



Efektivitas *Macromedia Flash-8* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar

Aldefrigo Zulfajri

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email : aldefrigozulfajri22@gmail.com

Reinita

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: reinita.rei@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 01-06-2024

Revised : 04-12-2024

Accepted : 07-12-2024

Published : 10-12-2024

ABSTRACT

This research is based on the importance of innovation in learning at the elementary school level to improve the quality of learning. This research aims to produce valid, practical, and effective learning media using the Macromedia Flash 8 application in learning Pancasila Education in grade IV Elementary School. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The research subjects were fourth grade teachers and students at SDN 16 Padang Besi. Data collection techniques were observation and interview. The research instruments used validity, practicality, and effectiveness tests. The development of learning media obtained validity results of 95.87% with a valid category. the results of practicality get a score of 95.83 by teachers and a score of 92.56% by students with a practical category. Effective results using N-Gain obtained a score of 67.18% in the moderate category. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the development of learning media using the Macromedia Flash 8 application has been valid, practical, and effective in learning Pancasila Education in grade IV Elementary School. The learning media developed can be an alternative learning media solution that is innovative and interesting for students in learning learning learning materials.

Keywords: *Learning Media; Macromedia Flash-8; Research and Development; Elementary School*

How to cite:

Zulfajri, A., Reinita, R. (2024). Efektivitas Macromedia Flash-8 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(2), 505-515. Article DOI <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i2.128970>

Corresponding E-mail: aldefrigozulfajri22@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam era digital ini, teknologi memiliki peran sentral dalam mendukung proses pembelajaran. Perkembangan pendidikan disertai oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan semakin bertambahnya keahlian dalam pengetahuan untuk memanfaatkan teknologi yang ada (Okdiansyah et al., 2021). Era digital yang ditandai dengan kehadiran berbagai inovasi teknologi, telah mengubah cara kita

berkomunikasi, bekerja, dan mengakses informasi. Oleh sebab itu, seharusnya perkembangan teknologi yang besar ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebaik mungkin untuk menunjang hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. (Savitri et al., 2020).

Pentingnya pembelajaran yang menarik perhatian siswa tidak dapat dilepaskan dari peran kreativitas guru. Kreativitas guru bukan hanya merupakan kunci untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis dan interaktif, tetapi juga dapat membangun metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa yang merupakan tujuan dari pendidikan (Hanafi, 2017). Sistem pendidikan senantiasa mengalami perubahan yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan serta berusaha membuat sekolah mencapai tujuan dan target yang diinginkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang berpengaruh pada kualitas pelaksanaan pendidikan. Ketika media yang digunakan dipilih dengan tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang relevan, hal ini akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pembelajaran yang baik dan efektif (Ranuharja et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik dapat berfungsi sebagai pendorong atau stimulus dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran, sementara siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar yang dilakukan oleh guru (Apriliani & Radia, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 16 Padang Besi pada tanggal 12 dan 14 Desember 2023, ditemui beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, yaitu guru cenderung lebih sering memanfaatkan gambar-gambar yang sudah ada pada buku siswa serta pajangan di kelas, sehingga beberapa peserta didik tidak fokus pada guru selama pembelajaran berlangsung. Peneliti melihat bahwa tingkat antusias peserta didik terhadap pembelajaran masih rendah, dengan hanya sebagian kecil dari mereka yang aktif mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tergolong rendah. Keadaan tersebut memicu minat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif, lebih menarik, menyenangkan, dan dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memahami materi pembelajaran dengan baik, dan memudahkan guru dalam menyampaikan topik ajar, sehingga dapat untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan. Sebagai solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di beberapa SD yang peneliti observasi, peneliti mengusulkan perlunya penerapan media pembelajaran yang efektif, menghibur, dan menarik. Salah satu alternatif solusi adalah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Macromedia Flash 8* (Permatasari, 2019)

Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan mengingat fenomena pembelajaran saat ini yang semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan siswa. Di banyak sekolah, metode pembelajaran yang konvensional seringkali tidak cukup menarik bagi siswa yang telah terbiasa dengan teknologi digital. Hal ini menyebabkan rendahnya antusias dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, keberagaman gaya belajar siswa yang berbeda-beda juga menuntut adanya media yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Lilis L. Yusup et al., 2023). Dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, sekaligus meningkatkan pemahaman serta prestasi siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dapat diandalkan dalam konteks pembelajaran yang bertujuan untuk melatih keterampilan dan meningkatkan pemahaman peserta didik sepanjang proses belajar mengajar (Ayunda & Fitria, 2022). Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh media *Macromedia Flash 8* meliputi kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara merata kepada peserta didik, efektif dalam menjelaskan proses pembelajaran, memberikan representasi yang lebih realistis, dan dapat diulang sesuai kebutuhan pembelajaran (Al-Muqtafa & Muhammada, 2019). Media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, dan unsur interaktif, dapat dirancang menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan animasi, yang merupakan jenis karya seni yang melibatkan unsur-unsur seperti teks, gambar, suara, dan pergerakan. Animasi sendiri dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni animasi 2D dan animasi 3D (Ardiansyah, 2013). Aplikasi *Macromedia Flash 8* membawa inovasi baru dalam media pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Ini memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah. Dengan menggunakan media dengan bijak, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam materi yang diajarkan (Azrianti & Sukma, 2020). Media pembelajaran yang menggunakan *aplikasi Macromedia Flash 8* menghadirkan tampilan yang menarik, mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik. Khususnya, inovasi audio bergambar yang disajikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Surikno (2023) dengan judul Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar telah memberikan bukti bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* efektif serta mampu membangkitkan antusias siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Zainil, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar” juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* membuat siswa lebih aktif dalam proses

pembelajaran. Kelemahan penelitian sebelumnya yaitu tampilan media yang masih monoton dan belum diintegrasikan ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Yang menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya yaitu bahwa penelitian ini melihat efektifitas media yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan keterbaruan dari media yang sudah peneliti kembangkan sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), merupakan model atau metode ilmiah yang ditempuh untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji efektivitas produk yang dihasilkan. Dengan demikian, kegiatan dalam penelitian ini melibatkan tahapan penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian produk (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model *ADDIE* terdiri dari lima komponen yang saling terkait dan disusun secara sistematis, yang berarti bahwa dari langkah pertama hingga langkah kelima dalam penggunaan, itu harus dilakukan secara sistematis dan tidak dapat diatur secara acak. Dengan demikian, langkah-langkah ini sangat sederhana dibandingkan dengan model lain dan membuatnya mudah dipahami dan digunakan (Ranuharja et al., 2021). Pengembangan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap atau fase yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan atau produksi), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik dari kelas IV SD Negeri 16 Padang Besi, dengan jumlah peserta didik 14 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 6 perempuan. Dalam menentukan subjek penelitian, beberapa kriteria yang dipertimbangkan antara lain: (1) Kondisi sekolah yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, (2) kesediaan pihak sekolah untuk menerima pembaharuan, (3) tidak adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* sebelumnya di sekolah, dan (4) lokasi sekolah yang dapat dijangkau oleh peneliti.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Informasi yang diperoleh pada saat melakukan observasi ke sekolah dan wawancara dengan guru. Data didapatkan dari hasil wawancara dan observasi, setelah itu data validitas menggunakan angket validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang dilakukan oleh tiga orang

validator atau ahli. Validator dipilih dari kalangan dosen yang memiliki keahlian di bidangnya yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Kemudian data praktikalitas, yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Terakhir data efektivitas yang diperoleh setelah peserta didik menjawab tes yang berupa *Pre-test* dan *Post-test*.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen validator berupa kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yang valid mengenai media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang sedang dikembangkan. Validator diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Instrumen yang diberikan memiliki empat opsi jawaban. Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus dari Arikunto dalam (Pratama, 2019)

$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria kevalidan media pembelajaran

Presentase	Kriteria	Keterangan
75,01% - 100,00%	Valid	Layak/Tidak Perlu Revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Cukup Layak/Revisi Kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Valid	Kurang Layak/ Revisi Besar
0,00% - 25,00%	Tidak Valid	Tidak Layak/Revisi Total

Modifikasi dari Arikunto (dalam Pratama, 2019)

Instrumen praktikalitas media pembelajaran berguna untuk mengumpulkan data terkait tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen-instrumen yang digunakan meliputi angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data Praktikalitas dari angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria kepraktisan media pembelajaran

Presentase	Kriteria	Keterangan
75,01% - 100,00%	Praktis	Layak/Tidak Perlu Revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Praktis	Cukup Layak/Revisi Kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Praktis	Kurang Layak/ Revisi Besar
0,00% - 25,00%	Tidak Praktis	Tidak Layak/Revisi Total

Modifikasi dari Arikunto (dalam Pratama, 2019)

Pada tahap akhir dilakukan pengujian efektivitas dengan memberikan soal evaluasi dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-test* kepada peserta didik.

Tabel 3. Soal Pre-test dan Post-test

NO	Soal	Bobot
1	Setiap warga negara indonesia harus berpikir dan memandang NKRI sebagai suatu wilayah yang	10
2	Semboyan Bhineka Tunggal Ika berarti	10
3	Kemerdekaan bangsa Indonesia diraih berkat adanya persatuan dan kesatuan sebagai perwujudan dari Pancasila sila ke	10
4	Keanekaragaman bangsa Indonesia salah satunya dalam hal	10
5	Contoh perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia antara lain, kecuali	10
6	Berikut ini yang merupakan tujuan negara adalah	10
7	Faktor yang memperkuat keutuhan NKRI antara lain , kecuali	10
8	Indonesia merdeka pada tanggal	10
9	Bahasa Indonesia menjadi bahasa nasional karena bahasa Indonesia berfungsi sebagai	10
10	Fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan, kecuali	10

Selanjutnya Penentuan efektivitas menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}}$$

Tabel 4. Kriteria keefektivan media pembelajaran berdasarkan nilai N-Gain

Presentase	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Hardiyantari, 2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam proses pembelajaran peneliti melihat antusias peserta didik dalam mengikuti dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ini. Implementasi media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan kemampuan penyampaian pesan serta materi pelajaran (Fikry, H. & Madona, 2018). Semakin baik penerapan media pada proses pembelajaran, semakin optimal pula pengaruhnya terhadap kualitas dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan (Saidah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan interaksi antara peserta didik, baik dengan sesama peserta didik maupun dengan guru. Meskipun tidak ada ketentuan pasti mengenai kapan sebaiknya media pembelajaran digunakan, namun guru diharapkan memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efisien (Bulhayat et al., 2021). Karena itulah peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan media ini, penyajian bahan ajar dapat diwujudkan dalam bentuk yang lebih standar, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, belajar dapat menjadi lebih interaktif, waktu yang dibutuhkan untuk pengajaran dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pengajaran dapat disampaikan di mana dan kapan saja sesuai keinginan, meningkatkan sikap positif peserta didik, dan juga meningkatkan nilai positif pendidik (Fikry, H. & Madona, 2018). Nilai dari ahli materi berkisar memperoleh hasil validasi dengan persentase 96,87% yang berada pada kategori “valid”. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase 93,75% dengan kategori “valid”. Terakhir oleh ahli media memperoleh hasil validasi dengan persentase 97% yang berada pada kategori “valid”. Rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi adalah 95,87% dengan kategori “valid”. Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan maka media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Pengisian angket praktikalitas oleh guru berdasarkan pengamatan guru ketika peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8*. Setelah proses pembelajaran diperoleh nilai persentase kepraktisan dari angket respon guru wali kelas IV memperoleh persentase 95,83% dengan kategori “praktis”. Dengan komentar yang diberikan dapat disimpulkan bahwa “Dari hasil penelitian terlihat bahwa terbukti media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan minat dan antusias belajar siswa “. Setelah pembelajaran dilakukan, peserta didik diminta mengisi angket praktikalitas. Hasil praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil persentase 92,56%, dengan kategori “praktis”.

Uji efektivitas terhadap media pembelajaran dilakukan untuk melihat apakah media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil uji efektivitas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat dari tes peserta didik, tes tersebut berupa *Pre-test* dan *Post-test*. Rata-rata hasil yang didapat pada saat *Pre-test* adalah 65% dan rata-rata *Post-test* mendapatkan hasil 87,14%. Dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah penggunaan media pembelajaran. Dengan menghitung menggunakan rumus *N-Gain* mendapatkan skor 67,18% yang berada pada kategori sedang. Hasil efektivitas dari penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan media berbasis IT sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, ini dikarenakan kelebihan yang dimiliki oleh *Macromedia Flash 8* adalah bisa membuat pelajaran jadi lebih menarik karena bisa memberikan suara dan gambar. Hal ini membantu siswa lebih mudah mengerti dan ingat materi pelajaran. Mereka bisa melihat animasi bergerak, sehingga apa yang mereka bayangkan dapat terlihat secara visual. Guru juga dapat menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk membuat berbagai macam materi (Wahyuni & Surikno, 2023).

Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* sangat efektif dan efisien yang dapat menambah ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan (Maharani et al., 2023). Hal ini juga didukung oleh Lestari & I Nengah Suastika (2021) bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang

digunakan untuk menunjang pembelajaran supaya berjalan dengan lebih baik karena media memuat berbagai komponen dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Analysis

Dalam tahap analisis kebutuhan ini, peneliti mengumpulkan informasi untuk menemukan masalah-masalah yang muncul dalam proses belajar-mengajar yang menggunakan media pembelajaran. Untuk melakukan analisis kebutuhan tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 16 Padang Besi. Secara rinci hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut: (1) Guru memerlukan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran, (2) Guru membutuhkan media yang kreatif untuk menarik perhatian peserta didik agar terlibat dalam aktivitas pembelajaran, (3) Guru memerlukan media pembelajaran dengan penyajian yang menarik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Dari analisis karakteristik peserta didik, peneliti dapat mengetahui bahwa: (1) Peserta didik membutuhkan media yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, mengingat mereka cenderung responsif terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar. (2) Peserta didik membutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan semangat dan antusias belajar mereka. Media yang menarik dapat membantu mempertahankan minat dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran. (3) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan perlunya media yang mendukung pembelajaran di kelas.

3.2.2. Design

Dalam tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Media pembelajaran ini ditujukan untuk membantu guru dalam menyajikan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

3.2.3. *Development*

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang telah dirancang akan melalui proses validasi oleh sejumlah ahli atau validator yang memiliki keahlian dalam bidang masing-masing, yang terdiri dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Proses ini dilakukan dengan memberikan instrumen validasi untuk menilai media yang telah dirancang. Setelah menerima hasil validasi, dilakukan revisi pada media pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ketiga validator. Hasil revisi tersebut kemudian diimplementasikan untuk memperbaiki media pembelajaran yang telah direncanakan, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid.

3.2.4. *Implementation*

Tahap penerapan dilaksanakan setelah produk telah melewati tahap validasi dan direvisi sesuai dengan masukan perbaikan dari masing-masing validator. Produk yang telah disempurnakan kemudian diimplementasikan di lapangan. Uji coba dilakukan pada subjek penelitian, yakni peserta didik kelas IV SDN 16 Padang Besi, dengan jumlah peserta didik sebanyak 14 orang, terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan pada tanggal 20-21 Mei 2024. Tujuan dari penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* berbasis model VCT adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk tersebut dan melihat bagaimana efektivitas media yang telah dikembangkan.

3.2.5. *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh melalui tahap implementasi, di mana angket respon diberikan kepada guru dan peserta didik, serta lembar evaluasi hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Proses evaluasi dilakukan dengan tujuan memberikan umpan balik kepada pengguna produk.

Dari hasil penelitian telah memperoleh hasil media yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah itu peneliti menguji efektivitas dari media yang sudah dikembangkan dengan memberikan soal evaluasi (*Pre-test* dan *Post-test*) untuk melihat memperoleh tingkat persentase hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang telah divalidasi dan terbukti praktis serta efektif mampu mendukung proses belajar yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan pemahaman siswa, serta memfasilitasi beragam gaya belajar siswa. Selain itu, media yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasil dari validitas, praktikalitas, dan efektivitas mendapatkan skor yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, peserta didik sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan peserta didik juga merasa memperoleh pengalaman baru ketika menggunakan secara langsung media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang telah dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada ibu Dra. Reinita, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya, mau memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan kepada peneliti dalam penulisan artikel ini. Terima kasih kepada ibu Desi Roza, S. Pd selaku kepala sekolah SDN 16 Padang Besi yang telah memberi peneliti izin untuk melaksanakan penelitian di sekolahnya, juka kepada ibu Emi Susanti, S. Pd selaku guru kelas IV SDN 16 Padang Besi yang telah membantu peneliti dalam memperoleh data yang peneliti butuhkan, selanjutnya kepada peserta didik di kelas IV SDN 16 Padang Besi yang mau berkontribusi dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Muqtafa, A. K., & Muhammadiyah. (2019). Penggunaan Media Macromedia Flash8 Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran Di Kelas X Mm Smk Al Hidayah Wonorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1(1), 161–174. <https://doi.org/10.35891/muallim.v1i1.1358>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Ardiansyah, N. (2013). *Tutorial macromedia flash profesional 8 untuk pemula 1*. 66. <https://inteleccreativemedia.files.wordpress.com/2014/04/macro-media-flash-8-nurdin.pdf>
- Ayunda, Y. S., & Fitria, Y. (2022). Desain Multimedia Interaktif Berbantu Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3086–3092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1635>
- Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash untuk Menanamkan Karakter Positif. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(4), 97–107. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/9065>

Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612>

Fikry, H. & Madona, S. A. (2018). *pengembangan media pembelajaran : Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.

Hanafi. (2017). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>

Hardiyantari, O. (2017). pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan teknik dinamis pada mata pelajaran produktif teknik komputer dan jaringan untuk siswa SMK kelas X. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 77.

Hidayah, K. N., & Zainil, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. 11, 847–861.

Lilis L. Yusup, Sunarty S. Eraku, & Daud Yusuf. (2023). Media Development Using Macromedia Flash 8 on the Material of the Dynamics of Planet Earth. *International Journal of Innovation and Education Research*, 2(2), 79–95. <https://doi.org/10.33369/ijer.v2i2.28909>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>

Permatasari, D. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Tipe Percontohan Terhadap Prestasi Belajar Dan Tanggung Jawab Materi Globalisasi. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 23–28. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v9i1.4037>

Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>

Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1), 53–59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>

Saidah, N., Nurputri, D. R., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Role Playing Game Berbantuan Macromedia Flash Professional 8. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 124–135. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i1.98>

Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wahyuni, S., & Surikno, H. (2023). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Macromedia*. 3(1), 34–41.