

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar

*Ida Suryani¹, Anggi Permatasari², Jayanti³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: ida954321@gmail.com

Article History: Submission: 2024-06-25 || Accepted: 2024-10-13 || Published: 2024-12-06

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-06-25 || Diterima: 2024-10-13 || Dipublikasi: 2024-12-06

Abstract

This research was conducted due to the lack of use of technology in the use of learning media, especially ethnic diversity material. This study aims to produce learning media based on macromedia flash applications in class V elementary school social studies subjects that are valid, practical, and effective. This research is types of development research based on the stages of the ADDIE model include analyze, design, development, implementation, and evaluate. based on the results of the study, an average overall validity value of 94% was obtained with valid categories. The results of the student response questionnaire were one to one and small group with an overall average of 97.03% with the practical category. As well as field tests with tests, an average percentage of scores of 91.87% was obtained with the effective category. This Based on the results of the study, it was found that the learning media based on the Macromedia Flash application in class V elementary school social studies subjects that were developed were classified as valid, practical, and effective media.

Keywords: Learning Media; Social Studies; Macromedia Flash.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran khususnya materi keanekaragaman suku bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan berdasarkan tahapan-tahapan model ADDIE meliputi *analyze, design, development, implementation, dan evaluate*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai kevalidan keseluruhan sebesar 94% dengan kategori valid. Hasil angket respon siswa yaitu one to one dan small group dengan rata-rata keseluruhan sebesar 97,03% dengan kategori praktis. Serta uji lapangan dengan test didapat rata-rata persentase nilai sebesar 91,87% dengan kategori efektif. Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi macromedia flash pada mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan tergolong media yang valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Macromedia Flash; IPS.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Abad 21 ini banyak sekali membawa perubahan dalam pendidikan seperti pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang membuat perubahan paradigma pembelajaran yang di tandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Karena pada dasarnya pembelajaran pada abad 21 ini merupakan peyebab dari perkembangan dari masa ke masa. Adapun tuntutan pembelajaran abad 21 itu sendiri adalah integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berfikir inventif, berkomunikasi efektif, produktifitas tinggi dan spiritual. (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022, p. 2100). Peran teknologi di era digital sangat mempengaruhi dunia pendidikan yang mana perkembangan teknologi ini dapat kita manfaatkan dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam suatu pembelajaran dapat meyebabkan perubahan penting baik dalam cara membawakan pembelajaran dikelas maupun dalam pengalaman pendidikan baik itu pada guru maupun pada siswa itu sendiri. Teknologi juga telah

mengubah fungsi ruang kelas maksudnya ialah ruang kelas yang modern yang di lengkapi dengan berbagai alat dan sumber daya digital yang memfasilitasi suatu pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran (Endrawati, Supriandi, Wirawan, & Rukmana, 2023, p. 473).

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencapai kepribadian manusia yang lebih baik. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk memahami hakikat dan tujuan pendidikan yang sebenarnya agar mampu berperan dalam persaingan global sehingga dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu memanfaatkan, mengendalikan dan mempunyai daya saing dalam menjalani era globalisasi sekarang. Pendidikan merupakan hal sangat penting bagi setiap orang, Sejak dini anak-anak memperoleh pendidikan yang mereka pelajari baik itu di sekolah maupun dirumah, salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Bagi pembelajaran IPS di sekolah dasar bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami secara singkat, Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut mereka hal tersebut membosankan maka mereka akan malas untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dan bagi sebgaiian siswa pembelajaran IPS masih dianggap pembelajaran yang membosankan, karena seperti yang kita ketahui bahwa IPS dalam jenjang sekolah dasar yakni mengenai sejarah-sejarah masa lampau yang mengharuskan mereka untuk membaca, memahami dan mengingat peristiwa atau kegiatan apa saja yang terjadi di masa lampau.

Model pembelajaran IPS yang disarankan adalah pembelajaran kontekstual. Salah satu ciri pembelajaran kontekstual adalah menyimpan dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Melalui pembelajaran situasional, siswa dapat memperoleh pemahaman konkrit tentang permasalahan dan belajar dari situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa dapat belajar berhubungan langsung dengan nilai-nilai sosial dan budaya lingkungan tempat ia belajar (Widodo, 2020, p. 3). Sederhananya, sumber belajar mengacu pada guru dan materi-materi pembelajaran, seperti buku bacaan. Biasanya, dalam konsep-konsep yang dibuat oleh guru, salah satu komponen pendidikan dirancang dalam bentuk bahan pembelajaran atau pengajaran, biasanya termasuk buku referensi (buku wajib atau rekomendasi). Mendefinisikan sumber belajar sebenarnya tidaklah mudah. Segala sumber daya yang dapat dipergunakan untuk keperluan proses kegiatan pendidikan baik langsung maupun tidak langsung di luar diri peserta didik (lingkungan) selama pembelajaran disebut sumber belajar (Hasyim, 2019, p. 19). Dari sumber belajar yang kurang efektif akan membuat permasalahan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Tanjung Tebat guru di kelas V menyatakan materi IPS yang harus dihafal oleh siswa, pembelajaran konvensional masih diterapkan hingga saat ini, seperti penggunaan buku tema, dan metode ceramah tanpa diselingi dengan pembelajaran konstruktif sehingga siswa sering sibuk sendiri dan kurang terlibat aktif berpikir secara kritis dan kreatif saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari arsip guru wali kelas V bahwa nilai KKM pada mata pelajaran IPS masih rendah yaitu 62 sedangkan penggunaan media pembelajaran juga masih menggunakan buku tematik selain itu guru menggunakan video yang di ambil dari youtube sebagai media pembelajaran. Sehingga dibutuhkan penggunaan strategi maupun media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan Siswa Rendah: Akibat dominasi metode ceramah, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih sering sibuk sendiri dan kurang fokus pada materi yang disampaikan. Peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi macromedia flash belum pernah digunakan pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Tanjung Tebat.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash diperkuat oleh (Sholichah, dkk, 2019, p.11) dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. Hasil penelitian yang diperoleh ahli materi 98,33%, ahli media 97,5% dengan kriteria sangat layak digunakan. Sedangkan hasil angket tanggapan siswa 98,73% dan hasil angket tanggapan guru 97,5% dengan kriteria sangat layak digunakan. Jadi dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran macromedia flash sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan situs profesional. Selain itu, Macromedia Flash juga banyak digunakan untuk membuat game, kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti presentasi produk (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017, p.8). Macromedia Flash diyakini sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan baik, serta dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga dapat memahami dan membentuk konsep pembelajaran secara mandiri. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Oktafiani et al., 2020, p.7) media pembelajaran menggunakan Adobe Flash pada pembelajaran IPA materi gaya memberi motivasi peserta didik dan membuat siswa mandiri. Siswa sehingga dalam menggunakan media dan guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil penelitian (Siregar et al., 2020, p.12) siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi teks cerita dikarenakan kurangnya potensi guru untuk mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbantuan Macromedia Flash cocok untuk digunakan dalam memahami informasi teks cerita karena menggunakan animasi yang menarik, menggunakan gambar yang nyata dan sesuai. Hal tersebut menunjukkan bahwa Macromedia Flash efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada era teknologi saat ini. Macromedia Flash merupakan suatu aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah (Pratiwi, 2019, p. 124).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 2 Tanjung Tebat".

II. METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2021, pp. 752-753) menyatakan penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf. Penelitian ini menggunakan desain model ADDIE. (Sugiyono, 2019, p. 753) mendefinisikan penelitian dan pengembangan (research and development) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan-tahapan dalam penelitian menggunakan model ADDIE yaitu: 1. Analysis 2. Design 3. Development 4. Implementation 5. Evaluation. Hal itu berarti, penelitian dan pengembangan bersifat bertahap untuk menghasilkan suatu produk, dengan menguji kevalidan dan kepraktisan. Metode penelitian dan pengembangan memiliki ciri khas yang akhirnya akan menghasilkan suatu produk. Untuk menghasilkan produk yang layak digunakan, maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan di Sekolah Dasar dan masyarakat. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah atau proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang ada. Teknik pengumpulan data merupakan data untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara. Menurut (Dick & Carey, 2019, p. 34) teknik pengumpulan data tersebut ialah angket, observasi, dan dokumentasi pada media pembelajaran berbasis macromedia flash. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh media Macromedia Flash yang berkualitas dengan memenuhi kriteria *kevalidan, kepraktisan, dan ke efektifan*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, and Evaluation*).

1. Tahap Analysis

Pertama yaitu pemilihan sekolah, peneliti diawali dengan melakukan observasi di SD Negeri 02 Tanjung Tebat. Hasil analisis inilah yang menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi macromedia flash. Berdasarkan hasil analisis kinerja,

analisis kebutuhan, analisis silabus, dan analisis materi peneliti berkeinginan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik supaya bisa menarik keuntungan dan minat siswa kepada materi yang diajarkan. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator silabus maka peneliti akan membahas tentang keanekaragaman seni rupa daerah yaitu sepuluh pakaian adat di pulau sumatera.

2. Tahap Design

Desain prototype media pembelajaran berbasis aplikasi macromedia flash pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa, yang mana pada tabel tersebut berisi tentang Info Mata Pembelajaran IPS, Tema 7, Subtema 2 (Keanekaragaman Suku Bangsa) dan Kelas V SD. Selanjutnya memuat Kompetensi Dasar Pembelajaran dan indikator, lalu dari tabel 5 sampai dengan tabel 14 berisi tentang materi 10 pakaian adat. Dan tabel 15 sampai 17 berisi forum kuis.

3. Tahap Devolepment

Pada tahap pengembangan ini peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi macromedia flash pada studi IPS kelas V. Bentuk dan isi dari pengembangan media ini selalu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Produk yang dibuat bagus, menarik, lengkap dan sesuai dengan materi yang diambil. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi macromedia flash. Setelah media pembelajaran sudah dibuat, dilakukan validasi kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh spesialis, khususnya spesialis media, spesialis materi, dan spesialis bahasa. Proses validasi ini dilakukan sebanyak 3 orang ahli. Validasi ini berkenaan dengan relevansi media, materi, dan bahasa, Validasi ditujukan untuk menilai keabsahan produk yang dikembangkan dan para ahli ini juga menyediakan ide, apabila ada kekurangan dari item yang dibuat.

Tabel 1. Saran Validator terhadap Prototype

Validator	Komentar/Saran
1	1. Sudah bagus tapi coba perbaiki media/konten 2. Perbaiki kontras warna
2	1. Perbaiki size media 2. Warna pada gambar diganti
3	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>macromedia flash</i> sangat menarik

Dari tabel prototype di atas setelah media melakukan revisi maka hasil dari revisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Berbasis aplikasi macromedia flash terlihat lebih jelas dan menarik untuk digunakan. Berikut tabel kesimpulan penilaian validator terhadap prototype. Media pembelajaran Berbasis aplikasi macromedia flash yang baru-baru ini diperbaiki oleh ide dari validator akan terlihat pada tabel terlampir.

Tabel 2. Kesimpulan Validator Terhadap Prototype

Validator	Komentar/Saran
1	Layak diuji cobakan dengan revisi
2	Layak diuji cobakan tanpa revisi
3	Layak diuji cobakan tanpa revisi

Validasi ahli materi ini dilakukan agar dapat melihat keakuratan materi yang ada pada Media pembelajaran Berbasis aplikasi macromedia flash. Ahli materi adalah dosen dari Universitas PGRI Palembang, Berdasarkan penilaian dari ahli materi secara keseluruhan sudah sangat baik untuk digunakan peneliti.

Tabel 3. Hasil Angket Lembaran Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	SKOR				
		1	2	3	4	5
Media	Isi dalam media macromedia flash					√
	Warna yang digunakan pada media macromedia flash					√

Aspek yang dinilai	Indikator	SKOR				
		1	2	3	4	5
	Tata letak gambar pada media macromedia flash				√	
	Ketersediaan serta kemudahan dalam mendapatkan bahan media macromedia flash					√
	Media macromedia flash memudahkan peserta didik dalam memahami materi					√
	Kesesuaian rancangan dengan materi					√
Jumlah						29
Rata-rata Keseluruhan						96 %
Kategori						Sangat Valid

Berdasarkan dari tabel diatas didapat hasil validasi dari ahli media dengan rata rata 96 %. Dengan demikian hasil dari para ahli media dapat di katakan valid. Validasi ahli Bahasa ini dilakukan agar mengetahui kesesuaian penggunaan bahasa untuk siswa kelas V Sekolah Dasar agar nantinya siswa mudah dalam memahai isi yang ada pada Media pembelajaran Berbasis aplikasi macromedia flash. Adapun ahli bahasa adalah dosen dari Universitas PGRI Palembang yaitu Bapak. Aldora Pratama. M.Pd. Menyarankan untuk memperbaiki ketepatan bahasa dan pemilihan kata sehingga lebih mudah dipahami Adapun hasil validasi ahli bahasa disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Lembar Validasi ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Indikator	SKOR				
		1	2	3	4	5
Bahasa	Ketepatan struktur kalimat.					√
	Kebakuan kalimat.				√	
	Pesan informasi mudah dipahami.					√
	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.					√
	Ketepatan tata bahasa.				√	
	Ketepatan ejaan.					√
Jumlah						28
Rata-rata Keseluruhan						93 %
Kategori						Sangat Valid

Berdasarkan dari tabel diatas didapat hasil validasi dari ahli bahasa dengan rata rata 93 %. Dengan demikian hasil dari ahli bahasa dapat di katakan valid. Penilaian validator terhadap media berbasis aplikasi macromedia flash dari aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidannya mencapai kriteria yang sudah sesuai dengan ketentuan. Kesimpulan hasil pemeriksaan survei lembar persetujuan dari tiga validator telah ditunjukkan sebelumnya bisa di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Lembar Validasi

Validator	Nilai Kevalidan
Validator I	93 %
Validator II	93 %
Validator III	96 %
Jumlah	282 %
Rata-Rata	94 %

Dari hasil validasi kepada ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 94 %, dalam hal ini persentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 86%-100% berdasarkan kriteria dikategorikan sangat valid serta dapat digunakan untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun secara umum.

4. Tahap Implementation

Pada tahap ini peneliti melakukan empat tahap pengujian, yaitu tahap uji one to one, tahap small group, tahap kelompok besar, dan tahap uji tes soal. Adapun hasil dari tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Tahap Implementation

No	Tahap	Keterangan
1	One to One	Dari hasil angket respon peserta didik dengan uji perorangan (one to one) terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi macromedia flash dengan hasil nilai 95,96% dengan kategori sangat baik dan peneliti juga menerima saran dan komentar baik dari peserta didik.
2	Small Group	Setelah peserta didik mengisi angket nilai yang diperoleh yaitu sebesar 96,46% dengan kriteria sangat baik pada media pembelajaran berbasis macromedia flash.
3	Kelompok Besar	Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil pendapat reaksi siswa selama uji coba produk yang telah dilakukan, peneliti memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 97,03 %, dalam hal ini persentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 86%-100% dikategorikan <u>sangat praktis dan dapat digunakan.</u>
4	Uji Tes Soal	Berdasarkan data tes dapat diketahui berdasarkan ketentuan KKM, siswa yang tuntas dalam tes ini terdiri dari 14 siswa dan 2 orang siswa tidak mencapai nilai KKM. Dari hasil tes soal yang telah dilakukan peneliti memperoleh nilai rata-rata keefektifan sebesar 91,87%, dalam hal ini persentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 86%-100% maka dapat diasumsikan demikian media berbasis aplikasi macromedia flash yang telah dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat efektif untuk dapat digunakan.

5. Tahap Evaluation

Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran dapat diketahui setelah peneliti menyelesaikan siklus ujian dan penyisihan soal siswa sekolah dasar kelas V yang menjadi bahan eksplorasi. Sehubungan dengan kelebihan dan kekurangannya produk media berbasis aplikasi macromedia flash sebagai berikut:

Tabel 7. Kelebihan dan Kekurangan produk

Kelebihan	1) Penampilan media berbasis aplikasi macromedia flash yang menarik membuat siswa antusias dan semangat untuk belajar pelajaran IPS pada materi tentang keanekaragaman suku bangsa. 2) Karena media berbasis aplikasi macromedia flash sifatnya digital jadi siswa bisa digunakan di manapun murid ingin belajar. 3) Dapat menarik minat murid untuk terus maju dengan memanfaatkan inovasi
Kekurangan	Dalam penggunaan media berbasis aplikasi macromedia flash, memerlukan laptop, HP agar dapat mengaksesnya untuk belajar dirumah

B. Pembahasan

Pengembangan media berbasis aplikasi macromedia flash dengan mata pelajaran IPS, peneliti menggunakan model ADDIE yaitu dari tahap Analysis, Design, Devolepment, and Evaluation. Adapun pembahasan hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 8. Pembahasan

No	Hasil	Keterangan
1	Hasil Kevalidan	Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Tanjung Tebat. Didapat hasil pada penelitian ini yaitu menghasilkan media berbasis aplikasi macromedia flash yang sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk oleh ahli atau pakar didapatkan hasil yaitu, Validator I dengan presentase 93%, Validator II dengan presentase 93%, dari Validator III dengan presentase 96%, dari hasil ketiga validator didapatkan nilai rata-rata sebesar 94 % dengan kriteria kevalidan Sangat Valid.

2	Hasil Kepraktisan	Selanjutnya kepraktisan media berbasis aplikasi macromedia flash dapat dilihat dari angket respon siswa mulai dari uji coba one to one, uji coba small group. Didapatkan hasil uji coba one to one yang melibatkan 3 siswa dengan hasil 83%, uji coba small group yang melibatkan 17 siswa dengan hasil 97%, dari kedua tahapan tersebut didapatkan hasil dengan nilai rata-rata sebesar 97,03 % dengan masuk dalam kategori Sangat Praktis .
3	Hasil Keefektifan	Hasil keefektifan yang dilakukan oleh 17 siswa dengan semula siswa tuntas sesuai KKM. Dengan nilai rata-rata 91,87% dengan kriteria Sangat Efektif. Berdasarkan hasil pada penelitian ini hasil yang didapatkan oleh peneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 2 Tanjung Tebat yaitu media berbasis aplikasi macromedia flash yang Sangat Efektif .

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 2 Tanjung Tebat” dapat disimpulkan bahwa hasil validasi diperoleh 94%. Hasil kepraktisan diperolehnya persentase hasil analisis nilai rata-rata kepraktisan yang telah didapat dari uji coba lembar angket respon siswa sebesar 97,03%. Kemudian hasil nilai dari keefektifan yang telah di dapat dari siswa uji coba melalui tes soal sebesar 91,87% dengan kategori sangat efektif untuk dapat digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD yang valid, praktis dan efektif.

B. Saran

Dilihat dari manfaat penelitian, maka peneliti memberikan saran 1) Bagi Peserta Didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahan pertimbangan peneliti dalam menggunakan bahan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash. 2) Bagi Pendidik, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka guru hendaknya mengembangkan wawasannya di teknologi kepada siswa dan memberi pemahaman akan kemajuan teknologi kepada siswa. 3) Bagi Sekolah, mengangkat nama baik sekolah karena dapat mengembangkan dan menggunakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. maka guru hendaknya mengembangkan wawasannya dibidang teknologi. 4) Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti media yang sama. Pengembangan media berbasis aplikasi macromedia flash dengan mata pelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12.
- Aullia Delwi .(2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartfone Materi Suhu Dan Kalor Pembelajaran IPA kelas V SD/MI. PGSD FKIP Universitas Negeri Surabaya, 9 No 07, 1-11.
- Bharti, M. C. (2019). Role of digital library and information centers in modern education system and research development. *Indian Journal of Library Science and Information Technology*, 4(1), 1–4
- Borg, W. R. and M. D. Gall. 2021. Educational Research: An Introduction. Fifth
- Dewi Rahmadayanti, A. H. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Dwanda Putra, L., Ahmad Dahlan, U., Tri Widiastuti, B., Imanda Sari, S., & Kunci, K. (2023). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V Sd Muhammadiyah Bodon. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 398–406.

- Education, P. (2021). SITTAH: *Journal of Primary Education*, Vol. 2 No. 1, April 2021. 2(1).
- Elmira, U., Abay, D., Shaimahanovna, D. A., Erzhenbaikyzy, M. A., Aigul, A., & Rabikha, K. (2022). The importance of game technology in primary education. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(4), 996–1004
- Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pendidikan Ips. *Ittihad*, 11(2), 117–127.
- Endrawati, D. S., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital :Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 473.
- Farikhatin, N., Eka Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 9–15.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>
- Febriyanti Yuli Satriyani. (2019). Buku Pedoman PraktikObservasi Lapangan. *Repository Univ.Trilogi*, 7.
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81.
- Harminia, A., Wardiah, D., & Aryaningrum, K. (2019). Pemanfaatan Media Video Poros Maritim Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 1 Talang Kelapa. ... *Jurnal Pembelajaran IPS*, 4(2), 63–68.
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12.
- HERANI, N. E. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 59–67.
- Hotimah. H., Ermiana I., Rosyidah, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis, 2(1), 7-12.
- Huda, A., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31.
- Ida Fitriyati, A.H. (2017).Jurnal Pembelajaran Sains. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Dasar Menengah Pertama,27-34.
- Indaryani, N. T., & Sridiyatmiko, G. (2022). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3(01), 125–128.
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36–43.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>
- Jacob, T. A., Marto, H., Darwis, A., & Negeri, S. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah Jurnal Penelitian*, 2(2), 140–148.

- Kanak-kanak, D. I. T. (2018). Eneng Rafiatuddarojah, 2018 Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 PAUD Di Taman Kanak-Kanak Universitas Pendidikan Indonesia / repository.upi.edu / perpustakaan.upi.edu.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Lubis, dkk. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash, 4(1), 396-401.
- Ningrum, A. S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ningrum, A. S. (2022) 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar). *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1, 166-177.
- Nikasari, D., Purwati, P. D., & Trimurtini, T. (2024). Pengembangan Media Vocabulary Digital Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Teks Deskripsi. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 16-23. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.400>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-8.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9-19.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 2100.
- Rahmi, M., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku, 3(2), 178-185.
- Ridwan, M. (2023). *Macromedia Flash: Jenis-jenis dan Manfaatnya*.
- Saputro, R. A., Idris, M., & Suryani, I. (2020). Sejarah Dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(1), 6-17.
- Siregar, Z. S., Martias, M., & Sugiarto, T. (2018). Studi Tentang Penggunaan Internet sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian oleh Siswa Kelas XI Program Studi Teknik Otomotif di Smk *Automotive Engineering*.
- Sugiyono, P. D. (2021). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); kedua).
- Sugiyono. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D Bandung*; ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metodelogi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd(ed.); ke2 ed.).
- Sutriyono, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Macromedia Flash Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Volume Bangun Ruang Sisi Datar Kelas III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 2613-9677.

Syahrudin. (2020). Nilai Budaya Manyambang Masyarakat Desa Lok Baintan Dalam Sebagai Sumber Belajar IPS. *Universitas Lambung Mangkurat*, 5(3), 248–253.

Ujang Cepi Berlian; Solekah; Puji Rahayu. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 10(1), 1–52.

Wekerle, C., Daumiller, M., & Kollar, I. (2022). Using digital technology to promote higher education learning: The importance of different learning activities and their relations to learning outcomes. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(1), 1–17.

Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan bahan ajar berbantuan macromedia flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2).

Yani, S. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8, 841-850.