

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* untuk Menanamkan Karakter Positif

Vivi Putri Azrianti¹⁾, Elfia Sukma²⁾
Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: Viviputriazrianti@gmail.com¹⁾, Elfiasukma105@gmail.com²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 48 Ganting, dengan menggunakan metode pengembangan pada model 4D (*Define, Desain, Development dan Dessiminate*). Media yang dihasilkan dinilai dan dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menggunakan angket oleh kedua ahli memperoleh persentase sebesar 92,72% yang menunjukkan bahwa kategori media sangat valid. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas dengan menyebar angket respon siswa dan guru. Hasil respon siswa diperoleh data sebanyak 19 siswa dengan jumlah nilai 96%, sedangkan hasil respon guru diperoleh nilai sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang telah dibuat sangat praktis. Selain respon siswa menyatakan bahwa media ini sangat praktis, dari respon guru pun dengan jumlah perolahan nilai 95%. Setelah penyebaran angket dilakukan pada sekolah pertama, maka dilakukan penyebaran media disekolah lain, hasilnya diperoleh nilai sebesar 89%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini sangat praktis. Hasil penilaian melalui angket-angket yang disebar menunjukkan bahwa media yang dihasilkan valid dan sangat praktis untuk menanamkan karakter positif pada siswa.

Kata kunci: , *Macromedia Flash*; Menanamkan Karakter positif; Model 4D

Abstract

This research aims to develop thematic learning media using the application *Macromedia Flash*. Learning media that is more varied and interesting by combining folklore with positive moral values and developed through applications that are easy to use with the help of the latest technology according to the times. This research was conducted on students in grade IV SDN 48 Ganting, using the development method of the 4D model (*define, design, development and dessiminate*). Based on the results of research that has been done, it is stated that the media are considered valid by the material experts and media experts. The results of the assessment questionnaire by the two experts showed a very valid media category with a total score of both (92.72%). After the assessment by the two media experts was judged to be very practical based on the results of the student response questionnaire, learning was considered very interesting when using media. The results of student responses obtained data of 19 students with a total value of 96%. In addition to student responses stating that this media is very practical, from the teacher's response to the number of school grades 95%. After distributing the questionnaire to the first school, the distribution of media was carried out at the next school, so it was also stated that learning media using *macromedia flash* was very practical with an acquisition of 89%. Based on the assessment of the questionnaires distributed states that the media is very practical and valid for instilling positive character in students.

Keyword: *Macromedia Flash*; Instill positive character; Model 4D

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam pendidikan dituntut berjalan secara interaktif, inspiratif dan menyenangkan, hal ini ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan pribadinya. Menurut (Sumantri, 2015) pembelajaran menjadi suatu sistem yang bertujuan berdasarkan kurikulum dan perlu direncanakan oleh guru. Direncanakan, dalam hal ini berkaitan dengan sistem pembelajaran yang meliputi siswa, tujuan pembelajaran, materi, dan prosedur pembelajaran.

Dalam Teori Gessel mengenai konsep pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) disebutkan bahwa siswa yang bergantung dengan orangtuanya memiliki perkembangan yang kurang baik. Siswa tersebut memerlukan bimbingan dalam proses pertumbuhannya, juga perlu dihargai ketidakmatangannya agar terjadi proses perkembangan yang baik. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berkembang secara bertahap tanpa paksaan, yang mana ini menjadi salah satu tujuan pembelajaran di SD.

Pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang diakibatkan dari interaksi dengan lingkungan yang terjadinya pengalaman dari hasil pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran bermakna dapat melalui ketertarikan saat siswa mengikuti proses pembelajaran. Desain pembelajaran mengarahkan siswa agar memperoleh kemudahan dalam proses belajar. Desain pembelajaran juga dapat dilihat melalui media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media dapat mempengaruhi efektifitas dalam proses pembelajaran (Muhson, 2010).

Media merupakan suatu bentuk komunikasi yang digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga terangsangnya pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar dikelas (Sadiman, 2011). Penggunaan media menjadi salah satu unsur penting dalam tercapainya tujuan proses pembelajaran. Pengembangan media dalam proses pembelajaran ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Berbagai jenis media dapat dikembangkan melalui teknologi yang tersedia saat ini. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran terus sejalan dengan kebutuhan siswa pada era ini.

Berdasarkan penelitian Puspita (Husrit & Fatulloh, 2016) pengguna internet pada anak usia 6-12 tahun terdapat sekitar 12%. Peningkatan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

diprediksi akan semakin tinggi, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dahulu pembelajaran hanya diperankan oleh guru seutuhnya, kini dapat digantikan melalui perangkat teknologi. Saat ini, hampir semua sekolah menggunakan perangkat komputer dalam proses pembelajarannya, hal ini bertujuan meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, melalui sentuhan teknologi (komputer). Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan capaian ketuntasan belajar siswa.

Proses pembelajaran berbasis teknologi berhubungan dengan pembelajaran tematik yang kini sudah masuk kedalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Pembelajaran tematik mengharuskan siswa untuk mampu mencari tahu terlebih dahulu sumber bahan pembelajaran yang akan diajarkan dikelas.

Kemendikbud (2014) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran tematik yaitu agar siswa dapat dengan mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu. Siswa nantinya diharapkan mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara aspek tema satu dengan lainnya, sehingga pemahaman materi yang diperoleh siswa lebih luas. Soewarso

(dalam Ulfatun, 2018) menyebut bahwa penggunaan media tertentu dalam pembelajaran diperlukan agar pembelajaran berjalan secara teratur dan terpikir secara sistematis sehingga dapat dicapai tujuan proses pembelajaran secara efektif. Media juga dapat mempengaruhi sikap dan cara fikir siswa saat berlangsungnya pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN 48 Ganting pada tanggal 1 November 2019 diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajarn terkhusus materi menyimak cerita anak guru masih menggunakan media yang sangat sederhana dan kurang menarik minat siswa. Hal tersebut berdampak pada rendahnya tingkat literasi disekolah dan mengakibatkan proses penanaman nilai karakter positif melalui cerita rakyat menjadi terhambat. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai positif karakter maupun moral yang dapat diteladani oleh siswa ditengah derasnya arus globalisasi budaya asing yang kurang baik.

Selain media yang digunakan sangat sederhana, guru disekolah tersebut belum mampu menggunakan media berbasis aplikasi, terkhusus aplikasi *macromedia Flash*. Padahal aplikasi *macromedia flash* ini sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dengan perpaduan

komputer/PC yang terhubung melalui layar proyektor.

Macromedia Flash juga mampu membuat file *executable*, sehingga dapat dijalankan di dalam jenis PC manapun tanpa melalui proses instalasi. Gambar visual yang dihasilkan melalui aplikasi ini juga sangat jernih dan menarik, selain itu ukuran font yang dibuat dari aplikasi ini tidak dapat berubah saat digunakan pada PC yang berbeda (Pramono, 2009).

Dari uraian masalah sebelumnya, maka diperlukan sebuah media pembelajaran tematik pada cerita anak yang dapat membangkitkan minat belajar siswa guna dapat menanamkan karakter positif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* yang sesuai kriteria peneliti. Pengembangan media pembelajaran ini disusun dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* untuk menanamkan Karakter Positif”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Research of Development*) karena mengembangkan media pembelajaran tematik yang menggunakan aplikasi *macromedia Flash*. Subjek penelitian ini adalah Siswa SDN 48 Ganting kelas IVB, sejumlah 19 orang. Jenis penelitian ini menggunakan model

pengembangan model 4D (*Define, Desain, Development* dan *Desiminate*) (Thiagarajan dalam Trianto, 2012).

Pada perancangan penelitian ini keempat tahapan dilaksanakan, namun pada tahap keempat yaitu Penyebaran, peneliti hanya melakukan penyebaran angket kepada guru kelas dengan menampilkan media kepada guru saja, Hal ini disebabkan karena keadaan pandemi yang ada pada saat dilakukan penelitian. Uji kelayakan media dilakukan oleh 2 ahli yakni ahli materi dan ahli media.

Selanjutnya setelah data kelayakan dari kedua ahli didapatkan, maka peneliti mengambil data praktikalitas media pembelajaran tematik yang dibuat menggunakan *macromedia flash*. Data praktikalitas diambil dari perolehan nilai angket siswa dan angket guru. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas IV A SDN 48 Ganting.

Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik

Skor	Kategori	Presentasi kategori indikator
1	Sangat kurang	0-20
2	Kurang baik	21-40
3	Cukup	41-60
4	baik	61-80
5	Sangat baik	81-100

Selanjutnya, untuk mengukur perhitungannya dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Ridan dan Sunarto (2015), sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Rerata

$\sum xi$: Jumlah nilai setiap validator

n : Jumlah Validator

Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk analisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon siswa dan respon guru. Data tentang respon siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel 2 berikut (Suharsimi, 2006):

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Siswa dan Angket Guru

Rentang	Konversi
1	Sangat Tidak setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Ngalim (2013), sebagai berikut:

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA : Nilai Persentase yang dicari

R : Skor Mentah yang diperoleh peserta didik

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Kategori Praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai Khirmenuut Ngalin (2013) dapat dilihat dari tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik

Rentang	Kategori
86-100	Sangat Praktis
76-85	Praktis
60-75	Cukup Praktis
55-59	Kurang praktis
0-54	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian ini adalah berupa pengembangan media pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* untuk menanamkan karakter positif. Penelitian diawali dengan melakukan observasi dan wawancara dalam melaksanakan tahapan pengembangan dengan model pengembangan 4D. model pengembangan 4D yang diutamakan adalah bagian *define* dan *desain* karena tahapan awal yang menentukan

pemahaman di tahapan selanjutnya (elfia, 2018). Observasi dilakukan oleh peneliti dengan langsung masuk kedalam kelas IV A serta melakukan wawancara kepada guru dan siswa.

Tahapan selanjutnya setelah dilakukan wawancara dan observasi, maka dirumuskan tahap pendefinisian agar tercapai tujuan pembelajaran yang nanti akan diberikan melalui media yang akan dikembangkan. Setelah dilakukan pendefinisian, maka peneliti melanjutkan pada tahap kedua yaitu *Desain* (prancangan). media yang dirancang meliputi perancangan media pembelajaran dengan mengambil 1 materi yang sesuai dengan KD dan KI, selanjutnya menghubungkan materi pembelajaran sesuai tema dengan materi cerita rakyat. Terakhir, menyusun kuis yang nanti akan diberikan pada siswa.

Untuk tahapan ketiga peneliti melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang sudah dirancang. Pengembangan dilaksanakan dengan melihat kevalidan atas media yang dirancang. Validasi media pembelajaran dilaksanakan oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

Hasil penilaian oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi di media tersebut sangat valid dengan nilai rata-rata 87,27%. Nilai tersebut diperoleh dari penjumlahan hasil angket dengan jumlah

pertanyaan sebanyak 11, pada skor 5 mendapatkan 4 poin sedangkan skor 4 mendapatkan 7 poin.

Untuk hasil angket ahli media juga dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 98,18%. Pemerolehan nilai tersebut tidak berbeda dengan data dari ahli materi, pertanyaan yang ada didalam angket berjumlah 22 pertanyaan, dengan pemerolehan skor 5 sebanyak 20 poin sedangkan skor 4 sebanyak 2 poin.

Selanjutnya setelah didapatkan hasil dari kedua ahli, media direvisi sesuai komentar-komentar para ahli agar media dapat digunakan secara sempurna. Daftar hasil revisi materi oleh ahli materi dirangkum ke dalam tabel 4.

Tabel. 4 Daftar Hasil Revisi materi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Untuk Kelas IV SD

Bagian Yang Perlu Direvisi	Bagian yang sudah direvisi
Materi IPA hanya berupa teks biasa, sebaiknya sisipkan sedikit video atau animasi	Materi IPA sudah lebih jelas menggunakan video
Gambar-gambar didalam cerita tidak konsisten dengan cerita	Beberapa gambar yang terdapat dalam media sudah lebih sesuai dengan isi cerita
Tombol navigasi pada materi tidak lengkap, sehingga guru belum dapat menggunakannya secara maksimal	Sudah ada tombol navigasi yang lengkap
Media belum menunjukkan secara khusus tentang pengenalan karakter positif yang lebih menarik	Sudah memiliki hiburan dalam membentuk karakter positif berupa mars pembentukan karakter

Berdasarkan hasil revisi tersebut, maka peneliti dapat melakukan uji coba kelompok kecil pada kelas 4A SDN

48 Ganting, selain ujicoba kelompok kecil maka guru juga melakukan uji coba media pembelajaran tematik tersebut agar mendapatkan respon yang sesuai diharapkan dan agar diterima oleh guru. Hasil respon siswa terhadap praktikalitas media ditunjukkan oleh tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran.

No	Responden	Skor
1.	Siswa 1	34
2.	Siswa 2	37
3.	Siswa 3	36
4.	Siswa 4	38
5.	Siswa 5	37
6.	Siswa 6	39
7.	Siswa 7	37
8.	Siswa 8	40
9.	Siswa 9	40
10.	Siswa 10	40
11.	Siswa 11	39
12.	Siswa 12	39
13.	Siswa 13	40
14.	Siswa 14	40
15.	Siswa 15	40
16.	Siswa 16	40
17.	Siswa 17	40
18.	Siswa 18	38
19.	Siswa 19	38
JUMLAH		732
Persentase		96%

Berdasarkan data pada tabel 5, maka dapat dilihat bahwa rata-rata hasil ujicoba produk media pembelajaran tematik menggunakan aplikasi macromedia flash untuk menanamkan karakter positif adalah 96% dan berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya, Hasil respon guru terhadap praktikalitas media ditunjukkan oleh tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran

No	Responden	Skor
1.	Pertanyaan 1	4
2.	Pertanyaan 2	3
3.	Pertanyaan 3	3
4.	Pertanyaan 4	4
5.	Pertanyaan 5	4
6.	Pertanyaan 6	4
7.	Pertanyaan 7	4
8.	Pertanyaan 8	4
9.	Pertanyaan 9	4
10	Pertanyaan 10	4
JUMLAH		38
Persentase		95 %

Pada tabel 6 terlihat bahwa rata-rata hasil respon guru adalah 95% dan dari hasil respon guru ini dinyatakan bahwa media sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran tematik sebagai upaya untuk menanamkan karakter positif. Selanjutnya media ini dapat disebar ke sekolah lain agar dapat digunakan pada proses pembelajaran kedepannya.

Pada tahap terakhir dalam model pengembangan menurut Thiagarajan adalah tahap *disseminate* (penyebaran). Pada tahap ini hanya dilakukan penyebaran media kepada guru saja (tabel 7), hal ini disebabkan keadaan pandemi yang meliburkan seluruh siswa.

Tabel 7. Hasil Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran

No	Responden	Skor
1.	Pertanyaan 1	4
2.	Pertanyaan 2	3
3.	Pertanyaan 3	3
4.	Pertanyaan 4	3
5.	Pertanyaan 5	3
6.	Pertanyaan 6	4
7.	Pertanyaan 7	4
8.	Pertanyaan 8	4
9.	Pertanyaan 9	4

10	Pertanyaan 10	4
JUMLAH		36
Persentase		90 %

Berdasarkan tabel 7, terlihat bahwa hasil respon guru dalam penyebaran media juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata persentase 90%. Dengan hasil demikian peneliti bisa menyebarkan media pembelajaran tematik ini kepada sekolah lainnya dengan baik.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* ini dapat menanamkan karakter positif pada siswa. Unsur penting dalam perencanaan pembelajaran yaitu mengembangkan media pada proses pembelajaran (Elisabeth, 2019). Media gambar dapat meningkatkan 4 keterampilan berbahasa yang dapat termasuk dalam bentuk grafik dan visual diam (Elfia, 2018).

Berdasarkan teori Suciyani (2018) bahwa strategi dalam menggunakan media yaitu: kecermatan dalam menampilkan gambar, interaksi yang ditimbulkan, kemampuan khusus yang dimiliki, motivasi untuk siswa, biaya yang dikeluarkan.

Menurut Nana sudjana dan Ahmad Rivai (2010) tahapan dalam membahas media pembelajaran yang disesuaikan dalam kebutuhan peneliti yaitu: Mengkaji KD-KI, mengkaji materi, merumuskan

strategi, cara pembuatan teknis, membuat *draft*, memilih gambar yang akan digunakan dalam media, menentukan poin-poin materi, merancang dan menyelesaikan media, melakukan validasi dan revisi, uji penggunaan media oleh guru dan siswa, dan melakukan penyempurnaan produk.

Menurut (Ni Putu Parmini, 2015) pembentukan karakter di usia sekolah dasar dapat melalui menyimak cerita rakyat yang banyak mengandung nilai positif, selain itu cerita rakyat juga dapat bermanfaat dalam melestarikan cerita itu sendiri. Dalam bagian menyimak di SD yang peneliti lakukan, siswa kelas IV SDN 48 Ganting dalam menyimak guru dikelas masih sangat kurang, keadaan yang dirasa membosankan dan sangat jenuh karena setiap hari harus mendengar guru yang berbicara dikelas tanpa media yang menarik.

Dalam pengembangan materi cerita rakyat yang menjadi bahan dalam media tersebut menurut pendapat Asfandiyar (dalam Penelitian Nira Prihatin, 2015) yang mana dongeng merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang berfungsi dalam mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (Perasaan) dan aspek sosial. memberikan rangsangan secara terus menerus dengan metode yang tepat dan efektif dengan cara menyenangkan melalui cerita dapat

menanamkan karakter positif pada anak (Zakia,2017).

Selain itu media yang ditampilkan saat proses pembelajaran juga membuat siswa tertarik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan sangat baik dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan pendapat Naniek (2015) dari hasil penelitian terdahulu bahwa siswa sangat tertarik dengan media dengan tampilan yang membuat siswa berimajinasi. Kemampuan berimajinasi anak yang dapat merangsang rasa ingin tahu melalui cerita (Zakia, 2017)

Lain dari itu, didalam media pembelajaran ini juga disediakan kuis-kuis yang sesuai materi dan alur cerita rakyat. Dari penelitian tersebut siswa sangat antusias dan menunggu kuis-kuis selanjutnya. Hal ini dikarenakan pertanyaan yang ditampilkan berupa teka-teki dan membuat siswa merasa sedang berlomba dengan teman sekelasnya, kuis ini dapat membangun sikap kompetitif anak secara sprortif.

Menurut Wing 1996 (dalam Tadkiroatnung 2015) bahwa bagi siswa anak usia SD, bermain adalah sebuah kebutuhan sedangkan lain halnya dengan bekerja yang mana itu sebuah keharusan. Saat guru meminta siswa menulis, membaca dan mengerjakan tugas sekolah itu adalah sebuah keharusan dalam bekerja, beda halnya dengan yang dilakukkan oleh

peneliti melalui pengembangan media ini. Kuis yang diberikan dari media ini adalah sebuah permainan yang dilakukan untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah siswa secara tidak disadari oleh siswa itu sendiri. Maka dari itu siswa tidak merasa keberatan mengikuti alur pelaksanaan kuis yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Bercerita menjadi bagian penting bagi aspek perkembangan anak, baik secara sosialisasi, kognitif maupun secara partisipatif agar mengembangkan fisik motoriknya (Nira, 2016).

Pengaruh musik dalam pembelajaran menjadi hal yang dipertimbangkan sebab hal tersebut salah satu penghubung pesan dalam proses belajar (Diyah, 2019). Siswa bersemangat saat hiburan yang ada didalam media yaitu mars PPK yang ditayangkan saat setelah melaksanakan kuis. Hal ini termasuk kedalam apresiasi kepada siswa yang mengerjakan kuis dengan baik. Hal tersebut terjadi dikarenakan audio dan video yang dipilih dalam media ini memiliki jenis audio yang menyenangkan (diyah.,2019).

Motivasi perlu dimiliki oleh seorang guru, melalui motivasi tersebut siswa dapat menemukan pengalaman saat pembahasan (Elfia, 2019). Media pembelajaran ini dapat memotivasi guru-guru untuk dapat menciptakan media yang lebih menarik sesuai zaman. Dengan

adanya motivasi yang dimiliki oleh guru untuk menjadikan guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam pembelajaran sastra khususnya perlu ditingkatkan karenanya guru yang kreatif diharapkan pembelajarannya disenangi siswa (Elfia, 2016).

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum, indikator dan bahasa ajar yang dirumuskan serta sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu bahasa yang digunakan sudah sederhana, singkat dan jelas yang berguna untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Media Pembelajaran juga sudah didesain semenarik mungkin agar siswa tidak merasakan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang berisikan cerita rakyat tersebut sudah dapat membantu guru dalam menanamkan karakter positif siswa. Media pembelajaran tersebut juga menampilkan gambar yang membuat imajinasi siswa berkembang secara positif.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga membuat siswa lebih bersemangat belajar dari pada sebelumnya. Selain itu siswa juga secara sadar melakukan kegiatan positif setelah belajar

menggunakan media yang sudah dikembangkan tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Habsari, Zakia. 2017. *Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak*. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. Vol 1 No - April 2017. diakses 17 Juni 2020
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kusumawati, Naniek. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran (Direct Instruction) di Sekolah Dasar". *Jurnal Premiere Educandum*. Volume 5 nomor 2, Desember 2015. Diakss 2 November 2019
- Nurhayati, Hesty. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsangan Gambar*. *Jurnal: Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah*. Vol.5, No. 3 Juli 2015
- Putu, Ni Parmini. 2015. *Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud*. *Jurnal Kajian Bali*. Vol 05, No. 02. Diakses 5 Juni 2020
- Pramono, Andi. 2019. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET
- Prihatin, Nira dkk. 2016. *Pengaruh Teknik StoryTelling Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap*

- Peningkatan Emotional Literasy Siswa.* Jurnal Bimbingan Konseling Vol. 5 No 1. Diakses 17 Juni 2020
- Ridwan dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arif (dkk). 2011. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Suaeb, Suciyani, dkk. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Tebak Gambar*. Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian dan Pengembangan. Volume: 3 Nomor. 1 Bulan Januari Tahun 2018. Diakses 1 Juli 2020
- Sukma, Elfia, dkk. 2018. *“Literacy Media Models in Improving Reading Skill of Early Class Students in Elementary School”* Jurnal of counseling and educational technology. Volume 1, No 2. Diakses 11 November 2019
- Sukma, Elfia. 2019. *“Problems Languange Teaching in Primary School”*. Jurnal Atlantis (Advance in social science, education and humanities research) Volume 301. Diakses 10 Mei 2020
- Sukma, Elfia dan Ahmad Johari. 2016. *Kompetensi Kognitif Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah dasar*. Jurnal Gramatika: jurnal penelitian bahasa dan sastra indonesia. Vol 2. Diakses Juli 2020
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Depok: Raja Grafindo
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Pustaka Raya
- Ulfatun Nafiah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Interaktif Berbasis Macromedia Director MX*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Widyastui, Rany. 2015. *Proses Berpikir siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber*. AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika vol.6,No 2, 2015, Hal 183-193

PROFIL SINGKAT

Penulis bernama lengkap “Vivi Putri Azrianti” lahir di Padang, 27 Oktober 1997. Sekarang aktif sebagai mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNP Padang. Penulis adalah anak ketiga dari empat bersaudara. Pendidikan sekolah dasar dimulai dari SD 016 Buluh kasap Dumai dan SDN 48 Ganting. Setelah itu melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama 26 Padang dan sekolah menengah pertama 21 Pekanbaru. Terakhir melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Dumai. Kemudian penulis melanjutkan ke perguruan tinggi di Universitas Negeri Padang Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2016 hingga sampai sekarang.