

**PENERAPAN MEDIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8
UNTUK MENGENALKAN HURUF DAN KATA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
DI MI AL FATAH JATISARI TAJINAN
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Oleh

NUR SALIM ALFAN
NIM 10140069



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2015

**PENERAPAN MEDIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8
UNTUK MENGENALKAN HURUF DAN KATA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
DI MI AL FATAH JATISARI TAJINAN
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

NUR SALIM ALFAN

NIM 10140069



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN MEDIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8
UNTUK MENGENALKAN HURUF DAN KATA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
DI MI AL FATAH JATISARI TAJINAN KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Telah Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing

Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 19690211 199503 1 002

Tanggal 19 Januari 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN MEDIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENGENALKAN HURUF DAN KATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI MI AL FATAH JATISARI KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Nur Salim Alfian (10140069)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 05 Februari 2015 dan
dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

**Ketua Sidang,
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707200801 1 021**

: _____

**Sekretaris Sidang,
Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 19690211199503 1 002**

: _____

**Pembimbing,
Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 19690211199503 1 002**

: _____

**Penguji Utama,
Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403199803 1 002**

: _____

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403199803 1 002

PERSEMBAHAN

Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa aku banggakan

Syukur alhamdulillah dengan do'a dan motivasinya, akhirnya perjalanan yang begitu sulit ku tempuh dengan penuh semangat demi membanggakan kedua orang tua yang selalu aku sayangi dan cintai.

Terimakasih ayah, Ibu, dan adik ku tercinta atas semua yang engkau berikan. semoga apa yang telah ku raih dapat berguna bagiku, agama dan bangsaku.

Teruntuk Guru Dan Dosenku

Terima kasih ku kepada dosen pembimbing bapak Drs. A. Zuhdi, MA yang senantiasa sabar dalam membimbing ku dan selaku kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia yang senantiasa memberikan izin untuk melakukan penelitian di MI Al Fatah.

Teruntuk Seluruh Sahabat-Sahabat Karibku

Terima kasih untuk sahabat-sahabatku yang selalu memberikan motivasi serta semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar. dan tak lupa untuk dua sahabat seperjuangan ku yang saat ini masih ada kuliah semoga cepat menyusul dan semoga kalian juga diberi kelanacaran semua .

*Wahai dzat yang maha tahu dan maha pengasih.....
Jadikanlah karyaku ini sebagai amal ibadahku, Amin.....*

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: "...niscaya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat..." (Al-Mujadalah: 11).¹



¹ Surat Al-mujadalah ayat 11, *Alqur'an Terjemahan Al-Jamil*. Bekasi: Cipta bagus segara. hlm 543

Drs. A. Zuhdi, MA

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nur Salim Alfian

Malang, 19 Januari 2015

Lamp : 4(Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nur Salim Alfian

NIM : 10140069

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk
Mengenalkan Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia Kelas I Di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang.

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Drs. A. Zuhdi, MA

NIP. 19690211 199503 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 19 Januari 2015

Nur Salim Alfian

KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dengan judul “ Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Mengenalkan Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang”.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari jalan jahiliyah menuju jalan Islamiyah, yakni Ad-Dinul Islam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Muhammad Walid, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Drs. A. Zuhdi, MA selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasinya hingga laporan ini selesai.

5. Bapak M. Zubad Nurul Yakin, M.Pd dan bapak Bayu Tara Wijaya, S.Si yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan media berbasis macromedia flash 8 serta berkenan memberikan saran dan kritik dalam penyempurnaan media pembelajaran.
6. Bapak dan Ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
7. Bapak Ainur Rofiq, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang berserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Ibu Dina Mariana, S.Pd.I selaku guru bidang studi Bahasa Indonesia di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal hingga selesai.
9. Seluruh siswa kelas I MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang yang turut membantu jalannya program penelitian ini.
10. Semua teman-teman PGMI angkatan 2010 yang selalu memberikan banyak pengalaman yang berharga.
11. Kepada semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan dukungan selama perancangan dan pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Amin.

Malang, 19 Januari 2015

Penulis,

Nur Salim Alfian
NIM. 10140069

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1. Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase	51
2. Tabel 4.1. Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Bidang Studi dan Siswa	59
3. Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Media Ajar Bahasa Indonesia	59
4. Tabel 4.3. Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media Ajar.....	61
5. Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media Ajar.....	62
6. Tabel 4.5. Kritik dan Saran Ahli Media Terhadap Media Ajar	64
7. Tabel 4.6. Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media	65
8. Tabel 4.7. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Terhadap Media Ajar Bahasa Indonesia	66
9. Tabel 4.8. Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran Terhadap Media Ajar Bahasa Indonesia	68
10. Tabel 4.9. Data Penilaian Media Berbasis Macromedia Flash 8 Siswa Kelas I.....	69
11. Tabel 4.10. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	72
12. Tabel 5.1. Kualisi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	77
13. Tabel 5.2. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	87
14. Tabel 5.3. Hasil Statistik Pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	89

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1. Desain Uji Coba Produk44



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Surat Izin dari Fakultas
2. Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
3. Lampiran III : Bukti Konsultasi
4. Lampiran IV : Identitas Subyek Validator
5. Lampiran V : Hasil Lembar Validasi para Ahli
6. Lampiran VI : Hasil Lembar Validasi Uji Coba Lapangan
7. Lampiran VII : Lembar Kerja Siswa
8. Lampiran VIII : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMA MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
G. Definisi Istilah	8
H. Sistematika Penulisan	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu	10
B. Kajian Teori	11
1. Definisi Pembelajaran	11
2. Hasil Belajar	12
3. Belajar Tuntas.....	13
4. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI.....	14
5. Fungsi Bahasa Indonesia	14
6. Pengertian Pembelajaran	16
7. Langkah Pembuatan Media	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk	41

1. Desain Uji Coba	41
2. Subyek Uji Coba	46
3. Jenis Data	46
4. Instrument Pengumpulan Data	48
5. Teknik Analisis Data	49

BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Media Ajar Hasil Pengembangan	54
B. Deskripsi Efektifitas Penggunaan Hasil Pengembangan.....	69
C. Deskripsi Pelaksanaan Hasil Pengembangan	72

BAB V PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Bahasa Indonesia Kelas I	75
B. Analisis Tingkat Keefektifan Penggunaan Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Bahasa Indonesia Kelas I.....	84
C. Analisis Tingkat Pelaksanaan Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Bahasa Indonesia Kelas I	87

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	93
B. Saran	94
1. Saran Pemanfaatan	94
2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	95

DAFTAR PUSTAKA	96
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	98
--------------------------------	-----------

مستخلص البحث

تطوير تعليم الأحرف والمفردات لمادة اللغة الإندونيسية على ضوء مكروميديا فلاش 8 لفصل الأول بمدرسة الفتاح الابتدائية الإسلامية جاتيساري. البحث العلمي لقسم تربية المعلمين للمدرسة الابتدائية، كلية التربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. المشرف: أحمد زهدي الماجستير.

الكلمات الأساسية: التطوير، مكروميديا فلاش، اللغة الإندونيسية

يقول تطوير مادة الدراسة على ضوء مكروميديا فلاش 8 لانتاج كفاءة الطلاب. والسبب هو قلة معرفة الطلاب لتعليم الأحرف والمفردات في مادة اللغة العربية، وهذا التعليم لم يستخدم الطريقة الجيدة والوسائل التعليمية الجذابة. فلذا، رأى الباحث أن تطوير الوسائل البديلة منها استخدام مكروميديا فلاش 8 التفاعلي والحداثي.

هذا البحث العلمي يركز عن (1) كيف تطوير تعليم الأحرف والمفردات لمادة اللغة الإندونيسية على ضوء مكروميديا فلاش 8 لفصل الأول بمدرسة الفتاح الابتدائية الإسلامية جاتيساري مالانق؟، (2) كيف فعالية استخدام مكروميديا فلاش 8 لتعليم الأحرف والمفردات لفصل الأول بمدرسة الفتاح الابتدائية الإسلامية جاتيساري مالانق؟، (3) كيف تطبيق تعليم الأحرف والمفردات لمادة اللغة الإندونيسية على ضوء مكروميديا فلاش 8 لفصل الأول بمدرسة الفتاح الابتدائية الإسلامية جاتيساري مالانق؟

واستخدم الباحث في هذا البحث منهج البحث والتطوير بأسلوب بورق وغال. وتتكون هذا البحث من أربع خطوات التالية: (1) خطوة قبل التطوير، (2) التطوير، (3) تطبيق الإنتاج، (4) خطوة بعد التطوير. ومجتمع هذا البحث هو طلاب لفصل الأول بمدرسة الفتاح الابتدائية الإسلامية جاتيساري مالانق. وهذا التطبيق لجمع مصادر البيانات لمعرفة تصديق تطوير وسائل الدراسة.

ونتيجة هذا البحث هي أن تطوير تعليم الأحرف والمفردات لمادة اللغة الإندونيسية بوسائل مكروميديا فلاش 8 قد يحصل على معيار الصداق بنسبة درجة التصديق 88%، وتقويم الخبر في وسائل التعليم يحصل درجة جيدة بنتيجة 95%، وتقويم الخبر في التعليم يحصل درجة التصديق 94%، وتطبيق الطلاب يحصل درجة التصديق 95.36%. هذه النتيجة تدل على أن هذا التطوير تلائم في عملية التعليم.

ABSTRAK

Alfan, Nur Salim. 2015. *Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Mengenalkan Huruf dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Drs. A. Zuhdi, MA.

Penerapan media berbasis macromedia flash 8 terhadap hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Mengenalkan Huruf dan Kata terkait dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu perlu adanya alternatif media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media berbasis macromedia flash 8 yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini membahas tentang: (1) Bagaimana pengembangan media berbasis macromedia flash 8 untuk mengenalkan Huruf dan Kata Pada siswa kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang? (2) Bagaimana efektifitas penggunaan media berbasis macromedia flash 8 untuk mengenalkan Huruf dan Kata Pada siswa kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang? dan (3) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Bahasa arab dengan menggunakan media berbasis macromedia flash 8 untuk mengenalkan Huruf dan Kata Pada siswa kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang?

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*, dengan rancangan penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan *Borg and Gall*. Berdasarkan prosedur tersebut terdapat empat tahap penelitian yaitu 1) tahap pra pengembangan, 2) tahap pengembangan, 3) tahap uji coba produk, 3) tahap pasca pengembangan. subjek penelitian dalam uji coba pengembangan ini adalah siswa kelas I MI Al Fatah. Uji coba ini digunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dari pengembangan media berbasis macromedia flash 8 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, ahli media mencapai tingkat kevalidan 95%, uji ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 94%, dan siswa mencapai tingkat kevalidan 95,36%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media berbasis Macromedia Flash 8, Hasil belajar.*

ABSTRAK

Alfan, Nur Salim. 2015. Application Based Media Macromedia Flash 8 To Introduce letters and words Indonesian Lesson In Class I in MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang. Thesis, Department of Teacher Education Elementary School. Faculty and Teaching MT. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisors: Drs. A. Zuhdi, MA.

Application of Macromedia Flash 8 based media to the learning outcomes of students is still relatively low. This is due to the lack of students' understanding of the material Know Letters and Words related to learning Indonesian media have not used the strategy and interesting learning. Hence the need for an alternative medium of learning, one using Macromedia Flash 8 based media interactive and fun.

This study discusses: (1) How is the development of media-based Macromedia Flash 8 to introduce letters and words In first grade students at MI Al Fatah Jattānwālī Tajinan Malang? (2) How effective use of media-based Macromedia Flash 8 to introduce letters and words In first grade students at MI Al Fatah Jattānwālī Tajinan Malang? and (3) How is the implementation of learning the Arabic language by using the media-based Macromedia Flash 8 to introduce letters and words In first grade students at MI Al Fatah Jattānwālī Tajinan Malang?

The method used in this research is the Research and Development (R & D), the research design was adapted from the model development Borg and Gall. Based on these procedures, there are four stages of the research: 1) pre-development stage, 2) stage of development, 3) test phase product. 3) post-development stage. research subjects in the trial of this development is the class I MI Al Fatah. The test is used to collect data in order to determine the level of validity of the developed learning media.

The results of the Macromedia Flash-based media development 8 for Indonesian subjects valid criteria with test results matter experts reach 88% level of validity, media expert achieve 95% level of validity, test learning experts reached a level of validity of 94%, and the students reach the level of validity 95.36%. This shows that the media developed feasible for use in the learning process.

Keywords: Development, Media-based Macromedia Flash 8, learning outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi istilah, serta sistematika pembahasan. Masing-masing dikpaparkan seperti berikut ini.

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran ada beberapa unsur yang sangat penting, diantaranya adalah penggunaan multi metode dan pemanfaatan media pembelajaran. Beberapa unsur tersebut akan mempengaruhi respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Media berperan signifikan dalam menciptakan iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang efektif.¹ Dapat juga dikatakan bahwa pembelajaran membutuhkan kreativitas dan tingkat imajinatif yang tinggi untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyapaian pesan dan isi pembelajaran.²

¹ Azhar, Arsyad. *Media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers. 2002). Hlm. 15.

² *Ibid*. hlm. 16.

Dengan demikian, akan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan pada diri siswa baik pemahaman maupun keterampilannya.³

Secara umum keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa variabel, antara lain: guru, siswa, sarana prasarana, kurikulum dan lain-lain. Variabel-variabel ini akan saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Guru tanpa siswa tidak akan terjadi proses pembelajaran, demikian juga siswa tanpa variabel yang lain tidak mungkin terjadi proses pembelajaran.⁴

Pada setiap kegiatan pembelajaran terlebih dahulu harus dirumuskan tujuan pembelajarannya. Tujuan pembelajaran harus bersifat “*behavioral*” atau berbentuk tingkah laku yang dapat diamati, dan “*measurable*” atau dapat diukur. Dapat diukur artinya dapat dengan tepat dinilai apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada awal kegiatan pembelajaran dapat dicapai atau belum. Disinilah letak pentingnya strategi pembelajaran, yaitu menentukan semua langkah dan kegiatan yang perlu dilakukan, sehingga dapat memberikan pengalaman yang belajar kepada siswa.⁵

Sehubungan dengan hal di atas, guru Bahasa Indonesia juga tidak lepas dari berbagai kendala dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya tentang metode pembelajaran yang akan dipakai dalam pembelajaran. Selama ini sebagian besar guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih menjadikan metode ceramah sebagai alternatif pertama. Secara tidak langsung, kondisi ini akan

³ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2001), hlm. 15.

⁴ Abdul Hamid dkk, *Op.cit.*, hlm 157

⁵ Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2010). Hlm. 1

berdampak atau berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, karena metode yang digunakan guru bersifat monoton dan membosankan.

Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan tantangan tersendiri bagi kalangan dunia pendidikan. Utamanya, guru diharapkan dapat menemukan format baru dan pola pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Apabila siswa dapat merasakan manfaat kompetensi bahasa lewat pembelajaran bahasa Indonesia, maka pada gilirannya akan menunjang siswa dalam mencapai kompetensi lainya. Untuk itu, dalam rangka menemukan model pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif dan menyenangkan terkait dengan kompetensi belajar menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan, maka peneliti tertarik mencoba **“Penerapan Media Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Mengenalkan Huruf dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis *macromedia flash 8* untuk mengenalkan huruf dan kata pada siswa kelas awal pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang?

2. Bagaimana efektifitas penggunaan media berbasis *macromedia flash 8* untuk mengenalkan huruf dan kata pada siswa kelas awal pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang?

C. Tujuan Penerapan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis *macromedia flash 8* mengenalkan huruf kata pada siswa kelas awal pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang.
2. Menjelaskan efektifitas penggunaan media berbasis *macromedia flash 8* untuk mengenalkan huruf dan kata pada siswa kelas awal pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa media pengajaran, media yang dihasilkan adalah media berbasis *macromedia flash 8* yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah materi tentang mengenal huruf dan kata pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di MI.

2. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan program media berbasis *macromedia flash 8*.
3. Produk media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD dengan petunjuk yang digunakan dalam mengoperasikan media.

E. Pentingnya Penelitian dan Penerapan

Penerapan media berbasis *macromedia flash 8* diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk siswa kelas I di MI Al Fatah. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media *macromedia flash 8* antara lain:

1. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa dan penguasaan materi terhadap siswa sebagai tolak ukur pemahaman siswa serta dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang media berbasis *macromedia flash 8* serta agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara logis, praktis dan sistematis serta efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran serta dapat

digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif di kelas.

4. Bagi pengembang

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan mengembangkan program media *Macromedia Flash 8* dalam meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media *macromedia flash 8* pada bahasa Indonesia antara lain:

- a. Media berbasis *macromedia flash 8* dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.
- b. Media berbasis *macromedia flash 8* akan menarik perhatian siswa dan motivasi belajar siswa.
- c. Belum tersediannya media bahasa Indonesia yang dikembangkan dengan menggunakan media berbasis *macromedia flash 8* pada materi mengenal huruf dan kata.
- d. Guru bidang studi bahasa Indonesia masih kesulitan dalam mengembangkan media berbasis *macromedia flash 8*.

2. Keterbatasan pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* antara lain sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan dengan media *macromedia flash 8* hanya terbatas pada materi mengenal huruf dan kata yang ada dikelas I semester 1.
- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media berbasis *macromedia flash 8* di kelas I MI Al Fatah.
- c. Penilaian kevalidan pada media berbasis *macromedia flash 8* ini dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu satu validator ahli media dan satu validator ahli materi dan satu guru bidang studi bahasa Indonesia di MI Al Fatah sebagai ahli pembelajaran.
- d. Penilaian kevalidan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan media berbasis *macromedia flash 8* ini dilakukan dengan uji coba lapangan yakni pada siswa kelas I MI Al Fatah.

G. Definisi Istilah

Penulis memberikan penegasan dan pembahasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi sebagai berikut:

1. Media

Media adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.⁶

2. *Macromedia flash 8*

⁶ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya)*, (Jakarta: CV Rajawali, 1986), hlm 19

Macromedia flash 8 adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan *flash* dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil.⁷

3. Meningkatkan

Kata meningkatkan berasal dari kata tingkat yang artinya jenjang, babak, mendapat imbuhan me-kan menjadi meningkatkan yang artinya membawa kejenjang yang lebih tinggi atau membawa kejenjang berikutnya.⁸

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.⁹

H. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi enam bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri.

Bab pertama, mengemukakan uraian-uraian pendahuluan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, proyeksi spesifikasi produk yang dikembangkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan, definisi istilah dan sistematika penulisan.

Bab kedua, berisi kajian pustaka yang membahas tentang kajian terdahulu dan kajian teori yang terdiri pembelajaran bahasa Indonesia, tinjauan materi

⁷ Deni darmawan, *Loc.cit.*, hlm 232

⁸ Iis Uun Fardiana, "Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang". *Skripsi*. (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang, 2009), hlm 14

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 54

bahasa Indonesia, pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* dan hasil belajar.

Bab ketiga, berisi tentang metode pengembangan yang memaparkan desain pengembangan yang disederhanakan, prosedur pengembangan dan uji coba produk.

Bab keempat, berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni deskripsi pengembangan media dan penyajian data yang diperoleh setelah melalui uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji guru mata pelajaran dan uji coba lapangan.

Bab kelima, berisi pembahasan tentang analisis pengembangan media, analisis hasil validasi ahli, analisis tingkat keefektifan, keefisiensi dan kemenarikan media ajar dan analisis pengaruh penggunaan media ajar.

Bab keenam, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan saran-saran yang berupa pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk rujukan teori dan lampiran-lampiran yang mendukung laporan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas, kajian terdahulu, kajian teori yang terdiri dari definisi pembelajaran, hasil belajar, belajar tuntas, metode pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD, fungsi bahasa Indonesia, pengertian media pembelajaran pengembangan media *macromedia flash 8*, hasil belajar.

A. Kajian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa *skripsi* tentang pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang diantaranya:

1. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Professional 8 dan Efektivitasnya untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di MA Nurul Ulum Malang*. Tesis, Ditulis oleh Achmad Diny H Pada Tahun 2010, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Prodi Pendidikan Bahasa Arab.¹
2. *Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa kelas IV*

¹ Achmad Diny, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Professional 8 dan Efektivitasnya Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Di Ma Nurul Ulum Malang ”, Tesis, (Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maliki Malang, 2010)

Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang. Skripsi, Ditulis oleh Iis Uun Fardiana Pada Tahun 2012, , Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.²

3. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Tesis, Ditulis oleh Makhi Ulil Pada Tahun 2010, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Prodi Pendidikan Bahasa Arab.³

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu diatas, belum ada penelitian pengembangan yang membahas tentang mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I materi mengenal huruf dan kata. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah mata pelajaran dan materi pembelajaran yang berbeda pada penelitian tersebut. Adapun persamaannya adalah pada penggunaan media yang akan dikembangkan.

B. Kajian Teori

1. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan

² Iis Uun Fardiana, "Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan kemampuan Kognitif Siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang", *Skripsi*, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maliki Malang, 2012)

³ Makhi Ulil, "Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Tesis*, (Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maliki Malang, 2010)

pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.⁴

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.⁵

2. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Metode pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan kemampuan

⁴ A. Fatah Yasin, *"Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam"*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm.71.

⁵ <http://eduarticles.com>

intelektual dan kesusastraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon, situasi lokal, regional, dan global.⁶

Secara umum, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- d. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁷

⁶ Depdiknas, "*Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (SD/MI)*", (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm. 10-11.

⁷ *Ibid.*, hlm. 13.

3. Fungsi Bahasa Indonesia

Dalam kehidupan bermasyarakat seseorang tidak mungkin hidup menyendiri tanpa kehadiran orang lain. Hal itu membuktikan bahwa pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia secara naluriah terdorong untuk bergaul dengan manusia lain baik untuk menyatakan keberadaan dirinya, mengespresikan kepentingannya, menyatakan pendapatnya, maupun untuk mempengaruhi orang lain demi kepentingannya sendiri, kepentingan kelompok atau kepentingan bersama.⁸

Lahirnya konsep bahasa Indonesia yang baik dan benar pada dasarnya tidak terlepas dari konteks pemakaian bahasa yang beragam-ragam seperti yang telah disebutkan seperti diatas. Bahasa Indonesia yang baik dalam hal ini adalah bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan situasi, sedangkan bahasa indonesia yang benar adalah bahasa Indonesia yang penggunaannya sesuai dengan kaidah yang berlaku. Dengan demikian, yang dimaksud dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah bahasa Indonesia yang penggunaannya sesuai dengan situasi pemakaiannya dan sekaligus sesuai pula dengan kaidah yang berlaku.

Atas dasar konsep tersebut kita memperoleh suatu kejelasan bahwa yang dimaksud dengan bahasa Indonesia yang baik belum tentu bahasa Indonesia yang benar, sebaliknya bahasa Indonesia yang benar juga belum tentu bahasa Indonesia yang baik karena semua itu bergantung pada situasi pemakaian dan kaidah yang berlaku.

⁸Mustakim. Membina Kemampuan Berbahasa.1994. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. Hal 1

Sebagai contoh, kita tahu bahwa situasi dalam rapat dinas, seminar atau karya ilmiah adalah situasi bahasa yang resmi semacam itu kita dituntut untuk menggunakan bahasa yang mencerminkan sifat keresmian, yaitu bahasa yang baku. Jika dalam situasi semacam itu kita tidak menggunakan bahasa yang baku.⁹

Dalam literatur bahasa, para ahli umumnya merumuskan fungsi bahasa bagi setiap orang ada empat, yaitu :

1. Sebagai alat berkomunikasi
2. Sebagai alat mengespresikan diri
3. Sebagai alat berintegrasi dan beradaptasi
4. Sebagai alat kontrol sosial.(keraf 1994: 3-6)

Kalau kita cermati, sebenarnya, ada satu lagi fungsi bahasa yang selama ini kurang disadari sebagian anggota masyarakat, yaitu sebagai alat untuk berfikir. Seperti kita ketahui ilmu tentang cara kita berfikir kita adalah logika. Dalam proses berfikir bahasa bahasa selalu hadir bersama logika untuk merumuskan konsep proposisi dan simpulan. Segala kegiatan yang menyangkut penghitungan atau kalkulasi, pembahasaan atau analisis, bahkan berangan-angan atau berkhayal hanya dimungkinkan berlangsung melalui proses berfikir disertai alatnya yang tidak lain adalah bahasa. Sejalan dengan uraian diatas dapat diformalisasikan bahwa makin tinggi kemampuan berbahasa seseorang, makin tinggi pula kemampuan berpikirnya, berpegang pada pada formula itulah didalam prakata ini penulis berani seseorang tidak mungkin menjadi intelektual tanpa menguasai

⁹*Ibid* 21

bahasa. Seseorang intelektual pasti berpikir dan prosesberpikir pasti memerlukan bahasa.¹⁰

4. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Kata media berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan¹¹.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Comunication Technology/AECT*) di amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, video dengan bantuan alat-alat seperti proyektor dan pesawat radio/video¹².

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997).¹³ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses

¹⁰Lamuddin Finoza. *Komposisi Bahasa Indonesia*. 1993, Insan Mulia. Jakarta. Hal 2-3

¹¹ Arief S. Sadiman Dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993) hlm 6

¹² *Ibid.*, hlm 6

¹³ Ouda Teda Ena, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi*, From: <http://Www.Ialf.Edu/Kipbipa/Papers/Oudatedaena.Doc>, Akses, Senin, 20/4/2014.

komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.¹⁴

Banyak sekali pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh para tokoh, tapi menurut terminologi kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara. Adapun penjabaran tokoh-tokoh tentang pengertian media pembelajaran antara lain:

1. Menurut Berlach dan Ely mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
2. Menurut Heinich, dkk Media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.
3. Media Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi

¹⁴ Hujair AH.Sanaky. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm 3

dengan si-belajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.

4. Menurut H. Malik media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ahsanuddin: 2006).¹⁵

Dari pengertian di atas, dapat diambil kesempatan ciri-ciri media pembelajaran diantaranya:

- a) Penggunaanya dikhususkan atau dialokasikan pada kepentingannya
- b) Merupakan alat untuk menjelaskan apa yang ada dibuku pelajaran baik berupa kata-kata simbol atau bahkan angka-angka.
- c) Media pembelajaran bukan hasil kesenian
- d) Pemanfaatan media pembelajaran tidak sebatas pada suatu keilmuan tertentu tapi digunakan pada seluruh keilmuan.

Tujuan dan manfaat media pembelajaran :

- a. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- 2) Meningkatkan efesiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

¹⁵ Abdul Hamid dkk, *Op.cit.*, hlm 168

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.¹⁶

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar sebagai berikut:

Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu:

- a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
- d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.

¹⁶ Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm 2

- e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
- f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- g) Meningkatkan kualitas pengajaran.

b. Peranan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.¹⁷

Secara lebih detail, Al Fauzan (2003) menyebutkan bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar sebagaimana berikut:¹⁸

- 1) Memperkaya pengalaman belajar peserta didik

Beberapa studi tentang media pembelajaran menunjukkan bahwa media memainkan peran yang sangat penting dalam memperkaya pengalaman belajar karena peserta didik menyaksikan dan merasakan secara langsung tema pembahasan yang dibicarakan di kelas serta dapat

¹⁷ Abdul Hamid dkk, *Op.cit.*, hlm 170

¹⁸ *Ibid.*, hlm 172-173

mempermudah dalam memahaminya karena disampaikan dengan cara yang menarik melalui media tertentu.

2) Ekonomis

Yang dimaksud dengan ekonomis disini adalah bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan media akan dapat menyampaikan risalah pembelajaran secara efektif dalam waktu yang relatif lebih cepat dibandingkan dengan tanpa menggunakan media, pada saat yang sama tenaga yang dibutuhkan atau menjelaskan pelajaranj relatif lebih sedikit juga.

3) Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran

Melalui media pembelajaran, materi pelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih jelas, karena media mendekatkannya kepada kenyataan yang dapat dirasakan secara langsung. oleh karena itu perhatian peserta didik terhadap pelajaran semakin meningkat dan kepuasan terhadap pelajaran juga meningkat.

4) Membuat peserta didik lebih siap belajar

Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung, situasi pembelajaran pun berjalan lebih efektif dan membuahkan hasil yang lebih baik. karena itu keinginan peserta didik dan kesiapannya untuk belajar lebih meningkat juga.

5) Mengikutsertakan banyak panca indra dalam proses pem-belajaran

Semakin banyak anggota panca indra yang ikut serta dalam proses belajar, maka hasil belajar peserta didik diharapkan bertahan lebih lama

sehingga kualitas belajarnya lebih baik. Dan proses belajar mengajar dengan menggunakan banyak panca indra itu ada pada penggunaan media pembelajaran.

5. Langkah Pembuatan Media

a. Sejarah Perkembangan *Flash*

Sejak diperkenalkan pertama kali oleh Macromedia pada tahun 1997, *Flash* telah memiliki standar interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada web. mulai versi keduanya, *Flash* dilengkapi dengan fitur untuk mengeksport animasi kedalam format video. Salah satu animasi *Flash* pertama yang tampil di televisi adalah animasi buatan Honkworm Internasional yang berjudul *Fishbar*. Animasi ini ditayangkan oleh stasiun televisi bertaraf internasional MTV dalam *MTV's Cartoon Sushi* pada tahun 1998.¹⁹

Ada banyak *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membangun sebuah pembelajaran multimedia, terutama sekali dengan memanfaatkan kualitas *software* serta dukungan spesifikasi komputer yang anda miliki. di antara *software* yang sudah familiar di Indonesia, yang sering digunakan dalam membangun animasi adalah *macromedia flash*. Dalam perkembangannya hingga kini *macromedia flash* ini sudah dibeli lisensi produknya oleh kelompok perusahaan *Adobe* sehingga *flash* yang sekarang telah terintegrasi dengan kelompok *software*

¹⁹ Wahana Komputer, *Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS3*, (Jakarta: Salemba Infotek, 2009), hlm 1

Adobe, seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Premier*, *Adobe Dreamwaver*, *Adobe After Effect* dan sejenisnya.²⁰

b. Pengenalan *macromedia flash 8*

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan *flash*, dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu, animasi yang dihasilkan oleh program *flash* banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.²¹

Macromedia flash 8 adalah versi terbaru dari *flash*, sejak diakusisi oleh *Adobe*, kemampuan fitur-fiturnya menjadi sangat dashyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi *web*, kartun, multimedia interaktif, sampai aplikasi untuk ponsel. Selain itu, *Flash 8* juga kompatibel dengan *software-software* desain dan animasi lainnya.²²

c. Pengenalan Komponen-Komponen *Flash 8*

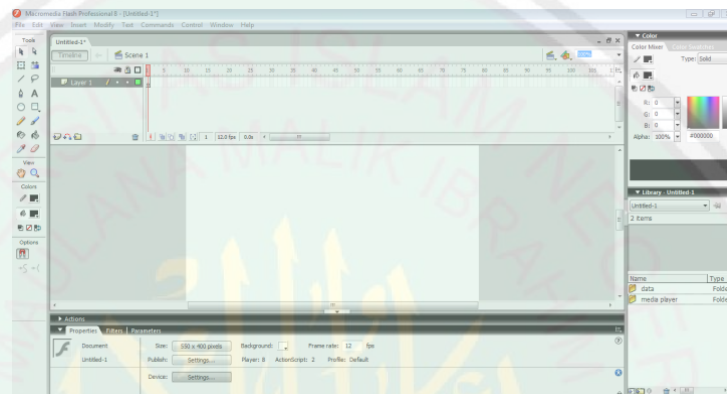
Sebelum membuat sebuah animasi dan media lainnya dengan menggunakan *flash*, pertama anda harus mengenal dahulu komponen-komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah media interaktif tersebut. Anda harus mengenal semua komponen yang terdapat di aplikasi *flash* ini agar pekerjaan dalam pembuatan media interaktif ini dapat berjalan dengan lancar. Di

²⁰ Deni Darmawan, *Op.cit.*, hlm 231

²¹ *Ibid.*, hlm 232

²² Andrisa ST, *Student Guide Series Macromedia Flash 8*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2007), hlm 2

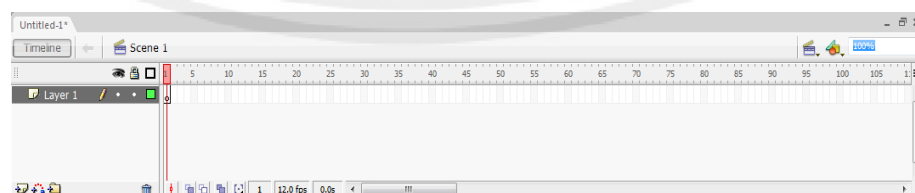
bawah ini merupakan window atau tampilan dari aplikasi *flash* yang digunakan dalam pekerjaan pembuatan media interaktif.²³



Beberapa penjelasan tentang komponen penting dalam *Flash* versi 8 adalah sebagai berikut.

1) *Timeline*

Jika anda membayangkan *movie Flash* sebagai sebuah buku, *Timeline* merupakan tabel interaktif dari isinya. Setiap adegan seperti sebuah tab, setiap frame seperti halaman, dan layer seperti tumpukan buku.



2) *Stage (Area Kerja)*

²³ Deni Darmawan, *Loc. cit.*, hlm 232

Stage merupakan tempat anda bekerja membuat gambar, membuat animasi, dan lain-lain di tempat ini. Pada *Flash*, anda dapat mengontrol seberapa besar layarnya, dan apa warnanya, melalui kotak dialog *Movie Properties*.

3) *Toolbar*

Toolbar berisi kumpulan *tool* yang digunakan untuk membuat dan memilih isi di dalam *Timeline* dan *Stage*. *Toolbar* terbagi menjadi *tool* dan *modifier*. setiap *tool* memiliki ukuran *Modifier* tertentu yang ditampilkan ketika kita memilih *tool* tersebut.



Arrow tool : *Tool* ini digunakan untuk memilih suatu objek atau untuk memindahkannya.



Sub Selection Tool: *Tool* ini digunakan untuk mengubah suatu objek dengan edit points.



Gradient Transform Tool: *Tool* ini digunakan untuk memberi warna gradasi pada objek.



Line Tool: *Tool* ini digunakan untuk membuat garis lurus



Lasso Tool: Tool ini digunakan untuk membuat garis secara manual.



Pen Tool: Tool yang digunakan untuk menggambar dan mengubah bentuk suatu objek dengan menggunakan edit points (lebih teliti dan akurat).



Text Tool: Tool ini digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.



Oval Tool: Tool ini digunakan untuk membuat objek lingkaran.



Rectangle Tool: Tool ini digunakan untuk membuat objek kotak.



Pencil Tool: Tool ini digunakan untuk menggambar sebuah objek sesuai dengan yang anda sukai. Namun, setiap bentuk yang anda buat akan diformat oleh Flash menjadi bentuk sempurna.



Brush Tool: Tool ini sering digunakan untuk memberi warna pada objek bebas.



Eyedrop Tool: Tool ini digunakan untuk mengambil warna yang diseleksi oleh tool ini.



Erase Tool: Tool ini digunakan untuk menghapus objek yang tidak diperlukan.



Hand Tool: digunakan untuk menggerakkan suatu tampilan objek pada *stage* tanpa mengubah posisi objek tersebut pada *stage*.



Zoom Tool: Tool ini digunakan untuk memperbesar objek

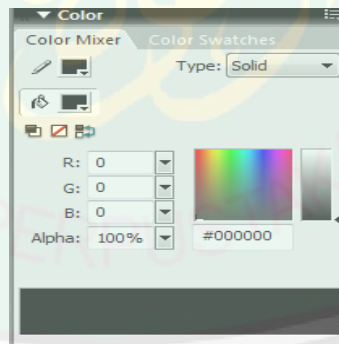


Fill Color: Tool ini digunakan untuk mewarnai bagian Fill objek.

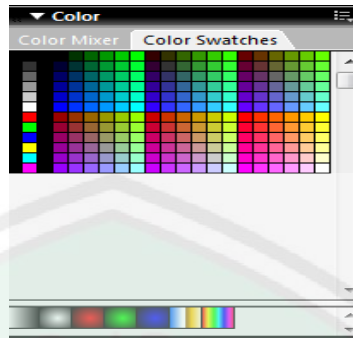
4) Color Window

Color Window merupakan bagian dari *flash* yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang anda buat. *Color Window* terdiri dari:

- a) *Color Mixer*, digunakan untuk mengatur warna pada objek sesuai dengan keinginan anda. Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu: *None, Solid, Linear, Radial, Bitmap*.



- b) *Color Swatches*, digunakan untuk memberi warna pada objek yang anda buat sesuai dengan warna pada window.



5) *Action Frame*

Action Frame merupakan window yang digunakan untuk menuliskan *ActionScript* untuk *Flash*. Biasanya *ActionScript* digunakan untuk mengendalikan objek yang anda buat sesuai dengan keinginan anda. Dengan adanya *action* memungkinkan pemberian perintah terhadap animasi yang kita buat. Misalnya, kita buat tombol *play*, *stop*, dan sebuah objek lingkaran. Jika kita tekan tombol *play*, maka lingkaran bergerak dari kiri dan ke kanan. Jika kita klik *stop*, maka lingkaran akan berhenti. Semua itu bisa dilakukan dengan memberikan perintah pada tombol serta lingkarannya sehingga mengikuti apa yang kita inginkan.

selain memberikan perintah pada animasi, kita juga bisa mengisikan pemograman dengan *action*. misalnya, kita bisa membuat kalkulator yang dapat digunakan digunakan untuk menghitung atau bahkan membuat game sekalipun. Namun, pembuatan hal tersebut sangat kompleks dan membutuhkan banyak usaha. Pada bab ini kita belajar *action* yang sederhana bab yang umum digunakan dalam web.

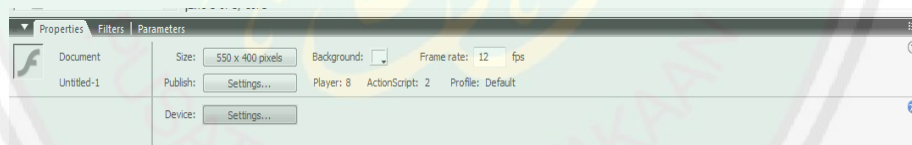
Flash menggunakan bahasa *ActionScript* untuk menambahkan interaktivitas ke dalam animasi. Bahasa *ActionScript* ini mirip dengan

bahasa *JavaScript*. Pada dasarnya *ActionScript* ini adalah suatu kumpulan perintah yang digunakan untuk mengaktifkan suatu *action* tertentu.



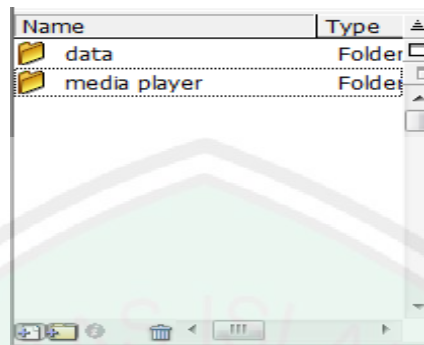
6) *Properties*

Properties merupakan bagian yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang anda buat.



7) *Components*

Components digunakan untuk menambahkan objek-objek yang diperlukan untuk kebutuhan *web application* maupun media interaktif.



Bagian-bagian di atas merupakan bagian-bagian utama yang sering digunakan dalam pembuatan media interaktif dengan *default layout*. Pada dasarnya *Flash* mempunyai banyak window layout dalam pembuatan sebuah animasi, di antaranya, yaitu: *Default Layout*, *Designer* [1024x768], *Designer* [1280x1024], *Designer* [1600x1200], *Developer* [1024x768], *Developer* [1280x1024], *Developer* [1600x1200]. Untuk mengubah window layout, anda dapat membukanya melalui menu Window lalu pilih Panel sets. Namun, kali ini kita akan menggunakan window Default Layout, karena semua tools dan window standar yang kita butuhkan untuk membuat sebuah animasi ada di sini.²⁴

d. Fungsi Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam *Flash 8* kita dapat memasukan elemen-elemen seperti gambar atau movie, animasi, presentasi,

²⁴ *Ibid.*, hlm 232-237

game.dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.

Berikut ini adalah Kelebihan dan Kekurangan *Macromedia Flash 8* sebagai berikut:

8) Kelebihan *Macromedia Flash 8*

Kelebihan tersebut di antaranya adalah *macromedia flash 8* merupakan program yang bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan perangkat ajar. *Macromedia Flash 8* dilengkapi dengan *action script* (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih variatif dan tentunya lebih menarik di banding dengan program presentasi lainnya.

Penggunaan *macromedia flash 8* sebagai *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *edutainment*, didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. Bahwa *Flash 8* memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis, antara lain, misalnya:

- (a) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *macromedia flash 8* dengan mudah dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- (b) Pengguna program *Macromedia Flash 8* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur yang dikehendaknya.

(c) *Macromedia Flash 8* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *Flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.

(d) *Macromedia Flash 8* menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. hal ini memungkinkan pengguna program *Macromedia Flash Professional 8* untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.

9) Kekurangan *Macromedia Flash 8*

Berdasarkan kelebihan penggunaan media *macromedia flash 8*, ada keterbatasan-keterbatasan penggunaan *macromedia flash 8* tersebut, yaitu:

- (a) Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan *software desain grafis* sebelumnya.
- (b) Grafisnya kurang lengkap.
- (c) Lambat login.
- (d) Kurang Simpel.
- (e) Menunya tidak *user friendly*.
- (f) Perlu banyak referensi tutorial.
- (g) Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.
- (h) Bahasanya pemrogramannya agak susah.
- (i) Belum ada template di dalamnya.

- (j) Ukuran file besar.²⁵

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat di didik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorif.²⁶

Hasil belajar yang diperoleh siswa kadang-kadang baik dan kurang baik. Hal ini tentu saja tidak lepas dari usaha belajar siswa. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sangatlah banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.²⁷

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berada dalam diri anak didik. Faktor intern adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor jasmaniah

Keadaan jasmaniah dapat melatar belakangi aktivitas belajar siswa.

Keadaan jasmaniah yang segar berbeda dengan fisik yang letih. Proses

²⁵ Taharudin, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Diklat Las Burus Manual Di SMK N 2 Pengasih*, Skripsi. (Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta, 2012) Hlm 12

²⁶ Purwanto, *Op.cit.*, hlm 54

²⁷ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 54

belajar akan terganggu jika kesehatan siswa terganggu, selain itu juga siswa akan cepat lelah, kurang bersemangat, ngantuk jika badannya lemah.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis sangat berpengaruh hasil belajar siswa karena berhubungan dengan kejiwaan siswa. Faktor ini terdiri dari :

a) Inteligensi

Intelegensi adalah salah faktor yang sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar siswa. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Intelagensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mangetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, dan mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk mem-perhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar siswa, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat

menambah kegiatan belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan.

c) **Bakat**

Bakat merupakan kualitas kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu yang berbeda-beda. Apabila suatu pelajaran sesuai dengan bakat siswa maka hasil belajar siswa akan lebih baik karena siswa senang belajar dan akan lebih giat lagi belajarnya. Sehingga sangatlah penting untuk mengetahui bakat siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

d) **Motivasi**

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik. Siswa akan berhasil dalam belajar jika pada dirinya ada keinginan untuk belajar dan untuk membentuk motivasi yang kuat dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan dan pengaruh lingkungan yang baik.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar anak didik, yang terdiri dari 3 faktor yaitu: faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

1) **Faktor keluarga**

Faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang. Hubungan antara individu dalam suatu keluarga yang hangat dan

harmonis akan menciptakan rasa tenang dan aman yang bisa berdampak positif terhadap keberhasilan belajar seseorang. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

a) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anak sangat besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini jelas dan dipertegas oleh Sutjipto Wirowidjoyo dengan menyatakan bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama.

b) Relasi antar anggota keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dan anaknya. Sebenarnya relasi antar anggota keluarga ini erat hubungannya dengan cara orang tua mendidik anaknya. Hubungan yang baik antar anggota keluarga akan berpengaruh terhadap kelancaran belajar dan keberhasilan anak.

c) Suasana rumah

Suasana rumah berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Agar anak dapat belajar dengan baik maka perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Suasana rumah yang tenang dan tentram selain membuat anak kekerasan atau betah tinggal di rumah, anak juga dapat belajar dengan baik.

d) Keadaan ekonomi keluarga

Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar. Fasilitas belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa akan dapat menerima, memahami dan mengembangkan bahan pelajarannya.

3) Faktor Masyarakat

Lingkungan masyarakat terhadap siswa adalah lingkungan dimana anak tidak berada dibawah pengawasan orang tua atau keluarganya, juga tidak berada dibawah pengawasan guru atau petugas sekolah. Lingkungan masyarakat ada yang dapat menunjang keberhasilan belajar dan menciptakan suasana dimana bakat anak bisa berkembang. Namun banyak pula yang menyebabkan potensi diri anak mengarah pada hal yang tidak sesuai dengan jiwanya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian. Hal-hal tersebut meliputi: metode pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk pengembangan.

1. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg and Gall, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti melalui empat tahap, a) tahap pra pengembangan, b) tahap pengembangan produk, c) tahap uji coba produk, d) tahap pasca pengembangan:

a. Tahap Prapengembangan Produk

Pada tahap prapengembangan produk yaitu mempelajari dan meneladani karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media ajar yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media ajar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

1) Mengkaji Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan standart kompetensi dan kompetensi dasar. Pada tahap ini ditentukan jumlah SK dan KD yang akan dikembangkan ke dalam media ajar. Adapun SK dan

KD yang dipilih adalah Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan mengenal huruf dan kata.

2) Melakukan Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perilaku dan karakteristik siswa kelas I MI, serta menganalisis kesulitan belajar siswa dan menganalisis kebutuhan media ajar bahasa Indonesia siswa kelas I MI. Dalam kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru bidang studi serta mengamati bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi mengenal huruf dan kata.

Dengan demikian hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih mengacu pada kurikulum KTSP, hanya saja kurang bervariasi sehingga terkesan menjenuhkan dan membosankan serta bersifat monoton bagi siswa. Selain itu juga dikarenakan kurangnya media yang mendukung dalam pembelajaran. Sehingga hal tersebut akan membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3) Pengumpulan dan Pemilihan Bahan

Pada tahap ini, pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media ajar. materi yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan pembelajaran mengenal huruf dan kata, gambar yang akan dijadikan contoh dalam media ajar yang dikembangkan.

4) Menyusun Kerangka Media Ajar

Penyusunan kerangka media ajar untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langkah pembelajaran dari kompetensi mengenal huruf dan kata.

b. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media ajar berbasis *macromedia flash 8*. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru bidang studi dan beberapa pihak yang berkompeten dalam bidang bahasa Indonesia.

c. Tahap Validasi Produk

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media ajar. Pada tahap ini melibatkan tiga kelompok yang meliputi kelompok ahli, guru dan siswa. Validasi produk yang pertama dilakukan dengan konsultasi kelompok ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan praktisi/guru. Dari hasil penilaian dari validasi ahli dan praktisi kemudian produk direvisi. Kemudian dilakukan uji lapangan sehingga dapat diketahui kelayakan media berbasis *macromedia flash 8* bahasa Indonesia.

d. Tahap Pasca Pengembangan

Tahap pasca pengembangan bertujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan berdasarkan data yang telah diperoleh dari uji coba ahli. Pada tahap ini diketahui bahwa produk akan direvisi atau diimplementasikan. Sedangkan produk yang belum sempurna akan direvisi.

2. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefektifan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknis analisis data.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan yang dilakukan, mulai dari:

- a) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media ajar yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media ajar yang kurang

- b) Pengembang melakukan perbaikan media ajar berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan.

2) Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan mulai dari:

- a) Ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru bidang studi Bahasa Indonesia) memberikan komentar dan saran terhadap media ajar yang dihasilkan.
- b) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan.
- c) Pengembang melakukan perbaikan media ajar Bahasa Indonesia berdasarkan angket penilaian yang diberikan.

Dari hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dari para ahli dan guru bidang studi dengan mengisi angket penilaian dan memberikan masukan atau saran terhadap bahan ajar tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media ajar untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

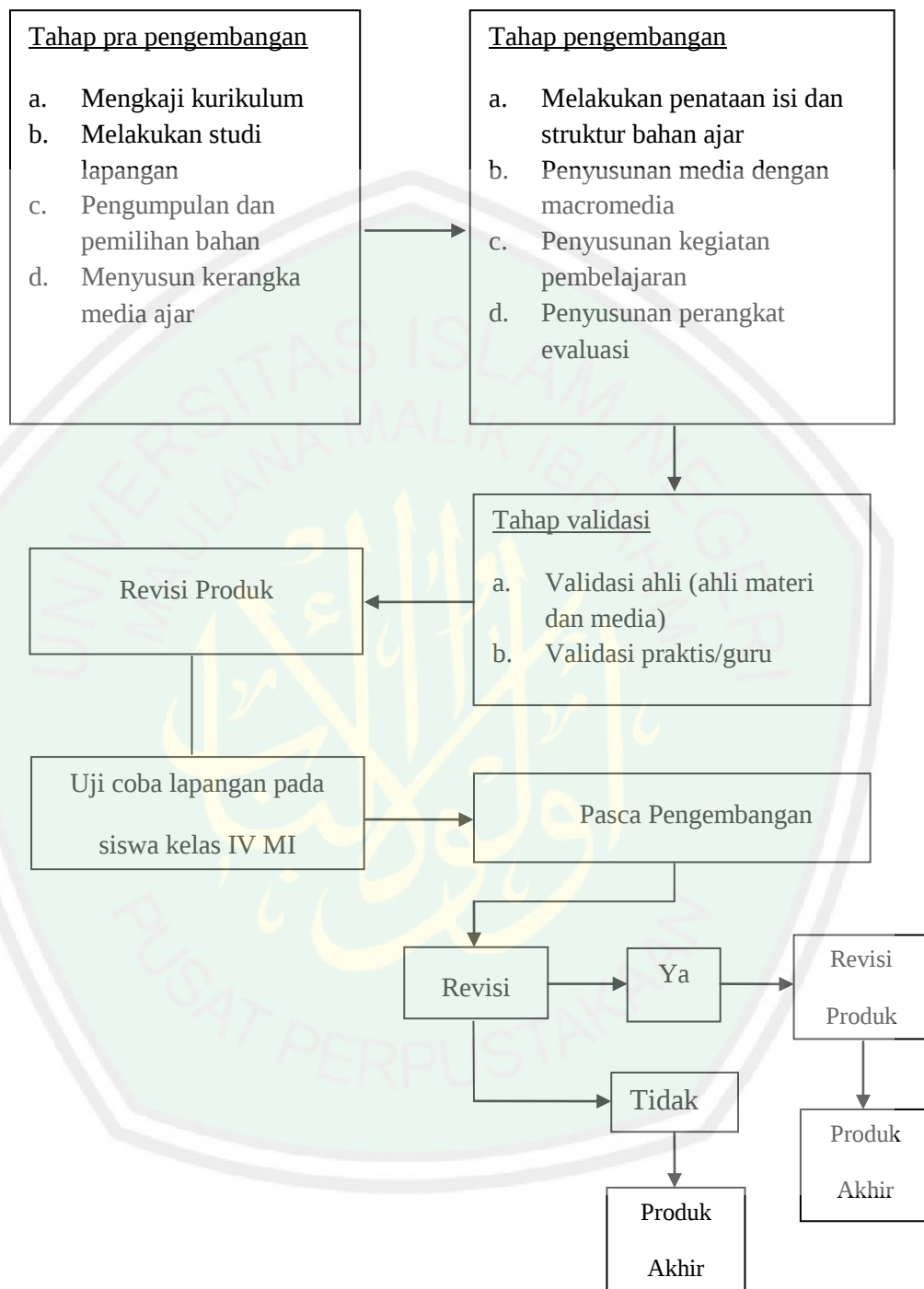
3) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Fatah yaitu terdiri dari:

- a) Peneliti mengamati siswa pada saat proses pembelajaran materi pelajaran menggunakan media *macromedia flash 8* dalam bentuk CD hasil pengembangan.

- b) Siswa memberikan penilaian terhadap media *macromedia flash* 8 Bahasa Indonesia dari hasil pengembangan.
- c) Peneliti melakukan analisis data hasil penelitian.
- d) Peneliti melakukan perbaikan media ajar berdasarkan hasil analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Fatah yaitu pemanfaatan media ajar untuk siswa MI kelas I dengan materi mengenal huruf dan kata. Selanjutnya desain penilaian produk tersebut secara umum dapat dijelaskan pada gambar 3.3



Gambar 3.3

Desain Uji Coba Media.¹

¹ Ilza, *ibid.*, hlm 42

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang mengenal huruf dan kata ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru bidang studi bahasa Indonesia kelas I MI sebagai ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al Fatah. Pemilihan Madrasah Ibtidaiyah Al Fatah sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu (1) siswa mengalami kesulitan mengenal huruf dan kata, (2) siswa mengalami kesulitan dalam hal membaca bahasa Indonesia, (3) sebagian siswa memiliki IQ rendah.

1) Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi bahasa Indonesia. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang setidaknya:

- a) Menguasai karakteristik materi bahasa Indonesia di MI khususnya materi tentang mengenal huruf dan kata.
- b) Memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.
- c) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* dalam bentuk CD interaktif.

2) Ahli Media

Ahli media pembelajaran ditetapkan sebagai penguji media *macromedia flash 8* bahasa Indonesia dalam bentuk CD Interaktif.

Pemilihan ahli media didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran terhadap kemenarikan media ajar.

3) Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan penilaian terhadap pengembangan media *macromedia flash 8* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun kriteria guru bahasa Indonesia kelas I adalah sebagai berikut:

- a) Guru tersebut sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI.
- b) Guru tersebut memiliki pengalaman dalam mengajar bahasa Indonesia.
- c) Kesiadaan guru bahasa Indonesia sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

4) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al Fatah angkatan 2013-2014 yang berjumlah 23 siswa.

c. Jenis Data

Jenis data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini diantaranya adalah:

- 1) Kesesuaian, validitas isi materi yang diperoleh dari ahli materi mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Kesesuaian, Validitas media yang diperoleh dari ahli media pembelajaran.
- 3) Kesesuaian penggunaan media berbasis *macromedia flash 8* dalam bahasa Indonesia kelas I.
- 4) Keefektifan penggunaan media ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran diperoleh dari sasaran uji coba.

Berdasarkan jenis data yang diungkapkan di atas, untuk lebih memudahkan analisis maka jenis data akan dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media ajar tersebut.²

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes diantaranya adalah:

- 1) Penilaian ahli/isi materi dan media pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media ajar meliputi kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan,

² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasra Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2003), hlm 25

ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ajar menjadi efektif.

- 2) Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media berbasis *macromedia flash 8*.
- 3) Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media *macromedia flash 8* hasil pengembangan (hasil post test).

Sedangkan data kualitatif yang dikumpulkan dari angket ahli bidang studi berupa:

- a) Informasi mengenai pembelajaran bahasa Indonesia yang diperoleh melalui wawancara dengan guru bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Al Fatah Jatisari Tajinan Malang.
- b) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui ahli isi, ahli media, dan ahli pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Al Fatah Jatisari Tajinan Malang.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yakni berupa angket. Pengumpulan data yang digunakan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:³

1) Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran

³ Ilza, *loc. cit.*, hlm 46

ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket yang digunakan adalah jenis angket yang berisi *rating scale*. Kuasisioner (angket) *rating scale* adalah angket yang berisikan pertanyaan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a) Angket penilaian ahli materi
- b) Angket penilaian ahli media pembelajaran
- c) Angket penilaian guru bidang studi bahasa Indonesia kelas I.
- d) Angket penilaian siswa melalui uji coba lapangan (*field evaluation*).

e. Teknik Analisis Data

Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu analisis isi, analisis deskriptif dan analisis data hasil tes.

1) Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan analisis pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan standar

kompetensi dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media *macromedia flash 8* bahasa Indonesia dalam bentuk CD interaktif.

2) Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan produk hasil pengembangan media ajar bahasa Indonesia yang berupa CD interaktif kelas I.

Data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis data dan dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data yang berbentuk kata atau simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif prosentase, dengan rumus sebagai berikut:⁴

$$p = \frac{\sum X}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan :

p = persentase yang dicari

⁴ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm: 112

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Sedangkan dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar menggunakan kualifikasi penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase

Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
84-100	Sangat valid	Tidak revisi
68-84	Valid	Tidak revisi
52-68	Cukup valid	Sebagian revisi
36-52	Kurang valid	Revisi
20-36	Sangat kurang valid	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media ajar yang dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, guru bidang studi bahasa Indonesia dan siswa kelas I MI. Dalam pengembangan ini, media ajar yang

dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

3) Analisis Data Hasil Tes

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai system baru (*before-after*) sebagai berikut:⁵



keterangan:

O_1 : Nilai sebelum perlakuan

O_2 : Nilai sesudah perlakuan

X : Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan test prestasi atau *achievement tes* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan test awal (*pre-test*) dan test akhir (*pos-test*) dalam rangka untuk perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas I sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media

⁵ Sugiyono, *op.cit.*, hlm 303

ajar. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:⁶

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Rata-rata dari gain antara tes akhir dan tes awal

d = Gain (selisih) skor tes akhir terhadap tes awal setiap subjek

n = Jumlah subjek

⁶ Subana dkk, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 131

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang paparan data penelitian, paparan data ini meliputi: Deskripsi media hasil pengembangan, Deskripsi efektifitas penggunaan hasil uji coba lapangan, Deskripsi pelaksanaan hasil uji coba lapangan.

A. Deskripsi Media Hasil Pengembangan

1. Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8*

Pada media hasil pengembangan yang telah disusun yaitu media berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I SD/MI dengan tema mengenal huruf dan kata. Adapun komponen-komponen yang ada dalam media berbasis *macromedia flash 8* adalah sebagai berikut:

a. Halaman depan

Halaman depan pada media pembelajaran dengan judul “Huruf dan Kata”. Pada halaman ini disertai menu awal yaitu: SK, KD dan indikator, peta konsep, materi, kosa kata, evaluasi dan dilengkapi dengan animasi serta ilustrasi musik.



b. Rincian SK, KD dan Indikator

Pada menu standart kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, siswa harus menguasai dalam kegiatan pembelajaran.

berikut adalah tampilan menu SK, KD, dan indikator sebagai berikut:



c. Peta konsep

Pada menu peta konsep ini terdapat komponen-komponen yang akan dipelajari oleh siswa dalam media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8*. Adapun tampilannya yaitu sebagai berikut:



d. Isi Materi

Isi materi pada media berbasis *macromedia flash 8* berisi tentang mengenal huruf dan mengenalkan kata dengan melihat hewan atau benda yang ada dalam media yaitu sebagai berikut:

1) Materi Mengenal Huruf

Dalam materi mengenal huruf ini berisi tentang menyebutkan huruf satu persatu dari A-Z.



2) Materi Mengenal kata

Dalam materi mengenal kata ini berisi tentang menyebutkan kata dengan petunjuk gambar hewan atau benda.



e. Evaluasi

Dalam evaluasi berisi tentang menyusun kata dengan petunjuk gambar sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam memahami materi.



2. Penyajian Data Validasi

Penyajian data validasi yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian yakni validasi ahli dan uji coba lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran yaitu diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 1 validator ahli materi, 1 validator ahli media dan 1 validator pembelajaran yakni guru bidang studi bahasa Indonesia di MI Al Fatah Jatisari Kabupaten Malang.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1

Kriteria penskoran angket validasi ahli, guru bidang studi dan siswa

Skor	Keterangan
1	Tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	Cukup sesuai
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

Berikut ini adalah penyajian data dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, ahli media guru kelas I beserta kritik dan sarannya.

a. Hasil validasi Ahli Materi

1) Validasi ahli materi

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut 4.2.

Tabel 4.2

Hasil validasi ahli materi terhadap media berbasis macromedia flash 8 pada bahasa Indonesia.

No	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
		X	X ₁			
1	Peta konsep dalam materi sesuai	4	4	80	Valid	Tidak revisi

2	Gambar (materi) sesuai	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Bahasa yang digunakan sesuai	4	4	80	Valid	Tidak revisi
4	Struktur kata pada materi sesuai	3	4	80	Valid	Tidak revisi
5	Evaluasi sesuai	4	4	80	Valid	Tidak revisi
6	Game pendukung dengan materi sesuai	3	4	80	Valid	Tidak revisi
Analisis keseluruhan		22	25	80	Valid	Tidak revisi

Keterangan :

p = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang telah dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 80 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b) Data kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3

kritik dan saran ahli materi terhadap media bahasa Indonesia

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
M. Zubad Nurul Y, M. Pd	Materi Huruf (membuat dan menulis) sudah baik, per kaya contoh
	Materi kata sudah baik, lengkapi (per kaya) bentuk kata (suku kata, dsb)

c) Revisi produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh validasi ahli materi terhadap media berbasis *macromedia flash 8* bahasa Indonesia maka media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu mendapatkan revisi atau perbaikan karena sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

b. Hasil Validasi Ahli Media

1) Validasi ahli media

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif validasi ahli desain dan media dapat dilihat di tabel 4.4

Tabel 4.4

Hasil validasi ahli media terhadap media berbasis macromedia flash 8 pada bahasa Indonesia.

No	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
		X	X ₁			
1	Desain cover dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
2	Efek animasi dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
3	Pemakaian jenis huruf dalam media berbasis macromedia flash 8 sesuai.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
4	Gambar (kosa kata) dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) dalam media	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi

	berbasis macromedia flash 8 sesuai				
6	Sistem pengoprasian media berbasis macromedia flash 8 menarik.	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
7	Musik pengiring dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
8	Video pendukung dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
9	Layout yang digunakan dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik	4	5	80	Valid Tidak revisi
10	Kombinasi warna dalam media berbasis macromedia flash 8 sesuai	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
11	Keseragaman warna dalam media berbasis macromedia flash 8 sesuai	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
12	Game pendukung media berbasis macromedia flash 8 menarik	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi

Analisis keseluruhan	57	60	95	Sangat Valid	Tidak revisi
----------------------	----	----	----	--------------	--------------

Keterangan :

p = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka, pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain dan media keseluruhan mencapai 95 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

b) Data kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain dan media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5

Kritik dan saran ahli media terhadap media berbasis macromedia flash 8 pada bahasa Indonesia.

Nama Subyek Uji Ahli	Komentar dan Saran
Bayu Tara Wijaya, S.Si	1. Bagian awal di isi suara pengantar dan judul kecil 2. Bagian materi diberi perintah memilih huruf dan suara huruf 3. Bagian valuasi ditambah <i>voice record</i>

c) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6

Revisi desain dan media berdasarkan validasi ahli desain dan media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Cover: penulisan kata pengantar diganti dengan suara (voice), judul diperkecil		

2.	Evaluasi penempatan “hapus” dan menambah “finish” untuk mengakhiri		
3.	Halaman untuk mengakhiri media ditambah ucapan “terimakasih”		

c. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1) Validasi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran bahasa Indonesia selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Terhadap Media Berbasis Macromedia

Flash 8 Pada Bahasa Indonesia

No	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
		X	X ₁			
1	Media pembelajaran dengan kurikulum	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi

	sesuai				
2	Media pembelajaran tepat digunakan dalam pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
3	Ketepatan sistematika uraian materi dalam media pembelajaran	4	5	80	Valid Tidak revisi
4	Kejelasan paparan materi dalam media pembelajaran	5	5	80	Valid Tidak revisi
5	Kejelasan paparan materi dalam media pembelajaran	4	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
6	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
7	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar	5	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
8	Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi	4	5	100	Sangat Valid Tidak revisi
9	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa	5	5	80	Valid Tidak revisi

10	Instrument evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Analisis keseluruhan		47	50	94	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

p = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka, pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain dan media keseluruhan mencapai 94 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

b) Data kualitatif

Data kualitatif hasil validasi guru mata pelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8

Kritik dan saran guru mata pelajaran terhadap media berbasis macromedia flash 8 pada bahasa Indonesia.

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik Dan Saran
Dina Mariana, S.Pd.I	1. Media yang disampaikan telah membantu siswa dalam menerima pembelajaran, media yang digunakan sangat cocok bagi siswa kelas I.

c) Revisi produk

Berdasarkan hasil penilaian uji coba guru bidang study bahasa Indonesia maka media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu mendapatkan revisi atau perbaikan karena sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. akan tetapi kritik dan saran dari guru bidang study bahasa Indonesia dapat dijadikan penyempurnaan media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan akan menjadi semakin baik dan berkembang lagi.

B. Deskripsi Efektifitas Penggunaan Hasil Uji Coba Lapangan

Data hasil validasi diperoleh dari hasil uji coba lapangan terhadap media pada siswa kelas I MI. paparan data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.9

Tabel 4.9

Data Penilaian Media Berbasis Macromedia Flash 8 Siswa Kelas I

No subyek (siswa)	Aspek Penilaian										N	X _i	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46	50	92
2	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	47	50	94
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46	50	92
5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50	96
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
7	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	47	50	94
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
9	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46	50	92
10	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	47	50	94
11	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50	96
12	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	45	50	90
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
14	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50	96
15	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	45	50	90
16	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50	96
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
19	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	47	50	94
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
22	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	45	50	90
23	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46	50	92
N	125	112	112	107	112	112	125	125	113	121	1192	1250	2384
Xi	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	1250	1250	2500
%	100	96,8	96,8	93,6	89,6	89,6	100	100	90,4	96,8	95,36	100	95,36

Keterangan :

Aspek penilaian 1	: Kemenarikan tampilan media pembelajaran
Aspek penilaian 2	: Kemudahan penggunaan media pembelajaran dalam belajar
Aspek penilaian 3	: Penggunaan media pembelajaran bahasa arab dalam memberi semangat siswa
Aspek penilaian 4	: Ketepatan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran
Aspek penilaian 5	: Kejelasan materi dalam media pembelajaran
Aspek penilaian 6	: Kemudahan contoh gambar mufrodat dalam media pembelajaran
Aspek penilaian 7	: Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa
Aspek penilaian 8	: Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran
Aspek penilaian 9	: Kemudahan soal-soal pilihan ganda, essay dan terjemah dalam media pembelajaran
Aspek penilaian 10	: Penggunaan game dalam media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa
No subyek (1-23)	: Responden siswa kelompok klasikal
Xi	: Jumlah skor ideal dalam satu item
$\sum N$	: Jumlah skor tiap responden/ siswa

$\sum X$: Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum X_i$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Adapun data kualitatif dari masukan kritik dan saran uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media berbasis macromedia flash 8 yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian terhadap uji coba lapangan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu mendapatkan perbaikan atau revisi. Akan tetapi kritik dan saran yang disampaikan oleh responden uji lapangan akan diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk yang dikembangkan menjadi semakin baik.

C. Deskripsi Pelaksanaan Hasil Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan hasil uji coba lapangan terhadap siswa kelas I yaitu Penyajian data *pre-test* dan *post-test* yang akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-Test* Dan *Post-Test*

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Achmad Vikar Juliansyah	60	75
2	Ahmad Fairuz Nur Faiz	70	80
3	Alfin Yofanata Putra	75	80

4	Andini Ainul Khikmah	55	70
5	Anggita Syifa Kamila	60	65
6	Bilqis Nadya Nabilatun N	80	100
7	Daffa Chilmi Qolbi	75	80
8	Fika Ainun Jariyah	50	65
9	Ika Ayu Anjani	55	60
10	M. Amna Abdanil Qushwa	75	70
11	Madina Al Jamila	60	75
12	Moch Zakki Firmansyah	50	80
13	Moch. Ramdhani	70	85
14	Moch. Syam Abdulloh	60	75
15	Mochamad Rehan Maulana	55	60
16	Mohammad Sulistyo Hadi	70	75
17	Muhammad Fadlan 'Adziman	70	70
18	Nanda Saputra	70	75
19	Nikmatul Khasanah	65	70
20	Nurul Azizah	75	75
21	Rani Dwi Pratiwi	70	90
22	Sufianatul Firda	70	85
23	Yesi Oktavia Ramadhani	80	95
Jumlah		1520	1770
Rata-Rata		66,60	76,95

Keterangan :

p = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

a. nilai rata-rata *Pre Test*

$$\begin{aligned} p &= \frac{1520}{23} \times 100\% \\ &= 66,60 \end{aligned}$$

b. nilai rata-rata *Post Test*

$$\begin{aligned} p &= \frac{1770}{23} \times 100\% \\ &= 76,95 \end{aligned}$$

Berdasarkan data pada tabel di atas, menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah mencapai 66,60%. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah mencapai 76,95%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari pada nilai *pre-test*. Jadi terdapat perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang pembahasan, dalam pembahasan ini meliputi: analisis pengembangan media berbasis *macromedia flash 8*, analisis tingkat efektifitas penggunaan pengembangan media, analisis tingkat pelaksanaan pengembangan media.

A. Analisis Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8* Bahasa Indonesia Kelas I

1. Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8*

Pengembangan media ajar berbasis *macromedia flash 8* ini didasarkan pada kenyataan bahwa pengembangan media berbasis *macromedia flash 8* lebih meningkat dari media sebelumnya (power point standart). Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia.

Prosedur pengembangan media ajar ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

- a. Tahap pra pengembangan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum.
- b. Tahap pengembangan dengan melakukan penyusunan media ajar.

- c. Tahap uji produk dengan melakukan validasi ahli dan guru mata pelajaran.
- d. Tahap pasca pengembangan yang dilakukan dengan uji coba lapangan terhadap media ajar yang telah dikembangkan.

Produk pengembangan media ajar telah dilakukan penilaian dengan ahli materi, ahli media ajar, guru bidang studi dan siswa kelas I MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang sebagai pengguna produk pengembangan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Hasil tanggapan ahli akan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Berkaitan dengan Hasil pengembangan media ajar ini berupa media serta CD interaktif sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media ajar berbasis macromedia flash 8 ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga media ajar berbasis macromedia flash 8 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Indonesia.

Masalah yang dihadapi yaitu belum tersediannya media ajar yang dikembangkan dengan menggunakan media berbasis macromedia flash 8, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternative, disamping media ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

2. Hasil Validasi Ahli Terhadap Media Berbasis *Macromedia Flash 8* Bahasa Indonesia Kelas I

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merivisi media ajar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
84-100	Sangat valid	Tidak Revisi
68-84	Valid	Tidak Revisi
52-68	Cukup valid	Sebagian Revisi
36-52	Kurang valid	Revisi
20-36	Sangat kurang valid	Revisi

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Paparan data hasil validasi ahli materi terhadap media ajar berbasis *macromedia flash 8* adalah sebagai berikut:

- 1) Peta konsep dalam materi sesuai yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa peta konsep yang terdapat dalam media ajar sudah sesuai untuk siswa.
- 2) Gambar pada materi sesuai yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa struktur kalimat yang terdapat dalam media ajar sudah sesuai untuk siswa.
- 3) Struktur kata pada materi sesuai yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa struktur kalimat yang terdapat dalam media ajar sudah sesuai untuk siswa.
- 4) Bahasa yang digunakan dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk bahasa yang terdapat dalam media ajar sudah sesuai untuk siswa.
- 5) Evaluasi bentuk soal sesuai dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa video pendukung yang terdapat dalam media ajar sudah sesuai untuk siswa.
- 6) Game pendukung dengan materi sesuai dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini

menunjukkan bahwa game pendukung yang terdapat dalam media ajar sudah sesuai untuk siswa.

Dari penilaian ahli materi dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \% \\
 &= \frac{24}{30} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh hasil presentase 80%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Paparan data hasil validasi ahli media terhadap media berbasis *macromedia flash 8* adalah sebagai berikut:

- 1) Desain *cover* dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa desain *cover* yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.
- 2) Efek animasi dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa efek animasi yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.

- 3) Pemakaian jenis huruf dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pemakaian jenis huruf yang terdapat dalam media ajar sudah menarik untuk siswa.
- 4) Gambar (materi) dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan gambar (materi) yang terdapat dalam media ajar sudah menarik untuk siswa.
- 5) Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak tombol navigasi yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.
- 6) Sistem pengoprasian media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pengoprasian media ajar yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.
- 7) Musik pengiring dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa musik pengiring yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.

- 8) Video pendukung dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa video pendukung yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.
- 9) *Layout* yang digunakan dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa *layout* yang terdapat dalam media ajar sudah menarik untuk siswa.
- 10) Kombinasi warna dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi warna yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.
- 11) Game pendukung dengan media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa game pendukung yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.
- 12) Keseragaman warna dalam media berbasis *macromedia flash 8* menarik yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa keseragaman warna yang terdapat dalam media ajar sudah sangat menarik untuk siswa.

Dari penilaian ahli media dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media ajar adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

$$= \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh hasil presentase 95%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid.

c. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Paparan data hasil validasi guru mata pelajaran terhadap media ajar berbasis *macromedia flash 8* adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat sesuai untuk siswa.
- 2) Ketepatan media pembelajaran dalam pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat tepat untuk siswa.
- 3) Kemudahan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Indonesia dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan

kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat mudah untuk siswa.

- 4) Ketepatan sistematika uraian materi dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat tepat untuk siswa.
- 5) Kejelasan paparan materi dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah jelas untuk siswa.
- 6) Kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat sesuai untuk siswa.
- 7) Memotivasi menggunakan media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat memotivasi untuk siswa.
- 8) Kemudahan siswa memahami materi dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah mudah untuk siswa.

- 9) Menfokuskan inti pembelajaran pada siswa dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat sesuai untuk siswa.
- 10) Kesesuaian instrument evaluasi dalam mengukur kemampuan siswa dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat sesuai untuk siswa.

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

$$= \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian guru bidang studi diperoleh hasil presentase 94%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid.

B. Analisis Tingkat Keefektifan Penggunaan Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8* Bahasa Indonesia Kelas I

Paparan data hasil validasi uji coba lapangan terhadap media ajar berbasis *macromedia flash 8* adalah sebagai berikut:

1. Kemenarikan tampilan media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sudah sangat menarik bagi siswa.
2. Kemudahan penggunaan media pembelajaran dalam belajar dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan kata yang terdapat dalam media ajar sudah sangat mudah untuk siswa.
3. Penggunaan media pembelajaran bahasa indonesia dalam memberi semangat siswa dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sudah sangat untuk siswa.
4. Ketepatan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media ajar sudah sangat tepat bagi siswa.
5. Kejelasan materi dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media ajar sudah sangat jelas bagi siswa.
6. Kemudahan contoh gambar huruf dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media ajar sudah sangat mudah bagi siswa.

7. Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media ajar sudah sangat tepat bagi siswa.
8. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sudah sangat mudah bagi siswa.
9. Kemudahan soal-soal dalam media pembelajaran dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 90,4%. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media ajar sudah sangat mudah bagi siswa.
10. Penggunaan game dalam media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa dalam materi yang disajikan pada media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 96,8%. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media ajar sudah sangat membantu bagi siswa.

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100 \%$$

$$= \frac{1192}{1250} \times 100\%$$

$$= 95,36\%$$

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil persentase 95,36%. presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Hasil penilaian pada uji lapangan menunjukkan tingkat penggunaan media berbasis *macromedia flash 8* bahasa Indonesia yang dikembangkan untuk siswa kelas I sudah layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Analisis Pelaksanaan Pengembangan Media Berbasis *Macromedia Flash 8* Bahasa Indonesia Kelas I

Dari penggunaan *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas I pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5.2

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Achmad Vikar Juliansyah	60	75
2	Ahmad Fairuz Nur Faiz	70	80
3	Alfin Yofanata Putra	75	80
4	Andini Ainul Khikmah	55	70
5	Anggita Syifa Kamila	60	65
6	Bilqis Nadya Nabilatun N	80	100
7	Daffa Chilmi Qolbi	75	80
8	Fika Ainun Jariyah	50	65
9	Ika Ayu Anjani	55	60
10	M. Amna Abdanil Qushwa	75	75

11	Madina Al Jamila	60	75
12	Moch Zakki Firmansyah	50	80
13	Moch. Ramdhani	70	85
14	Moch. Syam Abdulloh	60	75
15	Mochamad Rehan Maulana	55	65
16	Mohammad Sulistyo Hadi	70	75
17	Muhammad Fadlan 'Adziman	70	70
18	Nanda Saputra	70	75
19	Nikmatul Khasanah	65	70
20	Nurul Azizah	75	75
21	Rani Dwi Pratiwi	70	90
22	Sufianatul Firda	70	85
23	Yesi Oktavia Ramadhani	80	95

Dari nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan taraf signifikansi 0,05%. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

Langkah 1. Membuat Ha Dan Ho dalam Bentuk Kalimat

Ho = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Ha = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Langkah 2. Membuat Tabel Perhitungan

Tabel 5.3

Hasil Statistik Pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	Nilai		$X_1 - X_2$	D	d^2
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
1	Achmad Vikar Juliansyah	60	75	-15	15	225
2	Ahmad Fairuz Nur Faiz	70	80	-10	10	100
3	Alfin Yofanata Putra	75	80	-5	5	25
4	Andini Ainul Khikmah	55	70	-15	15	225
5	Anggita Syifa Kamila	60	65	-5	5	25
6	Bilqis Nadya Nabilatun N	80	100	-20	20	400
7	Daffa Chilmi Qolbi	75	80	-5	5	25
8	Fika Ainun Jariyah	50	65	-15	15	225
9	Ika Ayu Anjani	55	60	-5	5	25
10	M. Amna Abdanil Qushwa	75	75	0	0	0
11	Madina Al Jamila	60	75	-15	15	225
12	Moch Zakki Firmansyah	50	80	-30	30	900
13	Moch. Ramdhani	70	85	-15	15	225
14	Moch. Syam Abdulloh	60	75	-15	15	225
15	Mochamad Rehan Maulana	55	65	-10	10	100
16	Mohammad Sulistyo Hadi	70	75	-5	5	25
17	Muhammad Fadlan 'Adziman	70	70	0	0	0
18	Nanda Saputra	70	75	-5	5	25

19	Nikmatul Khasanah	65	70	-5	5	25
20	Nurul Azizah	75	75	0	0	0
21	Rani Dwi Pratiwi	70	90	-20	20	400
22	Sufianatul Firda	70	85	-15	15	225
23	Yesi Oktavia Ramadhani	80	95	-15	15	225
	$\sum n = 23$			$\sum d = 245$		$\sum d^2 = 3875$

$$\begin{aligned}
 d &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{245}{23} \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Langkah 3. Mencari t hitung dengan rumus

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{3875 - \frac{245^2}{23}}{23(23-1)}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{3875 - \frac{60025}{23}}{1266}}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{3875-2609}{1266}}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{1424}{1266}}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{1,12}}$$

$$t = \frac{10}{1,53}$$

$$t = 6,50$$

Jadi diperoleh t hitung = 6,50

Langkah 4. Menentukan kaidah pengujian

- Taraf signifikansi ($\alpha=0,05$)
- kriteria Uji t:
 - a. jika nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
 - b. jika dinilai t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.
- $T_{tabel} = t_a : db$

untuk derajat kebebasan (Db) = $n-1$

= $23-1$

= 22

Sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,50$

Langkah 5. Membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung}

jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$

atau $6,50 (t_{hitung}) > 1,12 (t_{tabel})$

maka H_a diterima dan H_o ditolak

Langkah 6. Kesimpulan

H_o = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

H_a = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis macromedia flash 8 yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang.

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang dua hal, yaitu: kesimpulan hasil pengembangan serta saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang media ajar. Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan pokok.

A. Kesimpulan Hasil Penerapan Media

Setelah tahapan-tahapan dalam *Action Research* ini dilaksanakan, baik dari proses perencanaan, pengembangan, serta evaluasi, bahkan diperkuat hasil validasi ahli, dan observasi sehingga peneliti mendapat temuan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan dari penelitian ini. Dengan demikian “*Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Mengenalkan Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang*” adalah Terbukti.

Beberapa pokok pikiran sebagai kesimpulan dalam penelitian ini antara lain:

1. Perencanaan dan menetapkan langkah-langkah pembelajaran sebelum guru melaksanakan proses pembelajaran sangat menunjang tercapainya tujuan dan ketuntasan belajar siswa.
2. Perlunya suatu Media pembelajaran yang tepat dan efisien agar tindakan agar tindakan pembelajaran yang dibimbing guru Bahasa Indonesia dapat

meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa untuk mengikuti secara cermat seluruh proses pembelajaran.

3. Penerapan *Media Berbasis Macromedia Flash 8* terbukti dapat meningkatkan minat belajar *Mengenalkan Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang*

B. Saran

Media ajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia kelas I SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media berbasis macromedia flash 8 ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media berbasis macromedia flash 8 memberikan saran sebagai berikut:

- a. Guru diharapkan mampu menerapkan media berbasis macromedia flash 8 ini sehingga dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan ditunjang oleh beberapa peralatan yang perlu disiapkan untuk memudahkan dalam mengoperasikan media seperti LCD Proyektor.
- b. Lembaga pendidikan dan pihak yang berwenang diharapkan mampu merealisasikan pembelajaran tersebut, karena media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi mengenal huruf dan kata oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- b. Media berbasis macromedia flash 8 dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media ajar yang lain sesuai dengan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Fatah Yasin, 2008 *"Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam"*, UIN Malang Press, Malang
- Andrisa ST, 2007. *Student Guide Series Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Arief S. Sadiman, 1993, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad Azhar, 2002, *Media Pembelajaran*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Deni darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan, pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas, 2006, *Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (SD/MI)*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional KKPS Kabupaten Malang
- Hamid, Abdul dkk.2008. *Metode, Strategi, Materi, Dan Media*. UIN Malang Press, Malang
- Hujair AH.Sanaky, 2009, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Lamuddin Finoza, 1993, *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta. Insan Mulia
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunika*, Bandung: Alfabeta
- Mustakim, 1994, *Membina Kemampuan Berbahasa*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama
- Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, 1991, *Media Pembelajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Ouda Teda Ena, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi*, From: <http://www.ialf.edu/Kipbipa/Papers/Oudatedaena.Doc>, Akses, Senin, 20/11/2014.
- Purwanto, 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Punaji Setyosari, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Suharsimi Arikunto, 2003. *Dasar-Dasra Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Subana dkk, 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Slameto, 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Wahana Komputer, 2009, *Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS3*, Jakarta: Salemba Infotek
- Iis Uun Fardiana, 2009 "Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang". *Skripsi*. (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang

- Achmad Diny, 2010 “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Professional 8 dan Efektivitasnya Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Di Ma Nurul Ulum Malang ”, *Tesis*, (Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maliki Malang.
- Iis Uun Fardiana, 2012 “Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan kemampuan Kognitif Siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang”, *Skripsi*, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maliki Malang.
- Makhi Ulil, 2010 “Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Tesis*, (Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maliki Malang.
- Taharudin, 2012. *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Diklat Las Burus Manual Di SMK N 2 Pengasih*, Skripsi. (Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta
- Ilza Ma’azi Azizah, 2013. *Pengembangan bahan Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Rangka Manusia Kelas IV MIN Cengkok Ngronggot Ngajuk*, Skripsi, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
Akte Notaris : Joenoes E.Maogmon.SH No.103 / 1986
MADRASAH IBTIDAIYAH AL FATAH
STATUS : TERAKREDITASI A NSM : 111235070251
Jl.KH.Salim No.167 Jatisari Tajinan Malang Telp. (0341) 753696

SURAT KETERANGAN

Nomor : KM/40/B-2.02/XII/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ainur Rofiq,S.Pd.I
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah/Sekolah : MI Al Fatah
Alamat Madrasah/Sekolah : Jl. KH. Salim 167 Jatisari Kecamatan Tajinan
Kab. Malang Propinsi Jawa Timur

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Nur Salim Alfian
Tempat & Tanggal Lahir : Malang, 26 Maret 1992
NIM : 10140069
Jurusan : PGMI

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al Fatah Jatisari Tajinan Malang tahun pelajaran 2014/2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Untuk Mengenalkan Huruf dan Kata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tajinan,

Kepala Madrasah Ibtidaiyah



Ainur Rofiq,S.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/ /2014
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

19 Desember 2014

Kepada

Yth. Kepala MI Al Fatah Jatisari Tajinan Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

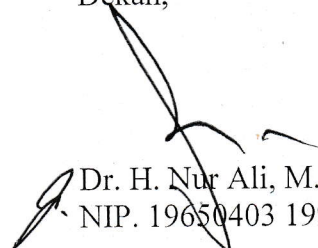
Nama : Nur Salim Alfian
NIM : 10140069
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Ganjil - 2014/2015
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Berbasis Macromedia
Flash 8 untuk Mengenalkan Huruf dan Kata
pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan
Kabupaten Malang**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,


Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip





KEMENTRIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp. / Fax. (0341) 558933 Malang

BUKTI KONSULTASI

Nama : Nur Salim Alfian
NIM : 10140069
Jurusan : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Pembimbing : Drs. A.Zuhdi, MA
Judul Skripsi : Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk
Mengenalkan Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Kelas I Di MI Al Fatah Jatisari Kabupaten Malang.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	17 November 2014	BAB I, II, dan III	1.
2.	24 November 2014	ACC BAB I, II, dan III	2.
3.	18 Desember 2014	Konsultasi media ajar	3.
4.	22 Desember 2014	ACC media ajar	4.
5.	22 Desember 2014	BAB IV, V dan VI	5.
6.	23 Desember 2014	ACC BAB IV	6.
7.	9 Januari 2015	ACC BAB V dan VI	7.
8.	16 Januari 2015	Bagian awal skripsi	8.
9.	19 Januari 2015	ACC seluruh skripsi	9.

Malang, 19 Januari 2015

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP.19650403 199803 1 002

Lampiran IV

IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

NO.	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1.	M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd	Dosen HUMBUD UIN Maliki Malang	Ahli Materi Bahasa Indonesia
2.	Bayu Tara Wijaya, S.Si	Layouter dan Desain UIN-MALIKI PRESS	Ahli Desain dan Media pembelajaran
3.	Dina Mariana, S.PdI	Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia MI Al Fatah	Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

FORMAT VALIDASI AHLI MATERI BAHASA INDONESIA

Judul : Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Mengenalkan Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di MI Al Fatah Tajinan.

Penyusun : Nur Salim Alfian

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Validasi ke : 1.

A. Identitas Validator

Nama : _____

Jabatan : _____

Instansi : _____

Pendidikan : _____

Bidang keahlian : _____

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI BERBASIS MACROMEDIA
FLASH 8 BAHASA INDONESIA**

B. Skala penilaian:

Skala	Keterangan
1	Sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak tepat.
2	Kurang sesuai, kurang menarik, kurang tepat.
3	Cukup sesuai, cukup menarik, cukup tepat.
4	Sesuai, menarik, tepat.
5	Sangat sesuai, sangat menarik, sangat tepat.

C. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai.

No	Indikator	Kriteria penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Peta konsep dalam materi sesuai					
2.	Gambar (materi) sesuai					
3.	Bahasa yang digunakan sesuai					
4.	Struktur kata pada materi sesuai					
5.	Evaluasi bentuk soal sesuai					
6.	Game pendukung dengan materi sesuai					

D. Mohon berikan komentar dan saran tentang media berbasis macromedia flash 8 dalam bahasa Indonesia.

No	Halaman/bagian	Komentar terhadap Media	Saran
1.			

2.			
3.			
4.			

E. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media berbasis macromedia flash 8 dalam bahasa Indonesia.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang , 2014

(.....)
NIP.

FORMAT VALIDASI AHLI MEDIA BAHASA INDONESIA

Judul : Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Mengenalkan Huruf Dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di MI Al Fatah Tajinan.

Penyusun : Nur Salim Alfian

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Validasi ke : 1.

A. Identitas Validator

Nama : _____

Jabatan : _____

Instansi : _____

Pendidikan : _____

Bidang keahlian : _____

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8
BAHASA INDONESIA

B. Skala Penilaian:

Skala	Keterangan
1	Sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak tepat.
2	Kurang sesuai, kurang menarik, kurang tepat.
3	Cukup sesuai, cukup menarik, cukup tepat.
4	Sesuai, menarik, tepat.
5	Sangat sesuai, sangat menarik, sangat tepat.

C. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai.

No	Indikator	Kriteria penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain cover dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.					
2.	Efek animasi dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.					
3.	Pemakaian jenis huruf dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.					
4.	Gambar (kosa kata) dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.					
5.	Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.					
6.	Sistem pengoprasian media berbasis					

	macromedia flash 8 menarik.					
7.	Musik pengiring dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik					
8.	Video pendukung dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik					
9.	<i>Layout</i> yang digunakan dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik					
10.	Kombinasi warna dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.					
11.	Keseragaman warna dalam media berbasis macromedia flash 8 menarik.					
12.	Game pendukung dengan media berbasis macromedia flash 8 menarik					

D. Mohon berikan komentar dan saran tentang media berbasis macromedia flash 8 dalam bahasa Indonesia.

No	Halaman/bagian	Komentar terhadap Media	Saran
1.			
2.			
3.			
4.			

5.			
6.			

E. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media berbasis macromedia flash 8 dalam bahasa Indonesia.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang , 2014

(.....)
NIP.

ANGKET PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar bahasa Indonesia kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu bahasa Indonesia.

Sehubungan dengan keperluan tersebut di atas, peneliti memohon kesediaan Ibu berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan dan keefektifan media ajar yang sedang peneliti kembangkan dengan mengisi angket dan isian saran yang terlampir.

Atas kerjasama dan segala bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Identitas ahli

Nama : _____

Jabatan : _____

Instansi : _____

Pendidikan : _____

Bidang keahlian : _____

ANGKET PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Petunjuk Pengisian:

A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

1. Apakah media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	sesuai	Sangat sesuai

2. Apakah media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	tepat	Sangat tepat

3. Apakah media pembelajaran ini memudahkan dalam mengajar bahasa Indonesia?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

4. Bagaimanakah ketepatan sistematika uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	tepat	Sangat tepat

5. Bagaimana kejelasan paparan materi dalam media pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

6. Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	sesuai	Sangat sesuai

7. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak termotivasi	Kurang termotivasi	Cukup termotivasi	termotivasi	Sangat termotivasi

8. Apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

9. Apakah inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak fokus	Kurang fokus	Cukup fokus	fokus	Sangat fokus

10. Apakah instrument evaluasi sudah sesuai untuk mengukur kemampuan siswa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	sesuai	Sangat sesuai

B. Mohon berikan komentar dan saran yang berkenaan dengan isi media bahasa Indonesia berbasis macromedia flash 8 ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

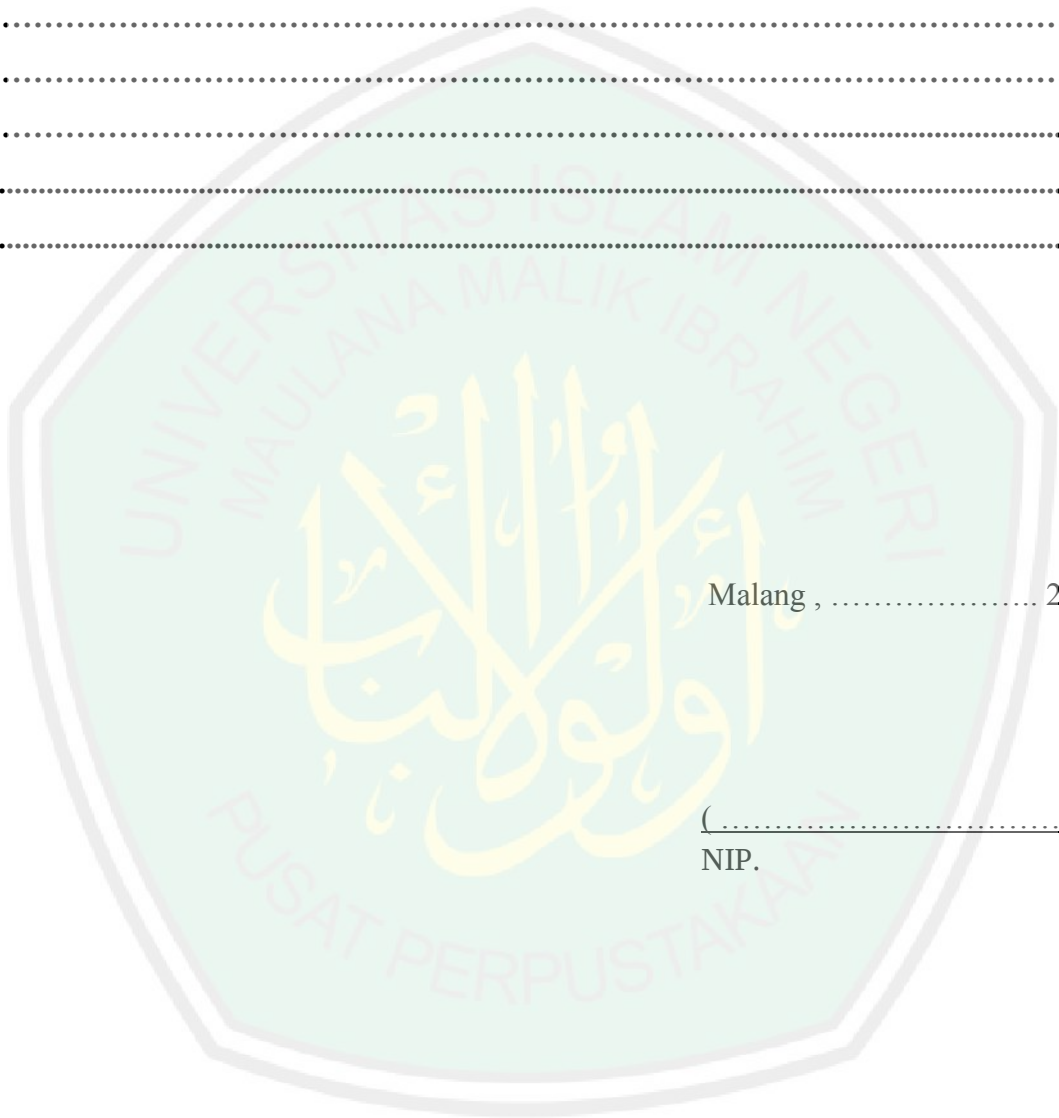
.....

.....

Malang , 2015

(.....)

NIP.



ANGKET PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN MEDIA BERBASIS

MACROMEDIA FLASH 8 BAHASA INDONESIA KELAS I

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar bahasa Indonesia kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu bahasa Indonesia.

Sehubungan dengan keperluan tersebut di atas, peneliti memohon kesediaan adik-adik berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang ketepatan dan keefektifan media ajar yang sedang peneliti kembangkan dengan mengisi angket dan isian saran yang terlampir.

Atas kerjasama dan segala bantuan adik-adik, saya ucapkan terimakasih.

B. Identitas Siswa

Nama : _____

Kelas : _____

Sekolah : _____

ANGKET PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN MEDIA BERBASIS

MACROMEDIA FLASH 8 BAHASA INDONESIA KELAS I

Petunjuk Pengisian:

A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

1. Menurut pendapat kamu, apakah tampilan media pembelajaran sudah menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	menarik	Sangat menarik

2. Apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan kamu belajar?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

3. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberi kamu semangat?

1	2	3	4	5
Sangat tidak semangat	Kurang semangat	Cukup semangat	semangat	Sangat semangat

4. Apakah jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

5. Apakah kejelasan materi dalam media pembelajaran dapat kamu pahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas

6. Apakah contoh-contoh gambar Huruf dalam media pembelajaran mudah kamu pahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

7. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi kamu dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

1	2	3	4	5
Sangat tidak memotivasi	Kurang memotivasi	Cukup memotivasi	memotivasi	Sangat memotivasi

8. Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

9. Apakah soal-soal pilihan ganda, essay dan terjemah dalam media pembelajaran mudah dipahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	mudah	Sangat mudah

10. Apakah game dalam media pembelajaran dapat membantu dalam pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat tidak membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	membantu	Sangat membantu

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

No. Absen :

A. Jawablah pertanyaan berikut!

1. Tulislah Huruf abjad dari A sampai Z secara berurutan!

.....

.....

.....

.....

.....

B. Tulislah kata dari gambar yang ada dibawah ini!

1.		Gambar apakah yang ada disamping?
2.		Gambar apakah yang ada disamping?

3.		Gambar apakah yang ada disamping?
4.		Gambar apakah yang ada disamping?
5.		Gambar apakah yang ada disamping?

C. Susunlah huruf-huruf dibawah ini menjadi kata!

1. U-A-P-S =

S	A	P	U
---	---	---	---

2. O-B-A-L =

			A
--	--	--	---

3. U-K-U-B =

	U		
--	---	--	--

4. E-D-S-P-A-E =

		P			
--	--	---	--	--	--

5. A-D-S-I-J-M =

			J		
--	--	--	---	--	--

6. P-S-E-U-A-T =

S					
---	--	--	--	--	--

Lampiran VIII

Biodata

I. DATA PRIBADI

Nama : Nur Salim Alfian
Jenis kelamin : Laki-Laki
Tempat : Malang
Tanggal lahir : 26 Maret 1992
Agama : Islam
Universitas : UIN Maliki Malang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun masuk : 2010
Alamat : Jl. Suroyudo RT. 05/RW. 02 Ngawonggo
Tajinan Malang
Contact person : 085706444409
E-mail : nur26salim@gmail.com

II. SEJARAH PENDIDIKAN

MI Hasyim Asyari Ngawonggo	graduated in 2004
MTS An-Nur Bululawang	graduated in 2007
SMA An-Nur Bululawang	graduated in 2010
UIN Maliki Malang	graduated in 2015