

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH
UNTUK MATERI CERPEN KELAS XI MA MA'ARIF AL-MUHTADI**

Lucky Oktavia Safira

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Lucky.17020074075@hms.unesa.ac.id

Suhartono

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Suhartono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kevalidan dan keefektifan media macromedia flash untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi cerpen kelas XI di Ma Ma'arif Al-Muhtadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang didukung kuantitatif. Proses pengembangan studi menggunakan *research and development (R&D)* dengan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Hasil penelitian terdiri atas keefektifan dan kevalidan media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash*. Data diambil melalui observasi, kuesioner, dan tes. Hasil penelitian yang dilakukan, mendapat hasil persentase kevalidan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *macromedia flash* menurut ahli media pembelajaran adalah 70% (Layak, bisa digunakan sesudah revisi kecil), menurut ahli materi adalah dari segi kualitas 60% dan dari segi strategi 50% (Layak, bisa digunakan sesudah revisi kecil), menurut guru Bahasa Indonesia berdasarkan lembar aktivitas guru 100% dan berdasarkan lembar aktivitas siswa 70% (sangat layak, sangat bisa digunakan), dari hasil uji coba keefektifan produk rata-rata dari para ahli dan guru 70% sedangkan keefektifan dari belajar siswa 81%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *macromedia flash* efektif dan layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.

Kata Kunci: Pengembangan, media *Macromedia Flash*, Bahasa Indonesia, Cerita pendek (cerpen)

Abstract

This study aims to describe the results of the validity and effectiveness of macromedia flash media for learning Indonesian short story material for class XI at Ma Ma'arif Al-Muhtadi. This study uses a qualitative approach that is supported by quantitative. The study development process uses research and development (R&D) with the modified Borg & Gall model. The results of the study consist of the effectiveness and validity of learning media for Indonesian subjects based on Macromedia Flash. Data were taken through observation, questionnaires, and tests. The results of the research conducted, the percentage of validity of Indonesian language learning media based on macromedia flash according to learning media experts is 70% (feasible, can be used after minor revisions), according to material experts is 60% in terms of quality and 50% in terms of strategy (Eligible). , can be used after minor revisions), according to the Indonesian teacher based on the teacher activity sheet 100% and based on the student activity sheet 70% (very feasible, very usable), from the test results the average product effectiveness from experts and teachers 70% while the effectiveness of student learning is 81%. It can be concluded that the Indonesian language learning media based on macromedia flash is effective and feasible to use in learning Indonesian short stories material.

Keywords: Development, Macromedia Flash media, Indonesian, short stories (short stories)

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana serta penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada murid. Dengan adanya media saat proses pengajaran diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar murid. Menurut Daryanto (2013:8) dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju murid. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat penyampaian informasi dari pengajar ke pendidik.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash*. *Macromedia flash* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan desain presentasi, publikasi atau sarana interaksi lain. Aplikasi ini terdiri dari teks, gambar, animasi sederhana, video atau filter-filter lain. Keunggulan *macromedia flash* yaitu dapat memberikan sarana pengembangan

pembelajaran cerpen lebih menarik serta proses belajar mengajar lebih terarah, sehingga dapat menumbuhkan motivasi murid agar mudah menyerap materi. Memiliki gambar-gambar, teks, animasi serta video yang dapat menarik perhatian sehingga pembelajaran tidak membosankan. Murid juga akan bersemangat mengerjakan latihan serta tugas yang diberikan oleh guru (Adjie, 2006).

Media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemalik, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran (Azhar, 2011). Salah satu media yang banyak digunakan sekarang adalah media pembelajaran berbasis komputer (Maizora, 2011). Banyak software yang bisa dimanfaatkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran contohnya, corel draw, adobe flash , microsoft power point, dan macromedia flash serta

masih banyak yang lainnya. Penelitian ini menggunakan software berbasis macromedia flash. Macromedia flash dapat diartikan sebagai program aplikasi yang dipakai untuk mendesain dan membuat animasi dalam proses pembuatan media pembelajaran (Madcoms, 2007). Ada beberapa langkah dalam pembelajaran menggunakan flash diantaranya adalah: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Kajian materi, (3) Membagi media, (4) Membimbing, (5) Evaluasi, (6) Penghargaan (Bernard, 2015).

Untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar harus memiliki potensi, daya guna serta daya tarik. Potensi belajar murid dapat diukur baik secara kualitas ataupun kuantitas. Cara kualitas belajar menunjukkan arti isi bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sementara kuantitas menunjukkan jumlah ragam belajar yang dapat di pelajari murid. Efisiensi dapat diukur pada waktu yang diperlukan murid, jadi semakin sedikit waktu yang perlukan murid untuk mempelajari materi pelajaran maka semakin efektif hasil yang diperleh. Sementara daya tarik diukur dari terdapat tidaknya ambisi murid terdorong untuk belajar lebih lanjut dalam makna meningkatkan pengetahuan berdasarkan yang diperoleh dari hasil belajar.

(Blomm, 1956) mengatakan keefektifan pembelajaran dibagi menjadi 3 wawasan antaranya: psikologis, efektif, serta psikomotor. Ada enam kawasan psikologis terdiri dari (1) ingatan, meliputi kemampuan dalam mengingat hal yang telah dipelajari serta tersimpan dalam ingatan, wawasan tersebut meliputi wawasan metakognitif, prosedur, konsep serta kemampuan fakta. (2) Pemahaman, meliputi kemampuan memahami arti serta makna dari pesan, pembicaraan tulisan, grafik, berkaitan dengan wawasan fakta serta konsep. (3) Penerapan, meliputi kemampuan menerapkan atau melakukan prosedur untuk menghadapi situasi masalah yang baru. (4) Analisis, meliputi kemampuan memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil serta mengaitkan informasi dengan informasi yang lain. (5) Evaluasi, meliputi kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa kriteria serta standar tertentu, berkaitan dengan pengetahuan prosedur serta pengetahuan kognitif. (6) Kreativitas, meliputi kemampuan mengabungkan beberapa bentuk kesamaan atau fungsi secara bersamaan, mengabungkan bagian-bagian menjadi sebuah pola struktur yang baru, berkaitan dengan pengetahuan konsep (Sudjana, 2009: 22).

Sehubungan dengan hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh (Putri Novita R, 2018), (Petrus Hariyanto, 2016), (Setiani, 2015), (Mardhatillah, 2017), dan (Marpaung & Siagian, 2016) tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional. Penelitian ini menggunakan Model Penelitian Dan Pengembangan Borg & Gall. Hasil Penelitian menunjukkan: (1) uji ahli materi mata pelajaran bahasa Indonesia berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik, (3) uji ahli media/desain grafis pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik, (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok yang berada pada kualifikasi

sangat baik, uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik. Produk akhir dari pengembangan ini dilanjutkan dengan uji keefektifan. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif materi cerpen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif. Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana kevalidan dan keefektifan media macromedia flash untuk pembelajaran cerpen siswa kelas XI MA?

Pemilihan MA Ma'arif Al-Muhtadi Sendangagung, Paciran sebagai subjek studi karena MA Ma'arif Al-Muhtadi telah menerapkan kurikulum 2013, memiliki murid yang antusias terhadap mengikuti pembelajaran yang bervariasi. Selain itu saat ini guru MA Ma'arif Al-Muhtadi masih menggunakan metode ceramah serta media sederhana berbentuk buku teks. Hal itu membuat murid jadi kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Penggunaan media *macromedia media flash* pada studi ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat murid dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada para guru agar lebih kreatif serta bisa mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil kevalidan dan keefektifan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis macromedia flash materi cerpen kelas XI di Ma Ma'arif Al-muhtadi.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu *research and development (R&D)*. Metode ini diimplimentasikan untuk menciptakan suatu produk serta mengevaluasi daya guna produk. (Sugiyono., 2011) mengatakan menghasilkan suatu produk digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah metode pengembangan *research and development (R&D)* dengan menggunakan prosedur Borg dan Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sebagai berikut.

1. Pengumpulan data
2. Desain produk
3. Produksi media
4. Validasi
5. Uji coba
6. Revisi

Langkah tersebut telah dimodifikasi menjadi enam langkah dari sebelumnya sepuluh langkah dikarenakan factor keterbatasan waktu, kesamaan langkah dan pendapat Borg & Gall (dalam penelitian Kusno 2017) yang menyatakan bahwa sebuah penelitian dan pengembangan perlu dibatasi dalam skala kecil termasuk langkah-langkahnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26-28 Oktober 2021 di Ma Ma'arif Al-Muhtadi Desa Sendangagung, Kecamatan Paciran, Kabupten Lamongan kelas XI. Tahapan pelaksanaan strategi studi antara lain:

1. Rancangan uji coba.

Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam uji coba ini yaitu:

- a. Validasi ahli media serta ahli materi.
- b. Analisis konseptual
- c. Penilaian produk tahap I

- d. Penilaian produk tahap II yang telah perbaikan dari ahli validator
 - e. Uji coba produk lapangan setelah mendapat perbaikan dari ahli validator
 - f. Perbaikan kecil setelah melakukan uji coba
2. Pelaksanaan uji coba produk.
- Adapun tahapan dilaksanakan uji coba produk dalam mengembangkan media ini antara lain:
- a. Tahapan pertama, menentukan sasaran uji coba meliputi ahli media, ahli materi serta murid.
 - b. Tahap kedua, menentukan subjek uji coba mencakup kriteria pendidikan, keahlian, serta kesiapan memberikan waktu serta tenaga untuk memberikan data yang diperlukan
 - c. Tahap ketiga, penilaian ahli sebelum uji coba lapangan. Sebelumnya produk diberikan kepada para ahli agar mendapat saran serta masukan sesuai keahlian.
 - d. Tahap keempat, uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan media serta mengetahui apakah masih ada kekurangan setelah penilaian serta uji coba. Apabila masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan perbaikan selanjutnya, jika tidak maka produk dinyatakan layak sebagai sumber belajar sah di lapangan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dibantu kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan pada ahli media, ahli materi serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Data yang digunakan berupa kuesioner yang sudah didiskusikan dulu ke dosen pembimbing. Untuk menilai tingkat kualitas serta kelayakan media yang dikembangkan menggunakan data kuantitatif. Untuk meningkatkan validitas media dengan skala pengukuran. Menurut (Sugiyono., 2011) *Rating Scale* yaitu data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. *Rating scale* lebih mudah serta flasibel, tidak fokus pada penilaian sikap saja tetapi menilai responden terhadap fenomena lain seperti status sosial, ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, serta lain-lain.

Validator Prima Vidya Asteria, M. Pd, kelas XI semester 2 karena siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi cerpen sehingga peneliti menggunakan media macromedia flash sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa.

Respon pada studi ini memakai skala 1-4 titik. Agar membatasi kecenderungan jawaban bersifat netral maka pada pilihan yang bersifat netral sengaja tidak diberikan. Setiap pertanyaan dibagi menjadi 4 skala meliputi Tidak Layak, Kurang Layak, Layak serta Sangat Layak. Lalu skala tersebut dibuat pilihan berupa 1,2,3 dan 4. Teknik analisis data pada studi ini sebagai berikut:

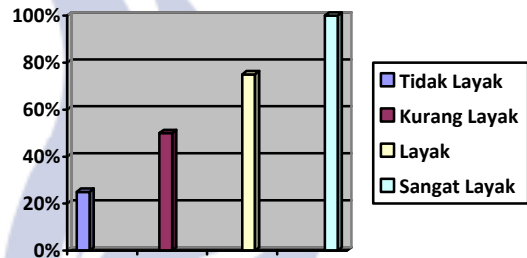
1. Nilai dari kevalidan serta keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* dihitung dengan rumus antara lain.

$$\text{Persentase (NR)} =$$

$$\frac{\text{jumlah angka yang diperoleh}}{\text{jumlah angka ideal seluruh item}} \times 100\%$$

2. Untuk melihat nilai media pembelajaran yang dikembangkan dilaksanakan dengan pengumpulan statistik melalui kuesioner serta setiap pertanyaan dibagi empat skala. Jumlah yang didapat lalu diubah menjadi bentuk presentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk presentase menggunakan cara (Sukardi, 2003).

Gambar. Grafik Skala Likert



Keterangan :
 Skor 0% - 25% = Tidak Layak
 Skor 26% - 50% = Kurang Layak
 Skor 51% - 75% = Layak
 Skor 76% - 100% = Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. HASIL

A. KEVALIDAN MEDIA MACROMEDIA FLASH

Dalam studi serta pengembangan media *macromedia flash* ini hasil kevalidan yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada para ahli. Berikut yaitu tabel dan penjelasan hasil perhitungan dari penilaian valid ahli.

1. Ahli Media

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Kriteria yang Dinilai	Skala Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Apakah media multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i> sesuai dengan kurikulum?	4	4

2.	Apakah gambar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i> sesuai dengan tema yang ditampilkan?	3	4
3.	Apakah pemilihan animasi multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i> sesuai dengan pembelajaran materi cerpen?	3	4
4.	Apakah evaluasi pada multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i> sesuai dengan materi?	4	4
6.	Apakah multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i> membuat pelajaran lebih efektif?	4	4
7.	Apakah multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i> disajikan secara praktis serta menarik perhatian murid?	3	4
Jumlah Persentase		60,25%	70,00%
Kategori		Layak	Layak

Dari ahli media pembelajaran hasil pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis *macromedia flash* yang diperoleh persentase sebesar 70,00% dapat ditafsirkan dalam tabel kevalidan. Dalam tahap 1 dan 2 hasil validasi ahli media berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk kategori "Layak". Namun keputusan dari ahli media tahap 1 masih dengan perbaikan. Adapun masukan dari validator.

- Perlu ditambahkan identitas pengembangan media
- Perlu ditambahkan referensi yang digunakan
- Ilustrasi yang digunakan harus disesuaikan dengan jenjang murid
- Perlu ditambahkan menu suara

2. Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Materi dari Segi Kualitas

No	Kriteria yang Dinilai	Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Kebenaran serta ketepatan materi	4	4

2.	Ketepatan cakupan materi	3	4
3.	Kebenaran konsep	4	4
4.	Kedalaman materi pembelajaran	3	4
6.	Ketepatan urutan pembelajaran	3	4
Jumlah Persentase		40,25%	60,00%
Kategori		Kurang Layak	Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Materi dari Segi Strategi Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Kualitas pendahuluan	4	4
2.	Kualitas penyajian materi	3	4
3.	Keterlibatan serta peran murid dalam aktivitas belajar	3	4
4.	Kualitas umpan balik	3	4
5.	Waktu penjian	3	4
Jumlah Persentase		40,00%	51,00%
Kategori		Kurang Layak	Layak

Selain dari ahli media studi ini juga memerlukan validasi dari ahli materi guna menilai isi materi pembelajaran. Ada dua segi penilaian dari ahli materi yang pertama segi kualitas serta yang kedua dari segi strategi. Berikut tabel perbandingan dari tahap 1 serta 2 hasil validasi. Hasil validasi ahli materi dari segi kualitas dilihat dari tabel diatas menunjukkan media yang dikembangkan masuk dalam kategori "layak". Namun kesimpulan dari ahli materi tahap 1 media pembelajaran sudah layak akan tetapi masih perbaikan. Sehingga peneliti melakukan perbaikan serta studi tahap 2. Hasil validasi dari tahap 2 dari segi kualitas mengalami peningkatan 20% setelah perbaikan. Selanjutnya, berikut yaitu hasil validasi ahli materi dari segi strategi tahap 1 dan 2. Hasil validasi dari ahli materi dari segi strategi pada tahap 1 telah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk kategori "Layak". Namun kesimpulan yang diberikan dari ahli materi media pembelajaran masih harus perbaikan. Berikut adalah masukan/saran yang di erikan dari ahli materi.

- Penulisan kalimat ada beberapa bagian perlu diperbaiki agar efektif serta lebih mudah diahami oleh murid
- Penggunaan tanda baca pada beberapa bagian kurang tepat, mohon diperbaiki dengan mengacu pada PUEBI.

3. Guru Bahasa Indonesia

Tabel 4. Hasil Validasi Materi dari Segi Aktivitas Guru

No	Aktivitas Guru	Penilaian Tahap 1
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam	4
2.	Guru memberi tahu tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerpen	4
3.	Guru menerangkan media sebelum pembelajaran cerpen	3
4.	Guru memberi materi tentang cerpen	4
5.	Guru memberitahukan cara penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i>	4
6.	Guru memberi kesempatan kepada murid untuk bertanya	4
7.	Guru memberi kesempatan kepada murid untuk menggunakan media pembelajaran yang berisi materi cerpen	3
8.	Guru memberi tugas kepada murid sesuai materi yang telah disajikan dalam multimedia interaktif <i>Macromedia Flash</i>	3
9.	Guru mendampingi murid dalam mengerjakan tugas	3
10.	Guru membantu murid dalam merefleksikan hasil pembelajaran	4
11.	Guru saat pembelajaran menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia yang baik serta benar	4
12.	Guru mendorong murid untuk aktif berpartisipasi dalam menggali pengetahuan tentang cerpen	4
Jumlah Persentase		100,00%
Kategori		Sangat Layak

Tabel 5. Hasil Validasi Materi dari Segi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Murid	Penilaian Tahap 1
1.	Murid menyimak materi yang disampaikan oleh guru	4

2.	Murid menulis hal-hal penting selama proses pembelajaran bahasa Indonesia materi cerpen berlangsung	3
3.	Murid bertanya saat pembelajaran bahasa Indonesia materi cerpen	4
4.	Murid mengerjakan tugas yang diberikan guru	4
5.	Murid merasa senang menggunakan multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerpen	4
6.	Murid menangkap pembelajaran bahasa Indonesia materi cerpen yang sedang berlangsung	4
7.	Murid di dalam kelas saling berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari	3
8.	Murid sangat antusias menggunakan multimedia interaktif <i>Macromedia flash</i>	4
Jumlah Persentase		70,50%
Kategori		Layak

Hasil Validasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap segi pengajaran sudah termasuk kategori "Sangat Layak" dengan diperoleh persentase 100,00%. Sedangkan hasil validasi oleh guru Mata pelajaran bahasa Indonesia pada segi ini mendapatkan skor persentase 70,50% dengan kategori "Layak". Maka dari itu, dapat disimpulkan dari keseluruhan hasil validasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran *macromedia flash* baik serta layak digunakan tanpa perbaikan. Berikut yaitu saran/masukan dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

1. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* sangat menarik sebagai media tertama bagi pelajar yang belum mengenal. Murid sangat aktif serta antusias dalam mengikuti pembelajaran hanya saja akan lebih bagus gambar seperti karikatur untuk menggambarkan unsur-unsur cerpen.
2. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* bisa menjadi solusi yang bisa mewarnai beragam metode pembelajaran di kelas. Cukup puas para murid menerima materi, hanya saja ruang gerak kelas didominasi murid putri sedang putra agak malu-malu. Akan lebih bagus menggunakan model tunjuk agar semua murid bisa aktif.

B. KEEFEKTIFAN MEDIA MACOMEDIA FLASH

Hasil analisis keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* dilihat dari hasil keseluruhan validasi oleh para ahli serta perkembangan belajar murid. Nilai keefektifan dihitung menggunakan persentase nilai rata-rata antara lain.

1. Hasil keseluruhan validasi oleh para ahli Berikut yaitu perhitungan persentase nilai rata-rata koesioner dari para ahli menggunakan rumus dibawah ini.

$$NR = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{banyaknya data}} \times 100\%$$

$$= \frac{(70\% + 100\% + 51\% + 60\% + 70\%)}{5} \times 100\%$$

$$= 70,2\%$$

Keterangan:

NR = Persentase Nilai Rata-rata

Perhitungan gabungan untuk menentukan hasil keefektifan yang dilakukan mendapat skor sebesar 70,2%. Berdasarkan kriteria keefektifan persentase 70% mendapat kategori layak. Jadi kesimpulannya yaitu media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis *macromedia flash* untuk materi cerita pendek efektif digunakan.

2. Perkembangan Belajar Murid Hasil Nilai Mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI IPS Materi Cerita Pendek.

Tabel 6. Hasil belajar siswa

No	Nama Murid	Nilai	
		Pretest	Post test
1	Aqid Islamuddin	80	86
2	Adam Davin Ramadhan	85	92
3	Aditiya Tri Maulana	89	91
4	Alex Kumara	75	86
5	Bahrur Rojab Syahroni	81	85
6	Hasan Abdullah	70	79
7	Ihsan Maulana	75	75
8	M. Kamal Musthofa	70	85
9	M. Mario Arifi	78	86
10	Miftahul Falah	75	86
11	Moh. Anas Fatoni	70	85
12	Moh. Tanju Biauni R.	76	86
13	Mohamad Zaki Qolbi	70	78

14	Risky Hasan Saputra	85	93
15	Rohmat Hidayat	85	91
16	Arini Khoiriyah	80	90
17	Ayu Kurnia Wardani	85	86
18	Dina Nur Rachmawati	70	77
19	Elvani Juliya Ivanka	80	91
20	Erina Saharani H.P	80	90
21	Hilda Nur Azizah	85	88
22	Laura Ayu Wulandari	85	90
23	Nanda Putri Nurlaila	70	78
24	Nur Naissah	85	85
25	Rizka	70	86
26	Syahzanani Nabila A.	75	86
27	Tuhfatul Ifah	85	91
Jumlah		2115	2262
Jumlah rata-rata		78	84

Nilai belajar murid menggunakan tes berupa soal yang ada di buku paket. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di Ma Ma'arif Al-Muhadi Sendangagung Paciran-Lamongan yaitu 80. Hasil diketahui dari 27 murid yang mengikuti uji coba. Terdapat 22 murid yang mendapat nilai diatas 80 dinyatakan tuntas serta terdapat 5 murid yang nilainya kurang dari 80 atau tidak tuntas. Hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal (KBK) antara lain.

$$PK = \frac{\text{jumlah siswa dengan nilai } \geq \text{KKM}}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{22}{27} \times 100\%$$

$$= 81,4\%$$

Keterangan :

PK = Persentase Ketuntasan

Perhitungan ketuntasan mendapatkan hasil 81,4%. Menurut depdiknas (Susanto, 2013) mengatakan bahwa pembelajaran dinyatakan tuntas apabila mencapai angka $\geq 75\%$. Jadi hasil belajar murid secara klasikal dalam uji coba berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dinyatakan tuntas. Sehingga menurut tabel keefektifan persentase 81,4% termasuk dalam kategori Sangat Layak.

C. Perbaiki Produk

Penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek kelas XI. Sebelum digunakan produk awal telah melalui tahap validasi media pembelajaran. Untuk memperbaiki kekurangan dari media dilakukan perbaikan. Perbaikan produk dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari validator yaitu ahli materi, ahli media. Berikut yaitu sebelum serta sesudah perbaikan media pembelajaran Mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash* materi cerpen.

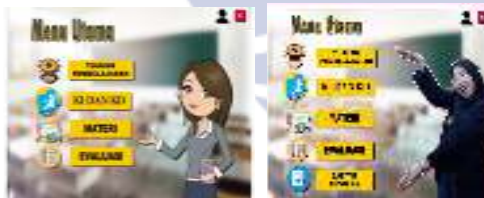
1. Penambahan backsound
Sebelum perbaikan media pembelajaran tidak ada backsound, sehingga oleh validator disuruh menambah backsound agar lebih menarik.

Gambar 1. backsound sebelum dan sesudah direvisi



2. Menggubah foto tampilan pada menu sebelum perbaikan media menggunakan gambar karakter serta juga tidak terdapat daftar pustaka lalu validator menyarankan agar gambar diubah dengan foto sendiri agar lebih menarik serta menambahkan daftar pustaka untuk refrensi.

Gambar 2. Menu sebelum dan sesudah direvisi



3. Menggubah gambar sesuai jenjang yang diajar pada tujuan pembelajaran gambar tidak sesuai karena itu oleh validator menyarankan untuk mengubah sesuai dengan jenjang peserta yang akan diteliti.

Gambar 3. Tujuan pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi



4. Memperbaiki draf materi
Sebelum perbaikan gambar yang digunakan menggunakan animasi sehingga oleh validtir

disarankan untuk mengubah menjadi foto peneliti selain itu draf materi masih susah dipahami jadi diubah menjadi lebih terperinci.

Gambar 4. Materi sebelum dan sesudah direvisi



5. Penambahan kata motivasi
Untuk manmbah semangat dalam belajar ahli media menyarankan untuk menambah kata-kata motivasi karena sebelum direvisi dalam media tidak ada kata motivasi.

Gambar 5. Motivasi



II. PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan pengembangan produk yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis *Macromedia Flash* untuk materi cerita pendek pada kelas XI MA Ma'arif Al-Muhtadi kurikulum 2013. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara klasikal atau mandiri. Media pembelajaran *macromedia flash* professional 8 memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan beragam image dan objek, seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Dengan menggabungkan link dan tool sehingga memungkinkan pemakainya untuk melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi (Suyatno, 2009).

Adapun beberapa tahapan untuk meningkatkan hasil belajar pengembangan media interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis *macromedia flash* dengan materi cerita pendek. Tahapan dirujuk dari model pembelajaran (*Instructional System Design/ISD*) ADDIE (Reiser dan Mollenda, 1990) menggunakan lima tahapan pengembangan yakni (1) Tahap Analisis kebutuhan yaitu melakukan studi pustaka dengan cara membaca serta mempelajari kurikulum untuk melihat materi apa yang cocok untuk dikembangkan menggunakan aplikasi cerpen (2) Tahapan Desain yaitu pembuatan media pembelajaran *macromedia flash*, serta mengumpulkan materi yang sesuai dengan pembelajaran (3) Tahapan Pengembangan yaitu penguraian produk media pembelajaran *Macromedia Flash* yang telah dibuat (4) Tahapan Implementasi yaitu pengecekan serta persiapan media sebelum melakukan uji coba, (5) Tahapan Evaluasi, pada tahapan ini yaitu menentukan kevalidan produk serta

melakukan perbaikan berdasarkan penilaian, masukan serta saran dari para ahli.

(Kemp, 1985) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran yaitu (a) Penyampaian materi pelajaran bisa disamakan (b) kegiatan belajar mengajar lebih jelas serta menarik (c) proses pembelajaran lebih cooperative (d) efisiensi pada waktu serta tenaga (e) mengembangkan kualitas belajar murid (f) proses belajar menggunakan media dapat dilakukan dimana saja serta kapan saja (g) Penggunaan media dapat mengoptimalkan sikap positif murid pada materi serta kegiatan belajar (h) mengubah peran guru yang lebih positif serta produktif. Seperti juga yang dijelaskan oleh (Arsyad Azhar, 2013) bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru juga dituntut dapat berinovasi dalam pembuatan media jika pada materi yang akan diajarkan belum ada media yang menarik.

Hasil akhir koesioner penilaian studi menunjukkan penggunaan media “layak” hal tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Akhir Penilaian

No	Validasi Ahli	Segi yang dinilai	Nilai Penilaian	Kategori	Kesimpulan
			Hasil Persentase		
1	Ahli Materi	a. Segi Strategi pembelajaran	51,00%	Layak	Layak digunakan tanpa perbaikan
		b. Segi Kualitas Materi	60,00%	Layak	
2	Ahli Media	Segi kelayakan	70,00%	Layak	Layak digunakan tanpa perbaikan
3	Guru Mata pelajaran bahasa Indonesia	a. Segi Guru	100,00%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa perbaikan
		b. Segi Murid	70,50%	Layak	

Selain itu hasil perkembangan belajar murid setelah menggunakan media *macromedia flash* juga tuntas dengan jumlah persentase rata-rata 81% dari 27 murid hanya terdapat 5 murid yang mendapat nilai

kurang dari KKM. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dipilih karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat mendesain gambar berbasis vector, dapat menghasilkan animasi bergerak serta suara. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikemas dengan menggunakan file .exe serta disimpan di flashdisk. Adapun kelebihan serta kekurangan pada multimedia pembelajaran antara lain.

1. Kelebihan multimedia pembelajaran antara lain.
 - a. Bentuk evaluasi disajikan secara jelas sesuai dengan materi sehingga mudah dipahami oleh murid.
 - b. Media pembelajaran memiliki banyak warna serta gambar sehingga membuat murid lebih tertarik serta memperhatikan pembelajaran.
 - c. Penyajian materi diuraikan secara jelas dengan tahapan-tahapan yang tepat.
2. Kekurangan dari multimedia pembelajaran antara lain.
 - a. Kemampuan peneliti dalam pemrograman komputer sangat terbatas sehingga produk media kurang variatif dalam penyajian animasi serta gambar.
 - b. Media ini hanya bisa digunakan dikelas yang dilengkapi LCD.

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijawab, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil kuesiner menunjukkan bahwa validasi dari ahli media mendapat 70%, ahli materi dari segi kualitas 60%, ahli materi segi strategi 51%, dari guru bahasa dinilai dari segi pengajaran 100% serta dari guru bahasa dinilai dari segi murid 70%.
2. Hasil keefektifan multimedia *macromedia flash* ditentukan oleh dua aspek yaitu rata-rata hasil validasi dari para ahli keseluruhan dengan persentase 70,2% mendapat kategori “**layak**” rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan yang berkategori “**sangat layak**” dengan persentase 81%. Sehingga dapat disimpulkan multimedia *macromedia flash* “**layak**” digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan dari hasil studi ini adalah antara lain.

1. Pemanfaatan media yang dikembangkan ini terbatas pada sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas komputer. Alangkah baiknya guru mempelajari tentang aplikasi *Media Macroflash* serta tombol-tombol sebelum menggunakan media secara mandiri.
2. Agar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebaiknya disusun dengan runtut serta terstruktur sehingga kegiatan pembelajaran berjalan sesuai rencana.

Indonesia FBS UNY.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bernard, M. (2015). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran serta disposisi Matematik siswa SMK dengan pendekatan kontekstual melalui game adobe flash cs4.0. *Infinity Journal* 4, No. 2 (2015): 197-222.
- Blomm, B. S. (1956). *Taxonomy Of Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals. Handbook I Cognitive Domain*. New York. Longmans Green and Co.
- Kemp, J. E. (1985). "Planning and Producing Instructional Media." *Cambridge: Harper & Row Publishers, New York*.
- Madcoms. (2007). *Mahir Dalam 7 Hari. Macromedia Flash Pro 8*. Andi.
- Maizora, S. (2011). *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash 8*.
- Mardhatillah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mata pelajaran bahasa indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 untuk Kelas V SDN Klasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. *Jurnal. Aceh: STIKIP Bina Bangsa Meulaboh*.
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Oemalik, H. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Petrus Hariyanto, D. (2016). Pengembangan Media Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Membaca serta Menulis Mata pelajaran bahasa indonesia di SMA. *Jurnal. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Putri Novita R, D. (2018). Pengembangan Media Permainan Scramble Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Mata pelajaran bahasa indonesia Kelas III SDN Betting. *Jurnal. Madura: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UTM*.
- Setiani, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash C5S Untuk Kelas XI SMA. *Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Bahasa Serta Sastra*
- Sugiyono. (2011). *Metode studi Kuantitatif Kualitatif serta R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mas Media Buana Pustaka.