

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Muhammad Syabrina

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email: syabrina@iain-palangkaraya.ac.id

Sulistiyowati

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email: sulistiyowati@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash untuk meningkatkan hasil belajar Madrasah Ibtidaiyah. 2) mengetahui efektivitas dan kemenarikan media pembelajaran. 3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini mengadopsi model desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran tematik Berbasis Macromedia Flash pada tema "*Indahnya Kebersamaan*" subtema "*Keberagaman Budaya Bangsaku*" di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memiliki tingkat efektivitas dan kemenarikan yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba berada pada kategori baik menurut skala 5. Adapun hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Validasi ahli materi 94,00%, (2) Validasi ahli media pembelajaran 87,00%, (3) Validasi guru wali kelas IV 92,00%, (4) Uji coba perorangan 78,78%, (5) Uji coba kelompok kecil 84,54%, (6) Uji coba lapangan 85,78%. Nilai hasil belajar siswa yang dilihat dari peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai rata-rata siswa sebesar 55,13 dan nilai rata-rata pada tahap post-tets sebesar 91,71. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 36,58.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik

Abstract

Research objectives for this development are to 1) developing media on thematic learning based on Macromedia Flash to improve student learning outcomes in Madrasah Ibtidaiyah, 2) to find out effective and interesting learning media, 3) find out the increase in student learning outcomes after using learning media. This development research uses the ADDIE development design model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). This development resulted in a product in the form of a thematic learning media based on Macromedia Flash on the theme "*Indahnya Kebersamaan*" on the theme "*Keberagaman Budaya Bangsaku*" in Madrasah Ibtidaiyah. This is indicated by the results of the trials in both categories according to scale 5. The results of the validation and trials that have been carried out are as follows: (1) Material expert validation 94.00%, (2) Learning media expert validation 87.00% , (3) Validation

of class IV homeroom teacher 92.00%, (4) Individual trials 78.78%, (5) Small group trials 84.54%, (6) Field trials 85.78%. The value of student learning outcomes seen from the increase in *pre-test* and *post-test* results with an average student score of 55.13 and an average value at the post-tets stage of 91.71. The average value of students has increased by 36.58.

Keywords: Learning Media, Learning Outcomes, Thematic Learning

A. Pendahuluan

Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya seperti murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, majalah, peta, alat penampil rekaman video atau audio, dll) dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, radio, televisi, komputer, perpustakaan, dan lain-lain).¹ Kehadiran alat/media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan media penunjang kegiatan belajar mengajar yang disediakan oleh sekolah², dan tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Karena tuntutan zaman menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan.³

Selain itu, pendidik semestinya juga dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah seperti media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang sekarang banyak dikembangkan.⁴ Salah satu software yang digunakan untuk memproduksi media pembelajaran yang menarik adalah Macromedia Flash. Software Macromedia Flash banyak digunakan sebagai software untuk mengembangkan media pembelajaran menarik. Software ini dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafis pendukung seperti *Illustrator* atau *Photoshop*.⁵ Macromedia Flash menghasilkan file yang berukuran kecil, mampu menghasilkan file bertipe (*ekstensi*) FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversi menjadi file bertipe *swf*, *html*, *jpg*, *png*, *exe*, *mov*.⁶ Sehingga software ini juga dapat menggabungkan berbagai media untuk menyampaikan serangkaian besar stimulasi (rangsangan) audiovisual.

Dengan media pembelajaran yang menarik yang dikemas menggunakan software ini, jelas akan sangat membantu guru dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah agar menjadi efektif dan efisien.⁷ Dalam hal ini, guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.⁸ Permasalahan yang timbul adalah rendahnya sumber daya manusia (guru) dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.⁹ Guru yang tidak menguasai teknologi, kurang kreatif dalam mengajar, kurang menguasai materi, malas mengembangkan media pembelajaran, berakibat guru kesulitan dalam

¹ Rohani Ahmad, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997).

² Dimas Ayu Khrisnamurti, "Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 6 Samarinda," *Tarbiyah Wa Ta'lim* 6, no. 3 (2019): 63–71.

³ Aswan Zain Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

⁴ Komang Sujendra Diputra, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5, no. 2 (2016): 125–133.

⁵ Island Script, *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)* (Jakarta: Media Kita, 2008).

⁶ Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003).

⁷ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010).

⁸ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002).

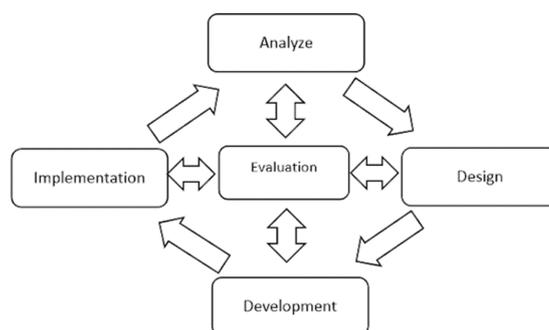
⁹ Sri Utami, "Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Pendekatan Tematik Dalam Upaya Pembinaan Sikap Cinta Tanah Air: Di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat" (PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).

mengembangkan media.¹⁰ Sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai, pembelajaran menjadi tidak menarik dan materi tidak tersampaikan secara maksimal kepada peserta didik. Hal ini merupakan tanggung jawab seorang guru. Seorang guru hendaknya memiliki pengetahuan yang cukup tentang media, tidak boleh gagap teknologi, karena media selain sebagai pembawa pesan-pesan (*messages*), media juga mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (*learning experience*).¹¹ Hal ini perlu adanya upaya dalam meningkatkan SDM guru dalam rangka memenuhi standar nasional pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum 2013.¹² Guru harus mau belajar dan senantiasa meng-*upgrade* (memperbaharui) pengetahuan¹³ dan mengenali *tren-tren* baru dalam pembelajaran¹⁴ dan media pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas dan pengembangan profesionalisme guru.¹⁵

Permasalahan ini muncul pula pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Kebersamaan” subtema “Keberagaman Budaya Bangsaku” di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil observasi yang didapat, bahwa materi ini umumnya adalah bahan kajian yang cukup jauh dari bayangan siswa, karena siswa jarang menemui dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya, masa pendidikan anak usia sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan, yang dalamnya juga terdapat warna-warna yang cerah serta gambar animasi yang dapat menarik perhatian mereka.¹⁶ Sehingga dengan media pembelajaran yang efektif dan menarik, akan menjadikan siswa dapat memahami dan membedakan ragam budaya bangsa serta mempunyai kecintaan terhadap diri dan adat budaya bangsanya.¹⁷

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).¹⁸



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

¹⁰ Muhammad Sholeh, “Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 138–150.

¹¹ Muhammad Syabrina, “Menumbuhkan Karakter Tanggung Jawab Melalui Buku Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter,” *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 10, no. 1 (2017): 09–19.

¹² Sulistyowati, “Menanamkan Karakter Religius Siswa Melalui Buku Ajar Tematik Terintegrasi PAI dan Budi Pekerti,” *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 10, no. 1 (2017): 20–34.

¹³ Gianto, “Upaya Kepala Sekolah dalam Peningkatan Profesionalisme Guru di Madrasah”, *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol. 1 No. 1 (2018): 15-36.

¹⁴ Andi Prastowo.

¹⁵ I. Gusti Nyoman Yudi Hartawan, I. Gusti Putu Sudiarta, dan Djoko Waluyo, “Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis White Board Animation Video,” *Widya Laksana* 7, no. 1 (2018): 9–17.

¹⁶ Fitri Yuliawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains Di SD/MI Kelas 5,” *TRI HAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 3 (2017).

¹⁷ Sholeh, “Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

¹⁸ Anglada D, *An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*, 2007.

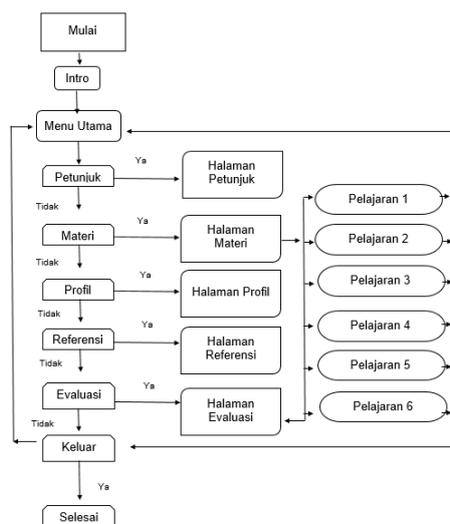
Data yang diambil dalam pengembangan media pembelajaran tematik ini adalah data kuantitatif berupa point penilaian yang diberikan oleh para ahli dan siswa terhadap media pembelajaran tematik sesuai dengan penilaian yang diberikan. Pada tahap validasi ahli, diperoleh pula data berupa kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap media pembelajaran tematik. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Angket ini ditujukan untuk subyek uji coba. Adapun angket yang dibutuhkan adalah: (a) angket penilaian ahli materi, (b) angket penilaian ahli media pembelajaran, (c) angket penilaian ahli pembelajaran guru kelas IV MIN 2 Kota Palangkaraya, dan (d) angket penilaian siswa uji coba lapangan. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk memperoleh data penelitian demi kesempurnaan dan kelayakan produk hasil pengembangan. Selain itu, juga menggunakan test uji beda untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan *skala Linkert*¹⁹ yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

C. Hasil dan Pembahasan

Tahapan pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi dari model ADDIE, berikut tahapan-tahapannya:

Pertama, Tahap Analisis (*analysis*). Berdasarkan hasil observasi lapangan, madrasah memiliki fasilitas berupa Laboratorium komputer yang memadai, di dalamnya terdapat satu LCD Proyektor, paket CPU komputer sebanyak 50 unit dan 2 buah printer. Madrasah ini didukung juga dengan adanya guru wali pada setiap kelas yang mengampu pembelajaran tematik, hanya saja materi pada tema dan subtema ini sering kali menjadi pelajaran yang menjenuhkan. Terlalu banyak materi yang diingat dan dihafal, sehingga jarang ada anak yang benar-benar memahami tema “Indahnya Kebersamaan” subtema “Keberagaman Budaya Bangsaku”. Hal ini mengakibatkan anak sulit memahami dan membedakan ragam budaya bangsa serta mempunyai kecintaan terhadap adat istiadat dan budaya bangsanya.

Kedua, Tahap Perencanaan (*Design*). Pada tahap ini dibuat *flowchart* sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran tematik. *Flowchart* digunakan sebagai petunjuk bagan alir agar pembuatan produk media pembelajaran tematik lebih terarah.



Gambar 2. Flowchart Media Pembelajaran

¹⁹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).

Ketiga, Tahap Pengembangan (*Development*). Dalam tahap pengembangan, pengembang membuat media pembelajaran tematik dengan menggunakan software Macromedia Flash. Pengembangan media pembelajaran tematik yang dilakukan harus berpatokan pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya, agar media pembelajaran tematik yang dihasilkan memiliki nilai kelayakan minimal baik berdasarkan penilaian dan masukan dari berbagai pihak.



Gambar 3. Tampilan halaman intro media pembelajaran

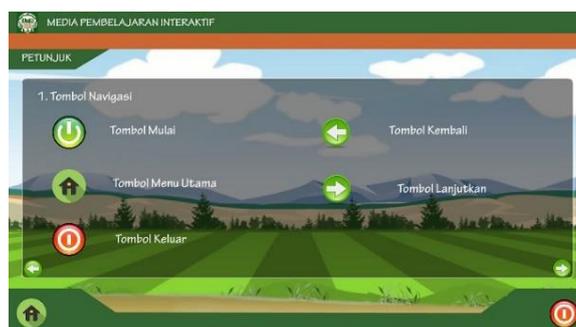
Halaman intro merupakan halaman pembuka saat mengakses media pembelajaran tematik. Pada halaman intro menampilkan animasi teks dan gambar bergerak. Teks tersebut menginformasikan judul media pembelajaran tematik. Pada halaman ini terdapat tombol "*Play/Mulai*". Tombol "*Play/Mulai*" berfungsi untuk memulai penggunaan media pembelajaran sehingga pengguna langsung masuk ke halaman menu media pembelajaran tematik ini.



Gambar 4. Tampilan menu utama media pembelajaran

Halaman menu utama pada media pembelajaran tematik ini menampilkan judul Menu Utama dan menu tombol navigasi yang dapat dipilih, menu-menu tersebut antara lain 1. Petunjuk, 2. Materi, 3. Profil, 4. Daftar Pustaka, 5. Evaluasi dan tombol navigasi "*home*" dan "*exit*" yang mana tombol tersebut mengarahkan ke luar atau berhenti menggunakan media pembelajaran.

Halaman petunjuk jika diakses akan menampilkan petunjuk dan fungsi-fungsi penggunaan media pembelajaran tematik. Petunjuk tersebut berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk mengoperasikan media pembelajaran tematik ini.



Gambar 5. Tampilan petunjuk media pembelajaran



Gambar 6. Tampilan materi media pembelajaran

Pada halaman materi menampilkan deskripsi umum mengenai pelajaran yang terdapat dalam subtema 1. Pada halaman ini akan muncul enam tombol pembelajaran dan tombol home serta tombol exit untuk memaksimalkan navigasi media pembelajaran. Satu tombol pembelajaran, berisi materi, tombol kegiatan siswa dan latihan. Pada tombol latihan terdapat evaluasi pembelajaran yang sudah dipelajari.



Gambar 7. Tampilan menu evaluasi media pembelajaran

Pada halaman ini akan muncul 6 tombol evaluasi sesuai dengan evaluasi masing-masing pelajaran; evaluasi 1, evaluasi 2, evaluasi 3, evaluasi 4, evaluasi 5, dan evaluasi 6. Terdapat juga tombol home dan tombol exit untuk memaksimalkan navigasi media pembelajaran.



Gambar 8. Tampilan evaluasi media pembelajaran

Keempat, Tahap Implementasi (Implementation). Hasil validasi Ahli Materi mendapatkan nilai 94% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk pengembangan media pembelajaran Tematik berbasis Macromedia Flash tidak perlu revisi. Komentar dan saran dari ahli materi dalam pertanyaan terbuka, dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran tematik. Ahli materi memberikan masukan pada penggunaan warna background yang terlalu dominan dengan warna hijau. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran mendapatkan nilai 87% berada pada kualifikasi baik sehingga produk pengembangan media pembelajaran Tematik berbasis Macromedia Flash tidak perlu revisi. Komentar dan saran dari ahli media pembelajaran dalam pertanyaan terbuka, dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran tematik. Ahli Media Pembelajaran menyarankan agar video dibubuhi referensi dan tambahkan tombol pilihan “ya” dan “tidak” pada pilihan exit media pembelajaran. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran mendapatkan nilai 92% berada pada kualifikasi baik sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Saran dan komentar yang disampaikan oleh guru wali kelas IV dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik. Ahli Pembelajaran memberikan masukan agar menambahkan unsur Islami dalam media pembelajaran. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash valid dan bisa dilakukan uji coba pada tahap berikutnya.

Tabel 1. Hasil Validasi dan Uji Coba Produk Media Pembelajaran Tematik

Sumber	Jumlah Responden	Persentase
Ahli Materi	1	94%
Ahli Media Pembelajaran	1	87%
Ahli Pembelajaran (Guru Wali Kelas IV)	1	92%
Uji Coba Perorangan	3	78%
Uji Coba Kelompok Kecil	6	84,54%
Uji Coba Lapangan	38	85,78%

Hasil Uji Coba Perorangan yang diwakili 3 responden memberikan nilai sebanyak 78.87% berada pada kualifikasi baik sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Komentar dan saran dari responden pada uji coba perorangan dalam pertanyaan terbuka, dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil yang diwakili oleh 6 responden mendapatkan nilai sebanyak 84.54% berada pada kualifikasi baik sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Kemudian hasil Uji Coba Lapangan yang diwakili oleh satu kelas yakni kelas 4

yang berjumlah 38 responden mendapatkan nilai 85.78% berada pada kualifikasi baik sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Hasil uji coba menunjukkan produk media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash perkualifikasi baik, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran tematik.

Kelima, Tahap Evaluasi (Evaluation). Setelah merevisi berdasarkan saran dan masukkan ahli dan responden uji coba, peneliti juga mengambil data hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash pada tema “Indahnya Kebersamaan” subtema “Keberagaman Budaya Bangsaku” kelas IV MI untuk melihat apakah ada kenaikan hasil belajar yang signifikan atau tidak setelah menggunakan media pembelajaran tematik. Adapun datanya adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Pre-tes dan Post-test

No	Pre-Test	Post-Test	No	Pre-Test	Post-Test	No	Pre-Test	Post-Test
1.	65	95	14.	65	95	27.	60	100
2.	65	85	15.	55	95	28.	40	85
3.	60	100	16.	40	80	29.	50	90
4.	50	90	17.	45	100	30.	55	95
5.	60	85	18.	50	90	31.	60	100
6.	50	95	19.	50	95	32.	45	90
7.	45	85	20.	50	90	33.	60	95
8.	50	95	21.	45	95	34.	65	90
9.	65	95	22.	60	95	35.	55	85
10.	50	95	23.	55	85	36.	55	85
11.	65	95	24.	55	95	37.	65	90
12.	60	95	25.	45	85	38.	60	95
13.	70	90	26.	55	85	Rata-rata	55.13	91.71

Data pada tabel di atas, kemudian dianalisis menggunakan SPSS 16 dengan uji t sampel berpasangan. Data dianalisis untuk mengetahui signifikansi atau nilai *probabilitas* apakah hipotesis diterima atau di tolak. adapun hipotesis dalam uji t ini adalah sebagai berikut.

H_0 = tidak ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV MIN 2 Kota Palangkaraya

H_1 = ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV MIN 2 Kota Palangkaraya.

Jika signifikansi kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak. Hasil analisis dari SPSS 16 ditunjukkan pada Tabel 3.

Berdasarkan hasil analisis SPSS 16, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0.000 sehingga kurang dari 0.05 maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Maka kesimpulannya, ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV MIN 2 Kota Palangkaraya. Perbedaan ini juga terlihat dari nilai rata-rata siswa. Pada tahap *pre-test*,

nilai rata-rata siswa sebesar 55,13 dan nilai rata-rata pada tahap *post-test* sebesar 91,71. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 36,58. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash lebih baik daripada sebelumnya. Hal ini bisa dilihat dari hasil signifikansi 0,000 yang diperoleh dalam hasil uji t-tes yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash dibandingkan dengan sebelum menggunakan produk yang dikembangkan. Sebelum menggunakan Macromedia Flash, pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan ceramah sehingga siswa kurang mampu menguasai karena materi lebih banyak dihafal. Setelah Macromedia Flash digunakan dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Macromedia Flash ini bisa mendekatkan siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Jika dalam pembelajaran sebelumnya sulit untuk mendatangkan benda asli yang terkait dengan topik pembelajaran, maka dengan adanya Macromedia Flash yang dikembangkan ini bisa memuat media-media yang sulit untuk didapatkan dalam pembelajaran. Sejalan dengan konsep belajar pada anak usia sekolah dasar yang bersifat konkret, bahwa seyogyanya mereka melihat dan mengalami sendiri apa yang sedang dipelajari sehingga materi lebih mudah dipahami.²⁰ Selain meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran dan menjawab kesulitan dalam menghadirkan media dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas IV dari SPSS 16

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	55.13	38	7.840	1.272
	Sesudah	91.71	38	5.235	.849

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	38	.291	.077

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig.	
	Mean	Std. Dev.	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pre – Post	-36.57	8.063	1.308	-39.229	-33.929	-27.967	37	.000

Media pembelajaran yang menarik, dikemas dengan tampilan simpel dan praktis serta di dalamnya terdapat warna-warna cerah dengan animasi yang menggugah perhatian²¹

²⁰ Baharuddin Esa Nur Wahyuni, *Teori belajar & pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007).

²¹ Yuliawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains Di SD/MI Kelas 5."

akan meningkatkan semangat dalam belajar dan menambah pengetahuan atau keterampilan baru siswa.²² Sehingga berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar siswa²³ dan menambah pengetahuan yang bermakna²⁴ tentang budaya-budaya yang dimiliki bangsa Indonesia.²⁵ Proses belajar bukan hanya sekedar menghafalkan materi, konsep, atau fakta belaka, tetapi juga usaha menghubungkan hal-hal tersebut untuk menghasilkan suatu pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang diperoleh akan dapat dipahami dengan baik dan selalu diingat siswa.²⁶ Nilai sebesar 36,58% adalah selisih dari nilai siswa yang didapat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa karena mereka dapat melihat langsung gerakan, suara, animasi²⁷ yang terdapat pada media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa mengenal dan mengetahui budaya-budaya bangsa Indonesia. Sehingga peran seorang guru sebagai fasilitator siswa dalam belajar, akan sangat terbantu dengan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash dalam penyampaian materi. Ini merupakan upaya memenuhi standar nasional pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum 2013.²⁸

Dari hasil analisis SPSS nilai signifikansi yang didapat adalah 0.000 yang berarti terdapat signifikansi pada uji t sampel berpasangan. Ini menunjukkan bahwa H_1 diterima yaitu ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsa kelas IV. Hasil analisis ini juga diperkuat dengan nilai selisih hasil belajar di atas.

D. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE meliputi 5 tahapan pengembangan. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Hasil validasi dan uji coba media pembelajaran ini sebagai berikut: (1) Validasi ahli materi 94,00%, (2) Validasi ahli media pembelajaran 87,00%, (3) Validasi guru wali kelas IV 92,00%, (4) Uji coba perorangan 78,78%, (5) Uji coba kelompok kecil 84,54%, (6) Uji coba lapangan 85,78%. Selain itu percobaan penggunaan media pembelajaran di MIN 2 Kota Palangka Raya juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test*, setelah dianalisis menunjukkan: Pada tahap *pre-test*, nilai rata-rata siswa sebesar 55,13 dan nilai rata-rata pada tahap *post-test* sebesar 91,71. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 36,58. Hal menunjukkan berarti bahwa media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Rohani. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Andi Prastowo. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. II. Jakarta: Kencana, 2016.

²² Muhammad Ainur Rofiq, Muchammad Eka Mahmud, dan Imroh Atul Musfiroh, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2019): 109–129.

²³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010).

²⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*.

²⁵ Sholeh, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

²⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*.

²⁷ Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003).

²⁸ Sulistyowati, "Menanamkan Karakter Religius Siswa Melalui Buku Ajar Tematik Terintegrasi PAI dan Budi Pekerti."

- Anglada D. *An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*, 2007.
- Ariesto Hadi Sutopo. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Diputra, Komang Sujendra. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5, no. 2 (2016): 125–133.
- Esa Nur Wahyuni, Baharuddin. *Teori belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Gianto. *Upaya Kepala Sekolah dalam Peningkatan Profesionalisme Guru di Madrasah*. Southeast Asian Journal of Islamic Education, Vol. 1 No. 1 (2018): 15-36.
- Hartawan, I. Gusti Nyoman Yudi, I. Gusti Putu Sudiarta, dan Djoko Waluyo. "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis White Board Animation Video." *Widya Laksana* 7, no. 1 (2018): 9–17.
- Khrisnamurti, Dimas Ayu. "Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 6 Samarinda." *Tarbiyah Wa Ta'lim* 6, no. 3 (2019): 63–71.
- M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.
- Rofiq, Muhammad Ainur, Muchammad Eka Mahmud, dan Imroh Atul Musfiroh. "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2019): 109–129.
- Script, Island. *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)*. Jakarta: Media Kita, 2008.
- Sholeh, Muhammad. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 138–150.
- Sulistiyowati. "Menanamkan Karakter Religius Siswa Melalui Buku Ajar Tematik Terintegrasi PAI dan Budi Pekerti." *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 10, no. 1 (2017): 20–34.
- Sutopo, Ariesto Hadi. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- Syabrina, Muhammad. "Menumbuhkan Karakter Tanggung Jawab Melalui Buku Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter." *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 10, no. 1 (2017): 09–19.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Utami, Sri. "Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Pendekatan Tematik Dalam Upaya Pembinaan Sikap Cinta Tanah Air: Di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat." PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.

Muhammad Syabrina, Sulistyowati

Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.

Yuliawati, Fitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains Di SD/MI Kelas 5." *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 3 (2017).