

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBANTUAN *MACROMEDIA FLASH 8.0*
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI NGUPASAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Olivia Cikal Mumpuni
Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd
Universitas PGRI Yogyakarta
Oliviaticalmumpuni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* pada materi lingkungan alam dan buatan. Selain itu untuk mengetahui respon siswa dan keefektifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0*.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Prosedur penelitian yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan produk akhir. Uji coba dilakukan dua tahap uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Penelitian dilakukan di SD N Ngupasan, Jl. Reksobayan, Gondomanan, Kota Yogyakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas III A yang berjumlah 27 siswa dan siswa kelas III B yang berjumlah 27 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, tes. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan uji t-test.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah Kualitas produk media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* yang dikembangkan dilihat dari ahli materi dan ahli media memiliki kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 93,165 %. Berdasarkan perhitungan dengan uji t-test dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas III SD N Ngupasan pada materi lingkungan alam dan buatan dibuktikan dengan nilai sig (1-tailed) $0,012 < 0,05$ sehingga media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar siswanya. Selain hasil uji t dibuktikan juga dengan peningkatan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $8,8889 > 2,2222$.

Kata Kunci : Pengembangan Media, *Macromedia Flash 8.0*, Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah dasar.

Abstract

This research aimed to determine the quality of social based learning media products of *Macromedia Flash 8.0* on the natural environment and artificial materials. In addition to know the students' responses and effectiveness of student learning used social learning media on *Macromedia Flash 8.0*.

This research included development research. The procedures of the research here: needs analysis, instructional design, media production, design validation, design revisions, product testing, product revision, and the final product. Tests performed is done in two stage were limited testing and field testing. The research was conducted at Ngupasan Elementary School, Reksobayan Street, Gondomanan, Yogyakarta. The subjects were students of IIIA class around 27 students and a students of IIIB class around 27 students. Data collecting instruments used questionnaire, interview guidelines, guidelines for observation, test. Data anlysis used descriptive statistic and t-test.

The results of the research were the development of social quality media products learning of *Macromedia Flash 8.0* which developed from subject matter experts and media experts had a very good criteria with an average score of 93.165 % . Based on calculations by t –test, it can be concluded that learning used social learning media of *Macromedia Flash 8.0* was more effectively used in social study in

III class in environmental natural and artificial material evidenced with sig (one - tailed) $0.012 < 0,05$ so media -assisted learning social study of *Macromedia Flash 8.0* was more effective than media images in improving learning achievement of the students. In addition, T-test proved also by the increased in average at class experimental and control classes, about $8.8889 > 2.2222$.

Keywords : Development Media, *Macromedia Flash 8.0*, Social Learning of 3rd Grade Elementary School.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi Pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan serta ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) mempunyai kaitan yang sangat erat. Iptek menjadi bagian utama dalam isi pengajaran, dengan kata lain, pendidikan berperan sangat penting dalam pewarisan dan pengembangan iptek. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan adanya inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Cecep Kustandi (2011:9) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Sementara itu melihat yang terjadi di SD Negeri Ngupasan keberadaan laboratorium komputer belum digunakan secara maksimal. Laboratorium komputer lebih sering digunakan oleh siswa untuk belajar terkait mengoperasikan dan mempelajari program komputer. Ada beberapa guru sudah memanfaatkan teknologi sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Namun kebanyakan guru menggunakan media komputer hanya untuk memutar video yang sudah ada dan hanya dilakukan pada mata pelajaran tertentu saja. Di setiap ruangan kelas besar sudah dipasang dengan LCD itu saja digunakan oleh guru hanya untuk pembelajaran saja, untuk kelas rendah belum dipasang LCD di setiap ruangan kelasnya. Sedangkan dalam pembelajaran di kelas III guru belum memanfaatkan fasilitas komputer secara optimal sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara dalam penggunaan media lebih sering guru menggunakan alat peraga yang tersedia di sekolah, buku cetak, dan media yang terdapat di ruangan kelas untuk menjelaskan sehingga sajian materi dan evaluasinya terkesan monoton.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III di SD N Ngupasan bahwa pada pembelajaran IPS di kelas III masih menggunakan media yang ada di lingkungan kelas dan belum pernah menggunakan media yang berbantuan komputer. Guru kelas tersebut juga belum pernah memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0* untuk proses pembelajaran.

Pada pembelajaran IPS di kelas III penguasaan materi siswa masih rendah, hal ini dilihat dari nilai beberapa siswa yang masih berada di bawah KKM.

Pembelajaran IPS dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0* karena memuat hubungan sosial bersama masyarakat sehingga membutuhkan media untuk memvisualisasikannya. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dengan media tersebut adalah materi lingkungan alam dan lingkungan buatan. Materi tersebut dipilih karena membutuhkan media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi lingkungan alam dan buatan. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan Media Pembelajaran IPS Berbantuan *Macromedia Flash 8.0* Pada Siswa Kelas III SD Negeri Ngupasan.

PEMBATASAN MASALAH

penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0* pada siswa kelas III di SD Negeri Ngupasan. Dengan SK 1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah dengan KD 1.2 Memelihara lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah kualitas media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0* dalam pembelajaran IPS kelas III SD Negeri Ngupasan pada materi lingkungan alam dan buatan?
2. Bagaimanakah keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS kelas III SD Negeri Ngupasan pada materi lingkungan alam dan buatan?

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0* dalam pembelajaran IPS kelas III SD Negeri Ngupasan pada materi lingkungan alam dan buatan.
2. Untuk mengetahui keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS kelas III SD Negeri Ngupasan pada materi lingkungan alam dan buatan.

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dapat ditinjau dari dua aspek. Yaitu manfaat teoritis dan praktis (bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti).

KAJIAN TEORI

1. **Pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D)**
Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya

Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media Pembelajaran

Menurut Hujair AH Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2013:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2012:70.71) secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

3. Pembelajaran IPS di SD

Menurut Sapiya (2015:12) Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Menurut Ahmad Susanto (2013:143.144) Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan utama pembelajaran IPS untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Ahmad Susanto, 2013:145).

4. Macromedia Flash 8.0

Menurut Dwi Astuti (2006: 1) *Macromedia Flash* merupakan program grafis animasi web yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah vendor software yang bergerak di bidang animasi web. Pada awal produksi, *Macromedia Flash* merupakan software untuk membuat animasi sederhana berbantuan GIF. Seiring dengan perkembangannya, *macromedia flash* mulai digunakan dalam pembuatan desain situs web.

Keunggulan dari program *Macromedia Flash Profesional 8.0* dibanding program lain yang sejenis, antara lain:

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.

- c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe, diantaranya .swf, .html, .gif, .png, .exe, .mov.
- f. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap.
- g. Flash program animasi berbantuan vector memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

5. Karakteristik Siswa Kelas III

Dalam hal ini siswa dapat membentuk sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebuah luas, bangsa dan negara. Kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran dilaksanakan sesuai perkembangan anak agar dapat bergaul dan bekerjasama dengan kelompoknya maupun teman sebayanya. Siswa dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.

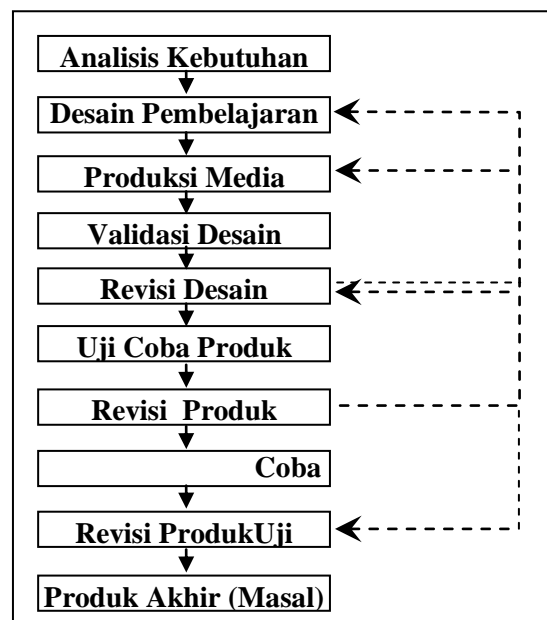
6. CD Interaktif

Menurut Endro Joko Wibowo (2013: 76) CD interaktif adalah media yang menggunakan *Compact Disk* (CD) untuk menyatukan dan menjalankan animasi yang berupa suara, video, teks dan program.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut. Sugiyono (2015: 407). Secara garis besar model pengembangan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1: Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8.0*

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan diatas maka prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* pada kelas III SD Negeri Ngupasan secara singkat dapat ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan terkait pentingnya pengembangan media pembelajaran yang berbantuan *Macromedia Flash 8.0* khususnya dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SD N Ngupasan. Selain itu, pada tahap ini dilakukan analisa kebutuhan siswa terutama dalam pembelajaran IPS. Pada tahap ini, peneliti juga mengamati kondisi sekolah, potensi sekolah, dan menemukan permasalahan yang dihadapi sekolah terutama dalam pembelajaran.

2. Desain Pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk membuat rancangan pembuatan media. Desain pembelajaran digunakan sebagai pola dasar pengembangan media pembelajaran yang berbantuan *Macromedia Flash 8.0*. Persiapan yang dilakukan pada pembuatan desain pembelajaran ini adalah menentukan SK dan KD, Indikator, mengembangkan materi, membuat soal.

3. Produksi Media

Tahap ini merupakan tahap pembuatan media ke dalam program *Macromedia Flash 8.0* berdasarkan desain pembelajaran yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan merupakan produk awal yang pada tahap selanjutnya akan dites atau dijalankan di komputer.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan tahap penilaian terhadap produk awal yang telah dibuat. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan kekuatan produk awal media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0* yang dihasilkan. Validasi desain sifatnya penilaian berdasarkan pemikiran dari para ahli sebelum produk media diuji cobakan di lapangan. Dalam penelitian ini, melibatkan 2 jenis ahli yang terdiri dari 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media.

5. Revisi Desain

Tahap revisi desain ini dilakukan setelah produk awal divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk sehingga menjadi lebih baik dan layak untuk diujicobakan dilapangan.

6. Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* yang dilihat dari kualitas produk. Uji coba produk (Uji coba terbatas).

7. Revisi Produk

Data yang diperoleh saat uji coba terbatas dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian (uji coba lapangan) dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba lapangan 1(kelas kontrol) dan uji cobalapangan 2 (kelas eksperimen).

9. Revisi Produk

Data yang diperoleh saat uji coba lapangan(kelas eksperimen) dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

10. Produk Akhir (Produksi Masal)

Hasil revisi produk ini menjadi produk akhir yang akan dibuat menjadi CD pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0*. CD pembelajaran.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang digunakan berdasarkan desain uji coba menurut Sugiyono (2015:416-417). Uji coba dilakukan dengan desain eksperimen dengan kelompok kontrol (pretest-posttest control group desain). Desain uji coba dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

1. Uji Coba Terbatas

Tabel 1. Desain Uji Coba Terbatas

XO

Keterangan:

O : Observasi/hasil dari penerapan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0*

X : *treatment*

2. Uji Coba Lapangan

Tabel 2. Desain Uji Coba Lapangan

Eksperimen	O₁XO₂
Kontrol	O₃ O₄

Keterangan:

O₁ dan O₃ : Pretest

O₂ dan O₄ : Posttest

X : *treatment*

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III SD Negeri Ngupasan. Peserta didik yang terlibat sebagai subjek uji coba terdiri atas 2 bagian yaitu:

1. Uji coba terbatas terdiri dari 5 siswa kelas III B. Terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

2. Uji coba lapangan terdiri dari siswa kelas III A sebagai kelas kontrol dan siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen

E. Jenis, Instrumen, Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara dengan guru, masukan guru dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media, skor hasil observasi, skor hasil angket respon siswa, serta skor hasil tes yang diperoleh siswa dalam setiap uji coba.

Instrumen Pengumpulan data berupa angket, wawancara, observasi, dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang berkaitan dengan kualitas produk, pedoman observasi, respon siswa, dan keefektifan belajar siswa.

- a. Analisis kualitas media dan pedoman observasi
Skor rata-rata masing-masing angket diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Persentase Kualitas Produk} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Persentase Pedoman Observasi} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya skor rata-rata tersebut dikonversikan menjadi data kualitatif. Perhitungannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3: Tabel Konversi Ahli Materi, Mediadan Observasi

Interval (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat baik
75 – 84	Baik
60 – 74	Cukup
40 – 59	Kurang
0– 39	Sangat Kurang

- b. Analisis Respon Siswa
Angket respon siswa memiliki 10 pertanyaan. Setiap memilih jawaban “ya” mendapat skor 1 dan jawaban “tidak” mendapat skor 0.

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Nilai persentase yang di dapat, kemudian diubah dalam bentuk nilai huruf.. Dalam mengubah nilai persentase mengacu pada konversi persentase 5 menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 184).

Tabel 4: Pedoman Penilaian Respon Siswa

Interval (%)	Keterangan
85 – 100	Sangat baik
75 – 84	Baik
60 – 74	Cukup
40 – 59	Kurang
0– 39	Sangat Kurang

- c. Analisis Keefektifan Belajar Siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0*

Untuk mengetahui keefektifitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8.0* pada siswa kelas III SD N Ngupasan dengan menggunakan rumus *t –test*. Sebelum melakukan pengujian

statistik, dirumuskan terlebih dahulu hipotesisnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran di SD N Ngupasan lebih sering dilakukan di dalam kelas. Pemanfaatan laboratorium hanya untuk pembelajaran terkait komputer atau TIK. Pada pembelajaran komputer khusus kelas III sebagian besar siswa sudah mampu mengoperasikan komputer. Berdasarkan kondisi di atas, maka dapat dimungkinkan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran IPS di kelas III.

2. Desain Pembelajaran

Tahap desain pembelajaran menghasilkan rancangan pembuatan media. Rancangan yang dibuat merupakan pola dasar dalam pengembangan media. Sebagai tahapan awal adalah menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran dari materi lingkungan alam dan buatan. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan materi sesuai indikator yang telah dibuat. Tahap terakhir dari desain pembelajaran adalah membuat alat ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari media yang dikembangkan. Alat ukur yang dibuat berupa soal pilihan ganda sejumlah 10 soal.

3. Produksi Media

a. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan persiapan-persiapan yang harus dilakukan sebelum membuat media pembelajaran berbantuan IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0*. Persiapan Perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembuatan media adalah:

- 1) Program *Macromedia Flash 8.0*
- 2) Komputer atau laptop
- 3) Bahan pendukung media (gambar dan efek suara)

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu proses pembuatan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* sudah siap untuk dibuat. Pembuatan media menggunakan bantuan program *Macromedia Flash 8.0*.

4. Validasi Desain

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi dari 20 aspek penilaian isi dan tujuan serta pembelajaran dapat diketahui bahwa: 2 aspek mendapatkan skor baik, sehingga jumlah= 2x4= 8 dan 18 aspek mendapatkan

skor sangat baik, sehingga jumlah= $18 \times 5 = 90$. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai persentase 98%. Apabila dikonversikan sesuai pedoman penilaian pada tabel 12, nilai persentase 98% berada pada interval 85-100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menurut ahli materi nilai kualitas produk dilihat dari aspek isi dan tujuan serta pembelajaran adalah sangat baik.

- b. Validasi Ahli Media
- Berdasarkan tabel di atas, dari 36 aspek desain aplikasi dan komunikasi serta rekayasa perangkat lunak dapat diketahui bahwa: 1 aspek mendapatkan skor kurang, sehingga jumlah= $1 \times 2 = 2$, 1 aspek mendapat skor cukup = $1 \times 3 = 3$, 16 aspek mendapat skor baik = $16 \times 4 = 64$ dan 18 aspek mendapatkan skor sangat baik, sehingga jumlah= $18 \times 5 = 90$. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai persentase 88,33%. Apabila dikonversikan sesuai pedoman penilaian pada tabel 12, nilai persentase 88,33% berada pada interval 85-100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menurut ahli media nilai kualitas produk dilihat dari aspek desain aplikasi dan komunikasi serta rekayasa perangkat lunak adalah sangat baik.

5. Revisi Desain

- a. Kelemahan dan Perbaikan Pada Aspek Materi
- 1) Materi yang dibuat ada beberapa kata yang salah ketik dan penggunaan huruf sehingga perlu diperbaiki penulisannya.
 - 2) Gambar animasi sudah tepat tetapi sebaiknya mengambil gambar yang ada di lingkungan sekitar saja sehingga anak akan lebih memahami isi dari materi tersebut.
- b. Kelemahan dan perbaikan pada aspek media

Berdasarkan perhitungan penilaian dari ahli media dapat diketahui bahwa media pembelajaran IPS berbantuan *macromedia flash 8.0* yang dikembangkan sudah sangat baik. Hanya saja ahli media memberikan saran bahwa animasi masih kurang interaktif dengan siswa. Sehingga diperlukan perbaikan dengan mengganti gambar animasi yang lebih interaktif dengan siswa sehingga gambar yang termuat dapat memberikan gambaran konkrit pada siswa.

6. Uji Coba Produk

a. Hasil Uji Coba Terbatas

Tabel 5: Hasil Observasi Saat Uji Coba Terbatas

Observer	Persentase	Kriteria

Rieke Darmawati S. Pd	$\frac{42}{50} \times 100\%$ = 86 %	Sangat Baik
--------------------------	--	-------------

b. Respon Siswa

Tabel 6: Hasil Respon Siswa Saat Uji Coba Terbatas

Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
5 Siswa	$\frac{86}{100} \times 100\% = 86$	Sangat Baik

7. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti merevisi produk media yang telah dihasilkan sebelumnya dengan cara memperbaiki kekurangan yang ada. Dari angket respon siswa peneliti menemukan kekurangan pada media yaitu volume suara pada media tidak terdengar jelas, ada beberapa tulisan dan gambar yang tidak jelas kemudian dilakukan revisi sehingga pada saat uji coba lapangan media sudah baik untuk digunakan.

8. Uji Coba Pemakaian

- a. Uji Coba Lapangan (Kelas Kontrol)

Tabel 7: Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Lapangan I (Kelas Kontrol)

Jumlah Siswa	Skor Rata-rata	
	Pre-test	Post-test
27 Siswa	68,14815	70,37037

- b. Uji Coba Lapangan (Kelas Kontrol)

Tabel 8: Hasil Observasi Saat Uji Coba Lapangan II (Kelas Eksperimen)

Observer	Persentase	Kriteria
Rieke Darmawati S. Pd	$\frac{44}{50} \times 100\%$ = 88%	Sangat Baik

Tabel 9: Hasil respon Siswa Saat Uji Coba Lapangan II (Kelas Eksperimen)

Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
27 Siswa	$\frac{479}{540} \times 100\% = 88,70$	Sangat Baik

Tabel 10: Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Lapangan II (Kelas Eksperimen)

Jumlah Siswa	Skor Rata-rata	
	Pre-test	Post-test
27 Siswa	70,74074	79,62963

9. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan II (kelas eksperimen) yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan *Macromedia*

Flash 8.0 menunjukkan bahwa hasilnya sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai respon siswa, pelaksanaan pembelajaran, dan keefektifan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* yang dikembangkan tidak perlu direvisi kembali.

10. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan yang dilakukan berupa CD pembelajaran IPS Kelas III SD Berbantuan *Macromedia Flash 8.0*. CD pembelajaran tersebut berisikan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator, petunjuk penggunaan, materi ajar tentang lingkungan alam dan buatan, cara memelihara, dan akibat tidak memelihara lingkungan alam dan buatan serta evaluasi. Media ini dapat di produksi masal untuk dapat digunakan pada mata pelajaran IPS untuk kelas III sekolah dasar.

B. Pembahasan

1. Kualitas Produk Media Pembelajaran IPS Berbantuan *Macromedia Flash 8.0*

- Kualitas Produk Berdasarkan Aspek Materi
Skor total produk menurut penilaian ahli materi adalah 98% maka skor total 98% berada pada interval 85-100%. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai kualitas produk menurut ahli materi adalah sangat baik.
- Kualitas Produk Berdasarkan Aspek Media
Skor total produk menurut penilaian ahli media adalah 88,33 maka skor total 88,33 berada pada interval 85-100%. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai kualitas produk menurut ahli media adalah sangat baik.
- Kualitas Produk Media Pembelajaran IPS Berbantuan *Macromedia Flash 8.0*
Kualitas produk media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* dapat diketahui dengan mencari skor rata-rata antara skor berdasarkan aspek materi dengan skor berdasarkan aspek media. Kemudian skor rata-rata yang diperoleh yaitu 93,165% berada pada interval 85-100 maka nilai kualitas produk media pembelajaran berbantuan *macromedia flash 8.0* adalah sangat baik.

2. Observasi Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan *Macromedia Flash 8.0*

Tabel 11: Rangkuman Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Waktu	Nilai Persentase	Keterangan
1	Uji Coba Terbatas (Kelompok Kecil)	86 %	Sangat Baik
2	Uji Coba Lapangan II	88 %	Sangat Baik

Apabila melihat pedoman konversi nilai maka nilai persentase saat uji coba kelompok terbatas dengan skor saat uji coba lapangan II sama-sama berada pada interval antara 85%-100%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbantuan *macromedia flash 8.0* sangat baik.

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbantuan *Macromedia Flash 8.0*

Tabel 12: Rangkuman Hasil Respon Siswa Terhadap Media pembelajaran Berbantuan *Macromedia Flash 8.0*

No	Waktu	Nilai Persentase	Keterangan
1	Uji Coba Kelompok Kecil (Terbatas)	86 %	Sangat Baik
2	Uji Coba Lapangan II	88,70 %	Sangat Baik

Apabila melihat pedoman konversi nilai maka nilai persentase saat uji coba kelompok kecil dengan skor saat ujicoba lapangan II sama-sama berada pada interval antara 85%-100%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media berbantuan *macromedia flash 8.0* sangat baik.

4. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbantuan *Macromedia Flash 8.0*

Keefektifan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* dalam penelitian ini dapat diketahui dengan uji t-test yaitu membandingkan gain pre-test dan post-test kelas kontrol dan gain pre-test dan post test kelas eksperimen.

Uji t digunakan untuk menguji perbandingan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Perhitungan uji t dilakukan dengan fasilitas SPSS 16.00 for windows.

Hipotesis yang diajukan adalah:

Ha = Ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran IPS di kelas kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dengan pembelajaran IPS di kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan media *macromedia flash 8.0*).

Ho = Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran IPS di kelas kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dengan pembelajaran IPS di kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan media *Macromedia Flash 8.0*).

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah Ho ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai sig. (2-tailed) < tingkat alpha yang diterapkan yaitu 0,05.

Tabel 13: Uji t Nilai IPS Group Statistics

	kelompok	N	Mean
gain	eksperimen	27	8.8889
	kontrol	27	2.2222

Independent Samples Test

	t-test for Equality of Means				
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
gain	2.333	52	.024	6.66667	2.85782
	2.333	51.748	.024	6.66667	2.85782

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung 2,333 jika dibandingkan dengan t tabel dengan derajat kebebasan 52 dan taraf signifikansinya 5% adalah 1,675 yang berarti t hitung > t tabel. Penelitian ini termasuk pada penelitian satu arah sehingga menggunakan sig (1-tailed). Untuk mengubah taraf signifikansinya perlu dilakukan perhitungan yaitu besar taraf sig (2-tailed) dibagi 2, maka diperoleh $0,024:2 = 0,012$. Nilai sig (1-tailed) $0,012 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak.

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* lebih efektif digunakan pada pembelajaran IPS di kelas III, dapat dilihat dari:

- a. Nilai sig (1-tailed) $0,012 < 0,05$ sehingga media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar siswanya.
- b. Selain hasil uji t dibuktikan juga dengan peningkatan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $8,8889 > 2,2222$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kualitas produk media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* yang dikembangkan dilihat dari ahli materi dan ahli media memiliki kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 93,165 %.
2. Media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas III SD N Ngupasan pada materi lingkungan alam dan buatan dibuktikan dengan nilai sig (1-tailed) $0,012 < 0,05$ sehingga media pembelajaran IPS berbantuan *Macromedia Flash 8.0* lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar siswanya. Selain hasil uji t dibuktikan juga dengan peningkatan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $8,8889 > 2,2222$.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dwi Astuti. 2006. *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8.0*. Semarang: Andi Offset.

Endro Joko Wibowo. 2013. "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV". *Jurnal Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer, (Online)*, Vol. 2, No. 1 - Maret 2013, ISSN: 2302-1136, <http://www.serunid.unsa.ac.id>, diunduh 13 April 2016).

Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.