

## PENGEMBANGAN MEDIA “MEJARA” MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH 8* PADA PELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK NEGARA ASEAN UNTUK SISWA KELAS VI SD

Firda Alviyanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (firda.alviyanti8@gmail.com)

Ulhaq Zuhdi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

### Abstrak

Pada zaman sekarang hampir seluruh kebutuhan menggunakan teknologi modern termasuk dalam bidang pendidikan, maka perlu adanya inovasi dan pengembangan terhadap media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini mengembangkan media “MEJARA” menggunakan *Macromedia Flash 8* yang bertujuan untuk mengembangkan alternatif media pembelajaran dan tingkat kevalidan media yang dapat diakses melalui file exe. dan *web* pada materi Karakteristik Negara ASEAN kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh peneliti menjadi tujuh langkah-langkah pengembangan. Hasil penelitian media MEJARA dinyatakan valid diketahui dari hasil uji validasi ahli materi dengan presentase sebesar 85% dan hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 88,1% dengan kriteria valid. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media dilakukan uji coba terbatas dengan tujuh peserta didik kelas VI Sekolah Dasar memperoleh hasil presentase 83,8% dengan kriteria sangat praktis dengan rata-rata hasil *pre-test* memperoleh 50 dan *post-test* 85,7 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penghitungan angket dan tes uji coba bahwa media MEJARA termasuk valid dan layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas VI Sekolah Dasar untuk memahami materi Karakteristik Negara ASEAN.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media MEJARA, Karakteristik Negara ASEAN, Sekolah Dasar, *Macromedia Flash 8*.

### Abstract

In today's era almost all needs use modern technology, including in education, it is necessary to innovate and develop learning media using *Macromedia Flash 8* for Elementary School students. This development research develops “Mejara” media using *Macromedia Flash 8* which aims to develop alternative learning media and media validity levels that can be accessed through exe file and web on the material Characteristics of ASEAN Countries for grade 6<sup>th</sup> Elementary School. This research belongs to the type of Research and Development using the Borg & Gall model which has been simplified by the researcher into seven steps of development. The results of the research on the MEJARA media were declared valid from the results of the material expert validation test with a percentage of 85% and the media expert validation results obtained a percentage of 88,1% with valid criteria. To find out the level of media feasibility, a limited trial was carried out with seven students of grade 6<sup>th</sup> Elementary School obtaining a percentage of 83,8% with very practical criteria with an average pre-test result of 50 and post-test of 85,7 with very good criteria. Based on the calculation of the questionnaire and the test, MEJARA media is valid and suitable for use by grade 6<sup>th</sup> Elementary School students to understand the material Characteristics of ASEAN Countries.

**Keywords:** Development, MEJARA media, Characteristics of ASEAN Countries, Elementary Schools, *Macromedia Flash 8*.

### PENDAHULUAN

Menurut Kurniawan (2017: 26) pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Pendidikan dapat menjadi tolok ukur suatu negara, apakah negara tersebut mengalami kemajuan atau kemunduran. Melalui pendidikan suatu negara dapat mencetak generasi penerus bangsa. Jika dalam proses pembelajaran menggunakan metode yang tepat, serta proses pengajaran yang mendukung, maka akan menghasilkan suatu generasi yang baik dan berkualitas.

Kualitas pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan industri yang semakin cepat. Dengan adanya peralatan (*hardware*) dan bahan (*software*) yang pada akhirnya dapat diproduksi dalam jumlah besar. Dengan ditemukannya alat cetak, akan lahir sumber belajar baru yang berbentuk cetak. Salah satu teknologi yang mendukung kemajuan pendidikan adalah penggunaan *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran. Penggunaan *Macromedia Flash 8* masih belum dapat dikatakan maksimal karena sumber daya manusia atau guru yang menguasai materi pelajaran belum mampu menggunakan teknologi ini secara efektif dan efisien dalam pembelajaran IPS. Menurut Femi Olivia (2008:

112) hafalan membuat peserta didik merasa bosan. Akibatnya peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran dan menimbulkan ketidakfokusan peserta didik terhadap materi. Untuk mengingat informasi dari materi yang telah dijelaskan dibutuhkan kemauan belajar peserta didik dengan membaca, mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan membuat ringkasan. Dengan hal ini agar terciptanya pembelajaran yang aktif, dibutuhkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana belajar.

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk media pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut:

Penelitian Mardhatillah dan Esi Trisdania (2018) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo" hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) pembelajaran dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa SD Kelas II : (2) Besarnya kontribusi pembelajaran dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa Kelas II SD mencapai rata-rata 80%.

Penelitian Ardila Setiawan (2015) yang berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Untuk Pelajaran IPS Sub Materi ASEAN Pada SDIT Al-Anwar Mayong Jepara" hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penyampaian materi dengan menggunakan MPI dapat lebih bervariasi baik dari segi gambar, animasi dan audio : (2) peserta didik SDIT Al-Anwar Mayong Jepara sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash 8* dalam penyampaian materi ASEAN.

Penelitian yang dilakukan Mar'atus Sholichah, M. Arif Budiman dan Ari Widyaningrum (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku" hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pembelajaran dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terkait tema Pengalamanku, (2) Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* sebesar 99,20% dan hasil tanggapan guru sebesar 98,33%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Macromedia Flash 8* pada tema pengalamanku dapat menarik minat peserta didik.

Di zaman saat ini yang hampir seluruh kebutuhan menggunakan teknologi modern termasuk dalam bidang pendidikan, maka perlu adanya inovasi dan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *Flash* pada siswa SD. Meskipun saat ini teknologi berbasis multimedia sudah sangat maju, namun penggunaannya tergolong sangat minim oleh pendidik atau guru. Salah satu alasan utamanya yaitu metode yang digunakan oleh pendidik atau guru selama ini bersifat monoton dan kurang bervariasi dalam hal penggunaan media pembelajaran.

Bahkan beberapa pendidik atau guru masih menggunakan metode ceramah. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif untuk siswa kelas VI SD. Karena, selama ini media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku dengan buku mata pelajaran dan media *power point* sehingga belum menunjang prestasi siswa. Di sisi lain, siswa juga merasa bosan karena kurangnya inovasi dalam media pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran MEJARA diharapkan mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas VI.

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial dapat membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan media pembelajaran yang tepat yakni media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial cenderung rendah dikarenakan penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran, ini dikarenakan banyak siswa yang cenderung tidak memahami penjelasan yang disampaikan guru. Minat setiap siswa dalam menerima materi yang diberikan guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Dalam hal perbedaan ini, guru harus peka dalam mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi atau kemampuan yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal. Seperti yang dibuktikan Chetana H. Kamlaskar dalam jurnal yang berjudul "*Development and Evaluation an Interactive Multimedia Simulation on Electronics Lab Activity: Wien Bridge Oscillator*" dengan presentase 80% responden menyatakan multimedia interaktif menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas VI SDN Punggul 2 Sidoarjo pelajaran IPS khususnya pada materi Karakteristik Negara ASEAN rata-rata dirasa sulit karena anak-anak tidak bisa melihat secara nyata tentang materi yang diajarkan. Karena peserta didik hanya membayangkan saja tentang negara-negara tersebut sehingga mereka merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas VI SDN Punggul 2 Sidoarjo juga masih belum menggunakan media interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menarik keinginan peserta didik dalam belajar.

Dalam hal ini, penulis mengangkat pokok bahasan Karakteristik Negara ASEAN. Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas penulis tertarik dengan pokok bahasan ini agar siswa dapat memahami materi Karakteristik Negara ASEAN secara bermakna. Dalam materi tersebut terdapat berbagai perbedaan setiap Negara ASEAN yang harus dipahami oleh peserta didik, sehingga kurang efektif apabila dalam pembelajaran hanya dijelaskan dengan metode ceramah, hanya menunjukkan gambar-gambar tanpa adanya media interaktif. Dengan adanya media interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* akan memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik, karena dengan penggunaan media interaktif peserta didik dapat mengoperasikan/mempraktikkannya secara

individu sehingga akan lebih efektif dalam penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini yaitu media pembelajaran “MEJARA” berbasis multimedia yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja dalam memahami materi Karakteristik Negara ASEAN kelas VI Sekolah Dasar.

Proses media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* sama dengan penyampaian pembelajaran biasanya. Namun dengan adanya media ini penyampaian pembelajaran akan lebih mudah. Penyampaian pembelajaran melalui *Macromedia Flash 8* memang sudah menjadi pilihan akhir-akhir ini, dikarenakan media pembelajaran yang dibuat dengan program *Macromedia Flash 8* dapat menampilkan informasi yang berupa data teks, video, animasi, audio, gambar dan sebagainya.

Penulis memilih untuk menggunakan software *Macromedia Flash 8* dalam membuat media MEJARA karena *Macromedia Flash 8* merupakan software yang digunakan untuk membuat animasi interaktif yang menarik dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai penunjang media pembelajaran dan memiliki fitur lengkap namun mudah untuk dioperasikan. Dengan harapan setelah mempelajari materi Karakteristik Negara ASEAN dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, peserta didik bisa lebih memahami materi tersebut dengan mudah. Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas maka sangat penting untuk melakukan penelitian tentang **Pengembangan Media “MEJARA” Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Pelajaran IPS Materi Karakteristik Negara ASEAN Untuk Siswa Kelas VI SD.**

Tujuan penelitian pengembangan media MEJARA adalah menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif yang memiliki kevalidan, kepraktisan dan mendeskripsikan keefektifan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi Karakteristik Negara ASEAN pelajaran IPS untuk kelas VI Sekolah Dasar.

Terdapat beberapa manfaat dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran Karakteristik Negara ASEAN yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Untuk manfaat praktis bagi peneliti yaitu memahami penggunaan media pembelajaran dengan *Macromedia Flash 8*, memperkenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang teknologi modern menggunakan multimedia *Macromedia Flash 8*, menambah wawasan sebagai calon guru, sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Lalu bagi peserta didik yaitu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi Kerja Sama ASEAN dan bagi guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah

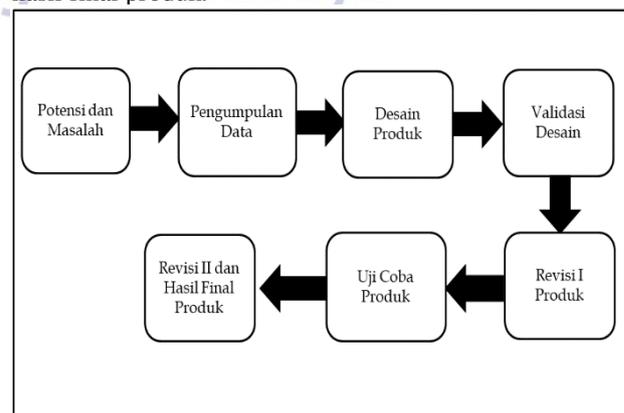
penyampaian materi karena telah dibantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research & Development). Menurut Sugiyono (2010:407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. dengan mengembangkan media MEJARA materi Karakteristik Negara ASEAN untuk kelas VI Sekolah Dasar. Nama media ini yaitu MEJARA yang singkatan dari “Mari Belajar ASEAN” jadi dalam media ini terdapat penjelasan tentang negara ASEAN untuk kelas VI Sekolah Dasar.

Spesifikasi media pembelajaran MEJARA adalah berisi materi Karakteristik Negara ASEAN yang dilengkapi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, rangkuman materi dan kuis. Selain itu, media ini dapat diakses menggunakan semua versi *smartphone* dengan mengakses *web flash player fullstacks*, laptop dan komputer karena media pembelajaran MEJARA merupakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang dikemas dalam format swf dan exe. Fitur-fitur terdiri dari pengertian ASEAN, rangkuman penjelasan karakteristik setiap negara ASEAN, gambar peta dan bendera setiap negara ASEAN dilengkapi dengan kuis.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Peneliti memilih model yang dikemukakan oleh Sugiyono dikarenakan langkah-langkah pengembangannya relevan dengan tujuan penelitian yang telah di paparkan. Peneliti membatasi skalah penelitian dalam skala kecil, dengan membatasi langkah penelitian. Pembatasan langkah penelitian diterapkan sesuai kebutuhan peneliti, sehingga peneliti membatasi menjadi tujuh langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono yaitu revisi produk dilakukan dua kali dengan mengubah tahapan revisi desain menjadi revisi produk I, lalu uji coba dilakukan satu kali setelah revisi produk I. Sehingga tahapan uji coba pemakaian, revisi produk setelah uji coba dan produksi masal disederhanakan menjadi revisi II dan hasil final produk.



### Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Borg & Gall (Sugiyono 2018)

Subjek penelitian diambil dari 7 peserta didik kelas VI Sekolah Dasar disekitar tempat tinggal peneliti. Hal ini dilakukan karena pandemi Covid-19 masih belum berakhir, sehingga belum bias menerapkan disekolah. Penelitian dilakukan dirumah peneliti dengan menerapkan pergantian sesi, yaitu sesi pertama diikuti oleh tiga siswa dan dilanjutkan sesi kedua oleh tiga siswa dengan menerapkan protokol kesehatan.

Dalam mengembangkan media pembelajaran MEJARA memiliki beberapa tahapan prosedur yang harus dilakukan yaitu: 1) Tahapan Analisis untuk menentukan konsep pembuatan media pembelajaran MEJARA dengan mengidentifikasi tujuan media pembelajaran sebagai pendukung yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar, dalam pengembangannya peneliti perlu mengidentifikasi karakteristik siswa. Bahwa dalam pembelajaran karakteristik siswa cenderung ribut, merasa bosan dan tidak fokus; 2) Tahapan Perancangan yaitu merancang materi pembelajaran, pada tahap ini media pembelajaran MEJARA dirancang dengan menulis Standar Kompetensi mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas VI Sekolah Dasar; 3) Tahapan Produksi yaitu dengan mengorganisasikan berbagai *layout* desain, dan macam bahan-bahan yang telah disiapkan menjadi suatu produk multimedia yang interaktif.

Pengembangan media pembelajaran MEJARA diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut: 1) pada *opening* terdapat judul media pembelajaran yaitu MEJARA yang merupakan singkatan dari Mari Belajar ASEAN dan terdapat gambar bendera masing-masing negara Asia Tenggara. Selanjutnya, terdapat *layout* menu yang menampilkan berbagai pilihan menu mulai dari KI dan KD, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi dan kuis. Pada bagian awal materi, disajikan *layout* peta negara Asia Tenggara dan pada *layout* materi selanjutnya terdapat deskripsi atau penjelasan materi setiap negara; 2) pengoperasian media pembelajaran MEJARA membutuhkan jaringan internet apabila diakses melalui *smartphone*, karena menggunakan *web* dalam pengoperasiannya. Sedangkan, apabila menggunakan laptop atau komputer dapat dibuka tanpa memerlukan jaringan internet karena menggunakan format *exe*; 3) media pembelajaran MEJARA dikemas dalam model media pembelajaran interaktif yang terdapat fitur tombol-tombol untuk menuju kesuatu halaman atau *layout* yang diinginkan.

Pada proses validasi desain dibutuhkan instrumen untuk melakukan uji kevalidan materi melalui proses validasi ahli. Dalam proses uji kevalidan pertama media MEJARA ini menggunakan instrument validasi berupa lembar validasi ahli materi. Pada proses validasi materi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang nantinya bisa digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang membahas materi Karakteristik Negara ASEAN. Validasi dilakukan ahli materi dalam

bentuk angket dengan ditinjau aspek sebagai berikut: (1) Kelayakan, meliputi kesesuaian materi dengan standar kompetensi/komptensi dasar, kesesuaian indikator dengan standar kompetensi/kompetensi dasar, konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi; (2) Kejelasan isi materi, meliputi ketepatan cakupan materi, kebenaran dan keterkinian materi, ketercernaan materi dan materi dan penyampaian yang logis, materi yang bermanfaat, kedalaman materi, kemenarikan materi, keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar; (3) Tampilan Penyajian Materi dan Desain, meliputi penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten, kualitas penyajian materi, dan kualitas umpan balik. Lembar validasi ahli materi disusun berdasarkan bentuk dan struktur mengacu pada skala *Likert*. Pada pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner memiliki empat opsi jawaban yang dicentang (√) pada salah satu opsi jawaban.

Untuk lembar instrumen validasi ahli media dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Lembar validasi ahli materi disusun berdasarkan bentuk dan struktur mengacu pada skala *Likert*. Pada pertanyaan yang terdapat dalam angket memiliki empat opsi jawaban yang dicentang (√) pada salah satu opsi jawaban. Selain validasi oleh ahli materi dan media, peneliti juga menggunakan angket yang ditujukan kepada pengguna media MEJARA yaitu peserta didik kelas VI Sekolah Dasar untuk memperoleh data mengenai kepraktisan produk media MEJARA yang dikembangkan. Lembar angket disusun berdasarkan skala *Likert* dengan 4 opsi jawaban dan memberi tanda *check list* (√) pada nomor yang dianggap sesuai.

Selanjutnya yaitu melakukan tes untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Karakteristik Negara ASEAN. Tes ini bukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran karena tes dilakukan dalam skala kecil, sehingga tidak dapat untuk mengukur keefektifan media pembelajaran. Jadi tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Karakteristik Negara ASEAN sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran MEJARA.

Berikut ini merupakan tabel pengukuran skala *Likert* yang digunakan dalam pengukuran instrument validasi ahli materi, ahli media dan angket untuk peserta didik yang terdapat empat opsi jawaban yang dicentang (√) pada salah satu opsi disajikan sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Sugiyono, 2018)

**Tabel 1. Pengukuran Skala Likert**

Validitas dalam penelitian ini memiliki validasi isi didasarkan pada dua hal yaitu dengan didasarkan pada kisi-kisi yang disusun dan didasarkan pada pendapat ahli. Perolehan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan perolehan data dapat dihitung menggunakan metode deskriptif presentasi dengan rumus sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

(Arthana, 2017)

Keterangan:

PSP = Presentase Seluruh Program

Dari rumus tersebut dapat digunakan sebagai taraf keberhasilan produk dengan tingkat kevalidan dan kriteria sebagai berikut:

Interval Skor	Nilai	Kategori
$75\% \leq PSP \leq 100\%$	A	Valid tanpa revisi
$50\% \leq PSP \leq 74\%$	B	Valid dengan revisi ringan
$25\% \leq PSP \leq 49\%$	C	Belum valid dengan revisi berat
$PSP \leq 24\%$	D	Tidak Valid

**Tabel 2. Presentase Kevalidan Produk pada Skala 4**

Data hasil angket diperoleh dari jawaban yang telah diberikan siswa yang akan dihitung menggunakan presentase butir soal jawaban. Hal tersebut akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat dijadikan kriteria kepraktisan produk sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria
0% - 25 %	Tidak Praktis
26% - 50%	Kurang Praktis
51% - 76%	Praktis
77% - 100%	Sangat Praktis

**Tabel 3. Presentase Kepraktisan Produk**

Pada pengambilan data tes, diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Karakteristik Negara ASEAN menggunakan media pembelajaran MEJARA. Presentase peningkatan hasil tes secara keseluruhan dapat diperoleh menggunakan uji t (uji beda).

Sedangkan hasil dari presentase yang telah diperoleh, maka dapat disusun kriteria peningkatan pemahaman peserta didik sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

**Tabel 4. Kriteria Hasil Tes Siswa**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian yang menggunakan model Borg & Gall berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, berikut adalah penjelasan dari tahapan pengembangan Borg & Gall dalam penelitian media MEJARA yaitu:

Tahap pertama yaitu pengumpulan informasi awal dan potensi masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan wawancara dengan Ibu Ajeng Ayu Sriaji, S.Pd selaku guru kelas VI SDN Punggul 2. Dalam wawancara tersebut peneliti menemukan permasalahan dalam pelajaran IPS khususnya pada materi Karakteristik Negara ASEAN yang terdapat dalam Tema 1 (Selamatkan Makhluq Hidup) rata-rata dirasa sulit karena peserta didik tidak bisa melihat secara nyata, tentang materi yang diajarkan dan variasi media pembelajaran. Karena peserta didik hanya membayangkan saja tentang negara-negara tersebut sehingga mereka merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas VI SDN Punggul 2 juga masih belum menggunakan media interaktif, karena sejauh ini hanya menggunakan media tradisional yang berjudul PUJASERA atau singkatan dari Papan Putar Jelajah Negara Anggota ASEAN. Terkadang guru juga menggunakan video-video pembelajaran yang ada di youtube, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menarik keinginan peserta didik dalam belajar. Guru IPS dapat membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan

menggunakan pendekatan media pembelajaran yang tepat yakni media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam masa pandemi saat ini karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun peserta didik berada.

Peneliti juga menemukan sumber penelitian dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mar'atus Sholichah, M. Arif Budiman dan Ari Widyaningrum. Dalam penelitian tersebut pembelajaran dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik. Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* sebesar 99,20% dan hasil tanggapan guru sebesar 98,33%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Macromedia Flash 8* pada tema pengalamanku dapat menarik minat peserta didik.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti menemukan solusi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang efektif digunakan dalam sekolah *online* maupun *offline* dalam membantu guru menyampaikan materi Karakteristik Negara ASEAN dengan mengembangkan media MEJARA berbasis multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk menarik minat siswa. Nama dari media ini adalah MEJARA yang merupakan kepanjangan dari Mari Belajar ASEAN.

Tahap kedua yaitu proses pengumpulan data. Dalam tahap ini peneliti mencari informasi dan referensi dari berbagai sumber baik dari buku maupun jurnal penelitian untuk mengkaji konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan pembelajaran IPS khususnya materi Karakteristik Negara ASEAN dan mengkaji silabus dan materi pembelajaran IPS pada kurikulum 2013. Hasil dari kajian tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk isi materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Selain mencari informasi dan referensi, peneliti juga melakukan diskusi terkait isi materi dalam media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan, namun karena keterbatasan waktu dan tenaga dimasa pandemi Covid-19 dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh maka peneliti memodifikasi 10 tahapan tersebut menjadi 7 tahapan.

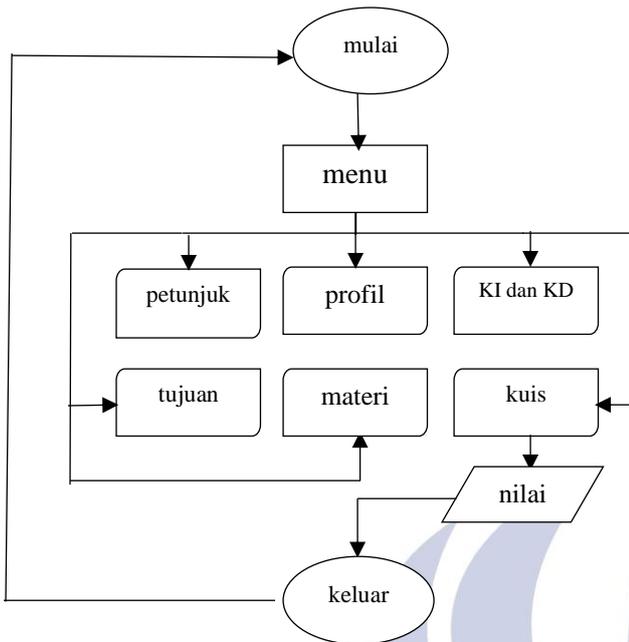
Selanjutnya tahap ketiga yaitu desain produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan desain produk untuk media pembelajaran MEJARA. Media tersebut dilengkapi dengan gambar dan *layout* yang menarik sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, peneliti berdiskusi dengan programmer agar menghasilkan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan menyenangkan. Desain dari media MEJARA dilengkapi dengan fitur peta buta negara ASEAN yang memiliki warna berbeda-beda setiap negara, sehingga jika kursor diarahkan pada salah satu nama negara, maka peta dari negara tersebut akan berwarna hitam. Jadi peserta didik dapat mengetahui bentuk wilayah dari setiap negara ASEAN.

Setelah membuat desain produk untuk media pembelajaran, peneliti membuat *draft* dan *storyboard*

untuk media MEJARA. Pembuatan *draft* dan *storyboard* bertujuan untuk memudahkan programmer dalam membuat media MEJARA yang menarik untuk kelas VI Sekolah Dasar. Pada *storyboard* terdapat rancangan media yang menampilkan seluruh negara dan bendera masing-masing negara di Asia Tenggara dengan penjelasannya. Media MEJARA juga dilengkapi petunjuk penggunaan mulai dari pengaturan latar musik, penggunaan tombol pada setiap *layout*. Pada *layout* menu yang terakhir terdapat kuis untuk menguji kemampuan peserta didik setelah membaca materi pada media MEJARA. Kuis tersebut dilengkapi dengan fitur benar atau salah pada setiap butir soal dan terdapat nilai pada akhir kuis, apabila peserta didik mendapat skor 80 atau lebih maka peserta didik dinyatakan lulus. Permasalahan yang dialami peserta didik adalah belum menguasai materi Karakteristik Negara ASEAN secara bermakna, apalagi negara di Asia Tenggara cukup banyak dan memerlukan pemahaman mendalam agar selalu mengingat materi tersebut. Dalam media MEJARA, peneliti mengambil sub pokok materi Karakteristik Negara ASEAN yang difokuskan pada kondisi politik negara di Asia Tenggara.

Selain membuat *storyboard*, peneliti juga membuat *flowchart* untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media MEJARA. Pada *storyboard* terdapat beberapa *layout* yaitu: 1) Tampilan utama yang terdapat menu petunjuk penggunaan, profil pemilik, KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi dan kuis; 2) Tampilan menu materi, dilengkapi dengan fitur peta buta negara ASEAN yang memiliki warna berbeda-beda setiap negara, sehingga jika kursor diarahkan pada salah satu nama negara, maka peta dari negara tersebut akan berwarna hitam. Sehingga peserta didik dapat mengetahui bentuk wilayah dari setiap negara ASEAN. Selain itu, terdapat penjelasan dari masing-masing negara apabila salah satu tombol navigasi negara ditekan atau diklik; 3) Menu kuis. Pada menu kuis terdapat 10 kuis untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah membaca dan memahami materi menggunakan media MEJARA. Ketika membuka media MEJARA akan muncul *background* pendukung media agar media pembelajaran lebih menarik.

Selanjutnya peneliti membuat *flowchart* sederhana untuk memudahkan penggunaan media MEJARA. *Flowchart* dibuat model bagan berupa alur kerja media MEJARA. Berikut adalah *flowchart* media pembelajaran MEJARA.



Bagan 1. Flowchart media MEJARA

Keterangan:

- = mulai dan keluar
- = pengambilan keputusan berdasarkan pilihan
- = alur penyampaian informasi
- = hubungan antar input dan output

Setelah storyboard dan flowchart telah dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat media pembelajaran MEJARA sesuai dengan rancangan dan desain yang telah direncanakan oleh peneliti dan pemrogram. Tampilan awal media terdapat judul media dan gambar yang mewakili identitas setiap negara di-Asia Tenggara. Pada materi terdapat daftar negara ASEAN beserta bendera disamping nama negara dan peta negara ASEAN pada awal materi. Pada bagian meni terakhir terdapat kuis yang dapat mengasah pemahaman peserta didik. Ketika peserta didik memilih opsi jawaban yang dianggap benar akan muncul tulisan benar da ketika salah akan muncul tulisan salah. Setelah menjawab seluruh soal, maka muncul nilai dan keterangan apakah lulus atau belum dalam mengerjakan soal. Jika belum lulus maka oeserta didik bias mengerjakan ulang kuis hingga mendapatkan nilai sesuai kriteria lulus.

No	Desain Gambar	Keterangan
1.		Tampilan halaman utama MEJARA

2		Tampilan bagian menu utama
3		Tampilan petunjuk penggunaan MEJARA
4		Tampilan profil pemilik media MEJARA
5		Tampilan halaman utama materi Karakteristik Negara ASEAN
6		Tampilan layout tiap negara ASEAN
7		Tampilan kuis evaluasi

Tabel 5. Desain Media MEJARA

Tahap keempat yaitu validasi desain. Setelah media jadi dan siap untuk dioperasikan, tahap selanjutnya yaitu validasi desain. Tahap validasi desain ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan. Terdapat dua ahli validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Uji validasi pertama adalah validasi ahli materi, validasi materi dilakukan dengan memberikan angket yang terdapat 3 aspek dengan 20 butir indikator dari variabel penelitian dan terdapat 4 pilihan alternatif jawaban berdasarkan skala Likert. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi:

$$\text{PSP} = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$\text{PSP} = \frac{68}{80} \times 100\%$$

$$\text{PSP} = 85\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi tersebut, dapat dinyatakan bahwa materi pada media MEJARA dinyatakan “valid” untuk digunakan dengan hasil 85% sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Namun perlu dilakukan revisi untuk menyempurnakan materi yang terdapat dalam media tersebut agar lebih mudah untuk dipahami. Peneliti menerima beberapa saran dan masukan untuk digunakan sebagai acuan saat revisi pertama. Beberapa masukan dari validator yaitu penggunaan huruf kapital harus disesuaikan, tanda hubung antar kalimat perlu dikoreksi kembali.

Proses uji validasi kedua dilakukan oleh ahli media. Tahap uji validasi oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran MEJARA yang digunakan sebagai media pembelajaran materi Karakteristik Negara ASEAN kelas VI Sekolah Dasar. Validasi dilakukan dengan memberikan angket yang terdiri dari aspek *Screen Presentation and Design* dengan 19 butir indikator dari variabel penelitian dan terdapat 4 alternatif pilihan jawaban berdasarkan *skala Likert*. Berikut adalah hasil perhitungan validasi oleh ahli media:

$$\text{PSP} = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$\text{PSP} = \frac{67}{76} \times 100\%$$

$$\text{PSP} = 88,1\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi tersebut, dinyatakan bahwa media pembelajaran MEJARA dinyatakan “valid” dengan hasil perhitungan 88,1% tetapi dengan revisi. Apabila tidak dilakukan revisi, media tersebut sudah layak digunakan namun perlu pendampingan guru dalam menggunakannya, karena perlu dilakukan perbaikan pada *layout* materi yang berisi tentang peta wilayah diganti dengan kondisi politik masing-masing negara ASEAN. Agar memudahkan peserta didik dalam menggunakan media. Selain itu, pada KI dan KD tulisan lebih diperbesar karena masih memiliki ruang kosong sekitar tulisan.

Tahap kelima yaitu revisi produk I. setelah melakukan validasi materi dan media, pada tahap ini peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi angket telah diisi oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan diskusi dengan programmer dalam melakukan revisi produk sesuai dengan indikator-indikator yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Dari revisi ahli materi dan ahli media menyimpulkan bahwa dalam media MEJARA

penggunaan huruf kapital disesuaikan, tanda hubung antar kalimat harus diperbaiki agar memudahkan pengguna untuk membaca materi dan juga agar terlihat lebih rapi. Lalu pemilihan sub materi difokuskan pada kondisi politik negara ASEAN yang sebelumnya digunakan sebagai *layout* bentuk wilayah negara ASEAN. Untuk soal disesuaikan dengan materi yang difokuskan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik memahami materi Karakteristik Negara ASEAN.

Tahap keenam adalah uji coba produk. Setelah melakukan revisi pada media MEJARA sesuai dengan masukan dan saran ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan 7 peserta didik kelas VI Sekolah Dasar di sekitar lingkungan peneliti. Uji coba dilakukan di rumah peneliti sesuai dengan protokol kesehatan dengan menerapkan *social distancing* dan memakai masker tetapi tidak mengumpulkan 7 peserta didik sekaligus, namun dengan melakukan pergantian sesi dan terdapat dua sesi uji coba. Yaitu sesi pertama oleh 4 peserta didik dan sesi kedua oleh 3 peserta didik. Hal ini dilakukan karena pemerintah sedang memberlakukan proses belajar jarak jauh atau belajar dari rumah, sehingga kegiatan sekolah juga masih dibatasi selama adanya pandemi Covid-19. Ketika uji coba peserta didik diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuannya tentang materi Karakteristik Negara ASEAN sebelum menggunakan produk media pembelajaran MEJARA. Setelah peserta didik mengerjakan soal *pre-test*, selanjutnya peserta didik belajar menggunakan media pembelajaran MEJARA yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan programmer. Peserta didik dipersilahkan untuk memahami materi Karakteristik Negara ASEAN dengan menggunakan media pembelajaran MEJARA. Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran MEJARA, selanjutnya peserta didik diberikan soal *post-test* untuk mengetahui pemahaman kemampuannya tentang materi Karakteristik Negara ASEAN dengan menggunakan media pembelajaran MEJARA. Tes ini tidak digunakan untuk mengukur keefektifan media, karena uji coba dilakukan dalam bentuk kelompok kecil. Hasil dari tes *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai subjek penelitian dengan peningkatan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media MEJARA. Setelah peserta didik mengerjakan soal *post-test*, selanjutnya peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon dan kepuasan peserta didik setelah belajar menggunakan media MEJARA sehingga dapat diketahui kelayakan media tersebut secara keseluruhan. Angket tersebut juga digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam memahami materi Karakteristik Negara ASEAN dengan menggunakan media pembelajaran. Pada lembar angket respon pengguna terdapat 2 aspek dan 17 butir indikator yang memiliki empat opsi jawaban alternatif.

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik diperoleh nilai pada setiap aspek indikator dalam bentuk presentase. Indikator kejelasan petunjuk penggunaan program memperoleh skor 23 dengan hasil presentase 82,1%; indikator keterbacaan teks/tulisan memperoleh skor 23 dengan hasil presentase 82,1%; indikator kualitas tampilan gambar memperoleh skor 23

dengan hasil presentase 82,1%; indikator sajian animasi memperoleh skor 21 dengan hasil presentase 75%; indikator komposisi warna memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%; indikator ketepatan pemilihan background memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%; indikator daya dukung musik memperoleh skor 21 dengan hasil presentase 75%; indikator navigasi memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%; indikator kejelasan standar kompetensi dasar yang harus dikuasai memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%; indikator kejelasan petunjuk belajar memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%; indikator kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%; indikator kemudahan memahami materi/isi pelajaran memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%; indikator ketepatan urutan penyajian memperoleh skor 23 dengan hasil presentase 82,1%; indikator kecakupan latihan/penyampaian kuis memperoleh skor 25 dengan hasil presentase 89,2%; indikator peran media pembelajaran untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan memperoleh skor 25 dengan hasil presentase 89,2%; indikator kejelasan umpan balik/respon memperoleh skor 23 dengan hasil presentase 82,1%; dan indikator meningkatkan minat belajar memperoleh skor 24 dengan hasil presentase 85,7%.

Berikut adalah tabel hasil angket penggunaan uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media MEJARA:

INDIKATOR	Siswa						
	HMH	MAAR	MRF	SAA	ZA	NNF	MRP
1	3	4	4	4	3	3	2
2	3	4	4	3	4	3	2
3	3	3	4	3	4	3	3
4	3	3	4	3	3	3	2
5	3	4	4	3	4	3	3
6	3	4	4	3	4	3	3
7	3	4	4	3	3	3	1
8	3	4	4	3	3	3	4
9	3	4	4	4	3	3	3
10	3	4	4	4	3	3	3
11	3	4	4	3	4	3	3
12	3	4	4	3	4	3	3
13	3	4	4	3	3	3	3
14	3	4	4	4	4	3	3
15	3	4	4	4	4	3	3
16	3	4	4	3	3	3	3
17	3	4	4	4	3	3	3
<b>Skor</b>	<b>51</b>	<b>66</b>	<b>68</b>	<b>57</b>	<b>59</b>	<b>51</b>	<b>47</b>
<b>Σ Nilai seluruh aspek</b>	<b>= 51 + 66 + 68 + 57 + 59 + 51 + 47 = 399</b>						

Tabel 6. Hasil angket pengguna uji coba terbatas

Berikut adalah hasil perhitungan angket oleh peserta didik adalah sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{399}{476} \times 100\%$$

$$PSP = 83,8\%$$

Hasil presentase perhitungan tersebut diperoleh berdasarkan angket jawaban siswa yang terdapat dalam tabel. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa Σ Nilai seluruh aspek adalah 399 dengan seluruh peserta didik mengalami peningkatan pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari Σ aspek X N adalah 476 yang diperoleh dari skor maksimal aspek keseluruhan dengan nilai 28 lalu dikalikan dengan banyak indikator yaitu 17, maka 28 x 17 mendapatkan hasil 476.

Setelah menghitung jumlah aspek dengan banyak indikator dan jumlah nilai seluruh aspek. Maka, langkah selanjutnya adalah presentase angket peserta didik. Berdasarkan hasil angket peserta didik dan hasil perhitungan seluruh aspek pada angket peserta didik, penggunaan uji coba terbatas media MEJARA mendapatkan hasil 83,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Namun perlu adanya perbaikan agar media MEJARA dapat digunakan dengan baik. Dalam hal ini beberapa revisi yaitu animasi atau gambar pada materi perlu ditambahkan. Sehingga peserta didik dapat tertarik untuk belajar dengan menggunakan media MEJARA.

Uji coba penggunaan media pembelajaran MEJARA dilaksanakan dirumah peneliti dengan menerapkan protokol kesehatan yaitu memakai masker dan jaga jarak. Pelaksanaan uji coba terdapat dua sesi bergantian agar tidak menimbulkan kerumunan, pada sesi pertama terdapat 4 peserta didik dan sesi kedua terdapat 3 peserta didik. Berikut adalah perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pengguna pada media pembelajaran MEJARA:

No	Peserta Didik	Pre-test	Post-test
1	MAAR	40	100
2	MRP	40	80
3	HMH	60	80
4	MRD	50	100
5	ZA	50	80
6	SAA	60	80
7	NNF	50	80
<b>Jumlah</b>		<b>350</b>	<b>600</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>50</b>	<b>85,7</b>

Tabel 7. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang disajikan pada tabel diatas, maka diperoleh presentase peningkatan dari hasil tes peserta didik adalah sebagai berikut:

Pair	Mean	N	Std.	Std. Error
			Deviation	
1 Sebelum	50.00	7	8.165	3.086
1 Sesudah	85.71	7	9.759	3.689

Tabel. 8 Rangkuman Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel diatas, hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media MEJARA memperoleh rata-rata 50,00 dengan interpretasi predikat belum tuntas. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media MEJARA memperoleh rata-rata 85,71 dengan interpretasi baik sekali.

materi karena pada materi hanya terdapat tulisan atau penjelasan dari materi dan terdapat gambar bendera negara saja. Sehingga perlu adanya perbaikan atau revisi untuk menjadikan media pembelajaran MEJARA dapat digunakan secara maksimal. Media MEJARA yang telah direvisi peneliti akan menjadi produk final media pembelajaran MEJARA.

**Pembahasan**

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh presentase peningkatan peserta didik yaitu 100%. Dalam ranah kognitif peningkatan tes belajar peserta didik termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena semua peserta didik mengalami peningkatan pada tes setelah menggunakan media MEJARA. Karena peserta didik menggunakan media MEJARA dengan baik, sehingga memahami materi yang terdapat didalam media tersebut. Hal ini menyebabkan adanya peningkatan hasil tes setelah menggunakan media pembelajaran MEJARA. Selain itu, media telah direvisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media agar media menjadi lebih baik dan maksimal dalam penggunaannya. Hasil penelitian Vivit Febrian Danang Priandana dalam jurnalnya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Bojonegoro” menyatakan tingkat kelulusan siswa menggunakan media inetraktif sebesar 93,3% dan tingkat siswa yang tidak lulus sebesar 6.7%. sehingga kelas dinyatakan lulus karena tingkat keulusan siswa melebihi 75% dan dengan kelulusan kelas maka dapat disimpulkan media pembelajaran multimedia inetraktif berbantuan software Macromedia Flash efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran MEJARA telah melalui proses uji kevalidan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria minimal telah menempuh pendidikan S2, serta memiliki keahlian dalam bidang IPS dan bidang teknologi informasi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 68 dengan hasil presentase 85% dengan kriteria “valid” dan hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 67 dengan hasil presentasi 88,1% dengan kriteria “valid”. sesuai dengan tanggapan respon dari 7 peserta didik kelas VI Sekolah Dasar sebagai sampel uji coba terbatas kelompok kecil memperoleh skor 399 dalam bentuk presentase yaitu 83,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil peningkatas tes oleh 7 peserta didik menunjukan semua peserta didik mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan hasil presentase 100% dan mendapat nilai rata-rata 50 pada *pre-test* dan 85,7 pada hasil *post-test*.

Dari hasil uji kevalidan dan kepraktisan media MEJARA tersebut menunjukkan bahwa terdapat kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan media MEJARA pada materi Karakteristik Negara ASEAN untuk kelas VI Sekolah Dasar. Dengan adanya media tersebut membantu peserta didik memahami materi Karakteristik Negara ASEAN dengan mudah dan meningkatkan ketertarikan pengguna untuk menjelajahi setiap pembahasan didalam media tersebut. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower Bound	Upper Bound			One-Sided	Two-Sided
1 Sebelum - Sesudah	-15.71	5.714	1.871	-19.451	-11.969	-6.255	6	<.001	<.001

Tabel. 9 Uji Paired Sample t Test Pretest dan Posttest

Berdasarkan perhitungna di atas di atas diperoleh Sig = <0,001. Karena 0,001 , 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes kemampuan awal siswa (*pretest*) dengan hasil peserta didik pada tes akhir (*posttest*). Sesuai dengan hasil uji coba tersebut maka dapat ditarik keputusan jika ada perbedaan tingkat pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media MEJARA.

Tahap ketujuh yaitu revisi hasil uji coba kelompok kecil. Setelah melakukan uji coba terbatas, peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil angket uji coba kelompok kecil. Berdasarkan saran dan masukan dari pengguna, yaitu penambahan animasi atau gambar pada

ssangat berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat Purnawati dan Eldarni (2001: 4) menyatakan bahwa segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar untuk meningkatkan pemahaman kepada siswa disebut media pembelajaran. Selain itu, menurut Gagne dan Briggs dalam (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. Agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara bermakna.

Sedangkan dalam program pembelajaran IPS dalam Sekolah Dasar penting untuk diajarkan karena pada hakikatnya IPS merupakan ilmu terapan yang memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia sosial secara nyata dan objektif. Menurut Muchtar (2007: 2.24) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, yaitu 1) sistem social dan budaya; 2) manusia, tempat dan lingkungan; 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; 4) waktu berkelanjutan, dan perubahan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPS dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilannya dalam mengidentifikasi, mengklasifikasikan dan mengamati, serta menumbuhkan sikap sosial secara nyata. Selain itu, karakter peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga perlu pemahaman dengan baik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media MEJARA peserta didik dapat mengamati materi-materi yang ada dalam media, mengamati bentuk peta negara Asia Tenggara, dan menjawab soal kuis. Dengan menjawab soal kuis peserta didik akan berusaha untuk menjawab dengan benar semua soal yang terdapat dalam kuis, ini dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan tidak mudah menyerah dalam mengerjakan sesuatu. Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MEJARA termasuk dalam kriteria valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Karakteristik Negara ASEAN untuk kelas VI Sekolah Dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media MEJARA mata pelajaran Karakteristik Negara ASEAN untuk kelas VI Sekolah Dasar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) media pembelajaran MEJARA telah melalui proses uji kevalidan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria minimal telah menempuh pendidikan S2, serta memiliki keahlian dalam bidang IPS dan bidang teknologi informasi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 68 dengan hasil presentase 85% dengan kriteria “valid” dan hasil validasi oleh ahli media

diperoleh skor 67 dengan hasil presentasi 88,1% dengan kriteria “valid”; 2) sesuai dengan tanggapan respon dari 7 peserta didik kelas VI Sekolah Dasar sebagai sampel uji coba terbatas kelompok kecil memperoleh skor 399 dalam bentuk presentase yaitu 83,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil peningkat tes oleh 7 peserta didik menunjukkan semua peserta didik mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan hasil presentase 100% dan mendapat nilai rata-rata 50 pada *pre-test* dan 85,7 pada hasil *post-test*. Sesuai dengan hasil presentasi tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran MEJARA valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Karakteristik Negara ASEAN oleh peserta didik kelas VI Sekolah Dasar; 3) berdasarkan hasil angket penggunaan media MEJARA oleh peserta didik kelas VI Sekolah Dasar dan hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan seluruh peserta didik dan kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran MEJARA dinyatakan bahwa media MEJARA efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang layak.

### Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran MEJARA masih terdapat kekurangan dan perlu saran untuk memperbaiki media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bagi Peserta Didik  
Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik secara mandiri di rumah.
- 2) Bagi Guru  
Dapat memanfaatkan keunggulan *software Macromedia Flash* dengan mengembangkan materi pembelajaran sebagai bentuk media pembelajaran interaktif
- 3) Bagi Peneliti
  - 1) perlu adanya penyempurnaan media pembelajaran MEJARA yang diharapkan mampu membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan penyesuaian zaman, karena dalam pelajaran IPS akan mengalami perubahan dan pokok pikiran baru seiring berjalannya waktu;
  - 2) penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam pengembangan teknologi informasi dibidang pendidikan yaitu dalam pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar pada zaman modern;
  - 3) dengan adanya kekurangan dalam pengembangan maupun media pembelajaran MEJARA diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan penemuan baru yang serupa.

Peneliti mengharapkan untuk penelitian selanjutnya, pengembangan dengan menggunakan software-software sejenis dapat ditingkatkan dan lebih menarik minat peserta didik dalam belajar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiansyah, Nurdin. 2013. *Macromedia Flash Profesional Sebuah Tutorial Flash Untuk Pemula*.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chee, Tan Seng & Angela, F.L. Wong. (2003). *Teaching and Learning with Technology, An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Dhani Yudiantoro. (2002). *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Kustandi, Cecep. Dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Rena. 2004. "Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Sel dengan Menggunakan *Macromedia Flash* untuk Kelas XII SMA". *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 3 (2), 133-138.
- Samsudi, 2015. Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis Dan Komponennya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 15, No. 2, Desember 2015 (78-81)*.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Rosdakarya. Bandung.
- Sari, I.P. 2016. Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Nilai Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Jurnal Nasional Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD 2 (1): 223-237*.
- Siradjuddin & Sunhanadji. 2017. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan Pembelajaran)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sutarti, Tatik. Dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutoyo & Agung, Leo. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas VI SD/MI*. Jakarta: CV. Sahabat.
- Uno, Hamzah B dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyono, Teguh. 2006. *Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Widyastuti, S. H dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa. Diktat Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.