh penulis untuk disampaikan kepada pembacanya. (3) Pembaca dapat memahami isi pesan yang disampaikan. (4) Kalimat tersebut memadukan gagasan atau perasaan yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan, dan mampu memberikan gambaran yang sama dengan akurat kepada pembaca atau pendengar. (5) Kalimat efektif disusun dengan penuh kesadaran dan tujuan untuk mencapai tingkat informasi yang akurat dan efisien. (6) Jenis kalimat ini memiliki kemampuan untuk menciptakan dampak tertentu dalam proses komunikasi, yang bertujuan untuk menjaga kejelasan informasi. (7) Kalimat efektif menghindari penggunaan kata-kata yang tidak diperlukan, sementara tetap mempertahankan kelengkapan kata-kata yang dibutuhkan. (8) Kalimat efektif menggunakan arti yang logis dan sesuai dengan pemikiran yang tepat. Walau demikian, terkadang aspirasi tersebut tidak terwujud karena penerima pesan tidak mengerti makna dari pesan yang dimaksudkan oleh pengirim pesan. Supaya kalimat tersebut dapat tersampaikan untuk mencapai ketepatan tersebut, elemen-elemen yang membentuk kalimat perlu dipertahankan dalam bentuk yang komprehensif.

Sesuai dengan pandangan Sumiati (2008:159-160), ia mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang tak terpisahkan dalam kerangka pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa, dengan tujuan mendorong proses belajar. Dalam konteks proses pembelajaran, seleksi media pembelajaran perlu dilakukan dengan cermat, dengan mempertimbangkan kesesuaian antara media, materi pembelajaran, dan kondisi siswa. Dengan demikian, itu harus pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat tentu akan berdampak pada kurang maksimalnya penyampaian materi pembelajaran. Levi & Lentz (1982) dalam karya yang dikutip oleh Sanaky (2009:7) telah menguraikan empat peran media pengajaran, terutama media visual, sebagai berikut: (1) Peran perhatian, media visual memiliki peran utama dalam menarik dan memusatkan perhatian siswa pada konten yang terkait dengan pesan visual yang disajikan atau melengkapi teks materi pelajaran. (2) Dalam aspek emosional, dampak emosi yang ditimbulkan oleh elemen visual dalam media dapat diukur melalui tingkat kepuasan siswa saat mereka belajar (atau membaca) teks yang didukung oleh gambar.

Tantangan yang timbul adalah bagaimana teknologi saat ini dapat iimplementasikan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Macromedia Flash merupakan salah satu perangkat lunak yang memiliki keunggulan karena mampu menghasilkan animasi grafis yang lebih komunikatif. Seperti yang diungkapkan oleh Walisda (2015), Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak yang mampu menciptakan media pembelajaran dalam bentuk audio dan visual.

Pengembangan multimedia pembelajaran AB-MHPP untuk pelajaran akuntansi, pembuatan buku ajar biologi sel dengan pendekatan bioinformatika, pengembangan media berbagi surat, penciptaan media pembelajaran berbasis Android, pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan active knowledge sharing, dan pengembangan prototipe egg boiler dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (Putra, 2015; Defrianto, 2015; Prasetyo, 2016; Sumarsih, 2016; Pangastuti, 2016; Afifah E. I., 2016; Yektyastuti, 2016; Rusnilawati, 2016; Harta, 2017).

METODE PENELITIAN

Pendekatan riset dan pengembangan, atau yang dikenal juga sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono, sebagaimana yang disebutkan oleh Kamal (2020), menggambarkan metode R&D sebagai pendekatan yang memungkinkan penghasilan suatu produk atau solusi tertentu untuk mengatasi masalah yang hendak diatasi. Dalam perkembangannya, analisis kebutuhan diperlukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan akan efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Menurut Sumarni (2019), dalam penelitian ini diterapkan dua pendekatan, yakni kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kualitatif melibatkan pengumpulan data deskriptif melalui interaksi wawancara serta analisis evaluasi dan saran yang diberikan oleh para pakar media dan materi terhadap media yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Sementara itu, pendekatan kuantitatif melibatkan data berbentuk angka, seperti hasil angket dan validasi yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta uji coba kepada guru dan siswa sebagai subjek penelitian terhadap media yang tengah dikembangkan oleh peneliti.

Dalam kerangka metodologi Penelitian dan Pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Maribe Branch, terdapat lima tahap yang mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, seperti yang telah dijelaskan oleh Cahyad (2019).

Hasil validasi akan dianalisis lebih lanjut menggunakan rumus yang menghasilkan nilai persen, yang akan membantu dalam menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media dan tingkat kelayakannya. Kriteria kelayakan produk diberikan dalam skala persentase tertentu. Instrumen penelitian melibatkan kisi-kisi validasi dan uji coba yang menilai aspek-aspek seperti materi, tampilan, kebahasaan, dan pemrograman. Skala skor instrumen memuat kriteria penilaian dalam skala 1 hingga 5.

Dalam kesimpulannya, metode R&D digunakan dalam Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menggunakan platform Macromedia Flash. Tahapan-tahapan dalam metodologi R&D ADDIE diikuti untuk memastikan keberhasilan pengembangan, validasi, evaluasi, serta revisi produk media pembelajaran yang sesuai dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash dan berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama.

Tahap Analisis: Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis yang mendalam terhadap kebutuhan dan profil siswa melalui observasi. Hasil temuan mengindikasikan bahwa pembelajaran di kelas IV terasa kurang menarik dengan

penggunaan video PowerPoint yang sederhana. Kendala yang muncul saat merancang media pembelajaran di lingkungan tersebut adalah dampak dari teknologi mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang inovatif dan kurang menarik bagi siswa, selain itu, juga mengakibatkan rendahnya tingkat keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Selama tahap ini, dilakukan analisis terhadap materi pelajaran dan pertanyaan yang diperlukan, serta penilaian terhadap kebutuhan perangkat seperti perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang dibutuhkan.

Tahap Desain: Dalam tahap ini, peneliti merancang flowchart dan storyboard sebagai panduan utama dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash. Flowchart berfungsi untuk menggambarkan alur yang akan diikuti dalam media pembelajaran, sementara storyboard memberikan gambaran keseluruhan mengenai tampilan dan isi media yang akan dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan soal yang berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi, dengan memastikan kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, berbagai unsur visual seperti gambar, latar belakang, suara, dan elemen tombol juga dikumpulkan sebagai bagian dari perancangan.

Tahap Pengembangan: Dalam langkah ini, langkah awal adalah menciptakan halaman sampul yang berisi animasi simbol kalimat yang efektif dan judul media pembelajaran. Identitas siswa juga ditampilkan, sementara tombol navigasi seperti tombol "Mulai" dan tombol "Berdoa Sebelum Belajar" ditempatkan. Pada tahap ini, juga diperhatikan pembuatan konten utama dengan tombol-tombol navigasi yang mengarah ke bagian-bagian lainnya. **Tahap Implementasi:** Media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash diujicobakan kepada guru dan siswa kelas IV. Penyebaran angket dilakukan untuk mengumpulkan tanggapan dan masukan terkait produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dinilai sangat baik dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Tahap Penilaian: Setelah dilakukan implementasi, media pembelajaran ini dianalisis oleh sekelompok validator yang terdiri dari ahli, pengajar, dan peserta didik. Hasil dari evaluasi ini dimanfaatkan sebagai pedoman untuk meningkatkan mutu media pembelajaran. Proses penilaian produk akhir ini membantu memastikan bahwa media pembelajaran dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.

Dengan mengadopsi model ADDIE, proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia Flash yang berfokus pada keterampilan membuat kalimat efektif telah dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang terencana dan komprehensif. Tahapan-tahapan tersebut mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Penilaian. Pendekatan ini berhasil menghasilkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi siswa, dan telah melewati proses evaluasi dan validasi oleh sejumlah pihak, termasuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Ini adalah contoh konkret tentang bagaimana proyek pengembangan media pembelajaran dapat dijalankan dengan metodologi terstruktur dan efektif. Kualitas media pembelajaran dianalisis dari berbagai sudut pandang. Hasil analisis terhadap aspek materi menunjukkan persentase sebesar 86.00%, mencerminkan bahwa konten yang telah disajikan memenuhi standar yang diperlukan. Sama halnya dalam analisis terhadap aspek pembelajaran, presentase yang diperoleh adalah 78.33%, menunjukkan bahwa penyajian materi dinilai sangat memadai. Hasil evaluasi keseluruhan media pembelajaran mencapai

80.00% dengan kriteria "sangat layak", sedangkan dalam aspek bahasa, persentase mencapai 90.00% dengan kriteria yang sama. Rata-rata persentase dari evaluasi oleh kedua ahli materi adalah 82.66%, tetap berada dalam kriteria "sangat layak".

Selain itu, peneliti juga melaksanakan uji validasi oleh ahli media. Sebelum melibatkan peserta didik dari kelas IV dalam tahap pengujian, media pembelajaran ini diuji oleh seorang

ahli media. Langkah ini memiliki tujuan untuk mengenali kemungkinan perbaikan yang dapat diterapkan pada media pembelajaran sebelum tahap pengujian dengan siswa kelas IV dimulai. Aspek yang dinilai dalam proses evaluasi ini mencakup tampilan dan pemrograman yang ada dalam media tersebut.

Berdasarkan tanggapan dari para pengajar terhadap media pembelajaran Macromedia Flash yang difokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, ditemukan bahwa aspek pembelajaran memiliki persentase tertinggi, yakni sebesar 94.16.00%, dan dinilai dalam kriteria "sangat layak". Selain itu, pada sisi aspek media, persentase mencapai 93.66%, dengan penilaian yang sama, yaitu "sangat layak". Dengan demikian, rata-rata persentase holistik yang merata adalah 94.00%, dengan penilaian dalam kriteria "sangat layak".

Dari hasil pengujian yang melibatkan siswa kelas IV, terlihat bahwa aspek pembelajaran mendapatkan persentase tertinggi, mencapai 94,16%, dan dinilai sangat baik. Aspek ini melibatkan aspek kemudahan pemahaman, penguasaan belajar sendiri, serta keterlibatan aktif pada proses belajar. Sementara itu, aspek media memiliki persentase terendah, yaitu 93,66%, dan juga dinilai sebagai sangat baik. Aspek media ini mencakup indikator minat dan penyajian terhadap Macromedia Flash. Dengan demikian, secara menyeluruh, presentase holistik dari evaluasi media pembelajaran yang diujicoba pada siswa mencapai 94,00% dan diberi penilaian sangat baik. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa media pembelajaran ini cocok untuk diaplikasikan oleh siswa dan guru dalam rangka proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran materi kalimat efektif pada kelas tingkat IV.

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan riset lain yang dilakukan oleh pengabdian & Putra pada tahun 2020, yang juga menerapkan pengembangan Macromedia Flash dengan fokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran materi kalimat efektif. Dalam penelitian tersebut, persentase validasi dari ahli materi mencapai 88,71%, persentase dari ahli media mencapai 8,75%, dan persentase uji coba mencapai 87,91%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Macromedia Flash dengan pendekatan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada materi kalimat efektif menghasilkan produk berkualitas sangat baik, dan oleh karena itu, layak digunakan dalam konteks pembelajaran oleh siswa dan guru.

Media pembelajaran Macromedia Flash yang berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi memiliki beberapa keunggulan dan keterbatasan. Di antara keunggulannya ialah fleksibilitas dalam mengatur waktu dan tempat pembelajaran, inovasi dalam mengajarkan materi kalimat efektif kepada siswa kelas IV, penerapan permainan yang membuat proses belajar lebih menarik, serta menjadi suatu penemuan baru dalam konteks pembelajaran. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses bagi siswa yang tidak memiliki akses ke laptop, notebook, atau netbook. Untuk pengembangan lebih lanjut, perlu difokuskan pada meningkatkan animasi gambar, desain tampilan, dan adaptasi Macromedia Flash agar dapat diakses melalui perangkat android atau smartphone.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Interaktif kalimat efektif melalui aplikasi Macromedia Flash mengikuti pendekatan ADDIE telah diujicobakan kepada guru dan siswa

kelas IV SDN Rawa Barat 05 Jakarta. Hasil akhir dari pengembangan ini berupa arsip dengan format .exe atau aplikasi yang meliputi materi tentang kalimat efektif dengan submateri keadaan kalimat efektif, perubahan kalimat efektif, dan dampak perubahan kalimat efektif terhadap perkembangan manusia. Hasil validasi dari pemeriksa materi serta media, media pembelajaran ini memperoleh predikat "sangat layak" dalam kriteria penilaiannya.

Uji coba media pembelajaran dengan partisipasi pendidik dan siswa, yang dilakukan melalui pengisian angket melalui Google Form, juga menghasilkan predikat "sangat layak" dalam kriteria penilaian. Media pembelajaran Interaktif kalimat efektif melalui aplikasi Macromedia Flash kelas IV bisa dipakai oleh siswa baik di dalam kelas, di rumah, maupun di dalam laboratorium komputer.

Media pembelajaran Interaktif kalimat efektif melalui aplikasi Macromedia Flash ini bisa menjadi alternatif bagi pengajar sebagai sarana tambahan dalam pengajaran yang berorientasi pada indra, serta dapat meningkatkan motivasi pengajar dalam menyajikan materi pembelajaran. Ini juga memberikan variasi dari penggunaan media pembelajaran yang umum seperti slide PowerPoint yang sering digunakan. Dengan demikian, Pengembangan media pembelajaran Interaktif kalimat efektif melalui aplikasi Macromedia Flash memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi siswa dan pengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. R., Purwati, H., & Nursyahidah, F. (2020). Development of PMRI-Based Learning Media to Enhance Middle School Students' Critical Thinking Skills. *Imajiner: Journal of Mathematics and Mathematics Education*.
<https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i4.5883>
- Apriansyah, M. R. (2020). Development of Video Learning Media Based on Animation for Building Materials Course at the Faculty of Engineering, Jakarta State University. *Journal of PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Development of Addie Model-Based Teaching Materials. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Development of Problem Posing-Based Macromedia Flash Learning Media for Mathematical Problem-Solving Abilities. *Mosharafa: Journal of Mathematics Education*, 9, 323–334.
- Daroes, O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Analysis of Students' Critical Thinking Abilities in Mathematics. *Journal of Mathematics Education*, 2(2), 242–254.
- Haeruddin. (2017). *Creating Presentation and Quiz Game Media Based on Flash (First Edition)*. Deepublish.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Development of Interactive Learning Media Based on Metacognitive Strategies to Improve Students' Critical Thinking Abilities. *Cendekia: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 823–834.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>

- Kamal, M. (2020). Research and Development(R&D) of Arabic Language Teaching Materials for Madrasah Aliyah Class X. *Journal of History, Education, and Humanities*, 4(1), 10–18.
- Munawwarah, M., Laili, N., & Tohir, M. (2020). Students' Critical Thinking Skills in Solving Mathematical Problems Based on 21st Century Skills. *Alifmatika: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 37–58.
- Mutmainnah, H., Uswatun, D. A., & Wardana, A.E. (2020). Enhancing Elementary School Students' Understanding of Changes in Matter through Experimental Methods. *Journal of Innovation in Elementary Education*, 4(1), 87–97.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). The Use of Wordwall Learning Media to Enhance Elementary School Students' Interest and Motivation in Thematic Learning. 3(5), 2854–2860.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Development of Interactive Macromedia Flash 8 Learning Media for Thematic Learning. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
- Rohani. (2019). *Learning Media Handbook*. Faculty of Tarbiyah and Education, StateIslamic University of North Sumatra.
- Sholikha, S. N., & Fitrayati, D. (2021). Integration of 4C Skills in Economics Textbooks for High School / Madrasah Aliyah. 3(5), 2402–2418.
- Sumarni, S. (2019). Research and Development (R&D) Model with Five Stages (MANTAP). *Journal of Research and Development*, 1(1), 1–33.