

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI TEKS PROSEDUR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 3 SUNGAI KERUH

Yessi Fitriani<sup>1</sup>, Ika Purwaningsih<sup>2</sup>, Darwin Effendi<sup>3</sup>  
[yessifitriani931@gmail.com](mailto:yessifitriani931@gmail.com)<sup>1</sup>, [ikapurwaningsih037@gmail.com](mailto:ikapurwaningsih037@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[darwineffendi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:darwineffendi@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Palembang<sup>1,3</sup>, SMA Negeri 3 Sungai Keruh<sup>2</sup>,

**Abstrak--** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash 8 pada materi teks prosedur yang valid dan praktis. Adapun metode penelitian yang diterapkan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan yang dilalui dalam pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan peneliti adalah Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Sungai Keruh dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang siswa dan 1 orang guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Sebelum dilakukannya uji kepraktisan disekolah terlebih dahulu media yang telah dikembangkan dilakukan uji coba validitas, dengan 1 orang guru sebagai validator materi, 1 orang dosen sebagai validator bahasa dan 1 orang dosen sebagai validator media. Adapun hasil persentase tingkat validitas media, bahasa dan materi sebesar 81,3% media, tingkat validitas bahasa 91,4% dan 89,3% materi, dengan persentase tersebut media dan materi dikategorikan sangat valid dan layak untuk diujicobakan. Persentase hasil uji coba kelas kecil 80% dikategorikan sangat praktis, persentase uji coba kelas besar 93,58% dikategorikan sangat praktis, dan persentase penilaian guru sebesar 88,75% dikategorikan sangat praktis. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada materi teks prosedur dapat dinyatakan valid dan praktis berdasarkan hasil persentase uji validitas dan uji kepraktisan.

**Kata kunci :** Pengembangan Media Pembelajaran, Macromedia Flash 8, Teks Prosedur.

**Abstract--** This study aims to produce a learning product in the form of Indonesian language learning media based on Macromedia Flash 8 on valid and practical procedural text material. The research method applied is the research and development method (Research and Development) with the model used in developing learning media is the ADDIE development model. The stages that have been passed in the development of learning media that have been carried out by researchers are Analysis, Design, Development, and Implementation. This research was conducted at SMA Negeri 3 Sungai Keruh with 20 students and 1 Indonesian language teacher as participants. Prior to the practicality test at school, the media that had been developed was tested for validity, with 1 teacher as the material validator, 1 lecturer as the language validator and 1 lecturer as the media validator. The results of the percentage validity level of media, language and material are 81.3% media, 91.4% language validity level and 89.3% material, with these percentages media and material are categorized as very valid and feasible to be tested. The percentage of results for small class trials was 80% categorized as very practical, the percentage for large class trials was 93.58% categorized as very practical, and the teacher's assessment percentage was 88.75% categorized as very practical. With these results it can be concluded that learning media based on Macromedia Flash 8 in procedural text material can be declared valid and practical based on the percentage results of the validity test and practicality test.

**Keywords:** Learning Media Development, Macromedia Flash 8, Procedure Text

Article Submitted: 18-07-2022 Article Accepted: 25-08-2022

Article Published: 01-08-2022

Corresponden Author: Ika Purwaningsih E-mail: [ikapurwaningsih037@gmail.com](mailto:ikapurwaningsih037@gmail.com)

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v12i2.11136>

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar bisa membantu dan dapat membuat peningkatan pada hasil belajar peserta didik (Seftika et al., 2017). Keterbatasan

media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas diduga merupakan salah satu sebab rendahnya mutu pembelajaran peserta didik (Syaputri, 2019). Dengan demikian penggunaan media

pembelajaran dalam kelas merupakan salah satu hal yang tidak bisa diabaikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad ibn Abd al-Rahman al-Samiraa'I, sebagaimana dikutip oleh Yasmaruddin, ditemukan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar melalui indra pengelihatn mencapai 75% sementara dari indra pendengaran hanya 13%, sedangkan dari indra lain pengetahuan hanya dapat diperoleh sebesar 12%.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran selama ini juga masih terbatas pada pemanfaatan media Power Point yang pemanfaatnya terkadang hanya dengan media presentasi yang monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan.

*Macromedia Flash* adalah salah satu contoh *software* yang sering digunakan untuk membuat aspek dinamis atau membuat suatu animasi interaktif,

selain itu *software* ini juga sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Biasanya *software* ini digunakan untuk membuat desain, animasi, membuat perangkat untuk presentasi. Hal yang dapat dibuat dengan flash antara lain animasi, gambar, video, teks dan ada banyak lagi hal yang dapat dibuat dengan menggunakan flash. Aplikasi *Macromedia Flash* sangat tepat jika digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, karena memang aplikasi *Macromedia Flash* dirancang untuk membuat desain yang menarik. Aplikasi *Macromedia Flash* bisa digunakan tanpa adanya internet, jadi sekolah yang terkendala masalah jaringan pun dapat menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash*. Media yang dihasilkan dari pengembangan media belajar dengan aplikasi *Macromedia Flash* adalah multimedia interaktif (Maskur et al., 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa SMA Negeri 3 Sungai Keruh, peserta didik menyebutkan proses pembelajaran yang diikuti selama ini cukup membosankan karena media yang digunakan hanya sekedar buku cetak dan papan tulis sehingga kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi peserta

didik dalam belajar. Hal tersebut yang membuat kurangnya pemahaman peserta didik mengenai teks Prosedur. Faktor penyebab lainnya kurang lengkapnya materi di dalam buku cetak yang digunakan selama ini. Peserta didik juga mengharapkan ada media pembelajaran yang lebih menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan bisa digunakan secara offline, karena di SMA Negeri 3 Sungai Keruh terkendala masalah jaringan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia Berbasis *Macromedia Flash 8* dengan dilengkapi materi-materi teks prosedur, contoh teks prosedur beserta penjelasannya. Hal tersebut dilakukan untuk mengatasi keluhan dan kesulitan peserta didik terkait menulis teks prosedur.

Adapun perumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut; Bagaimana analisis kebutuhan menurut guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Keruh terhadap media pembelajaran teks prosedur dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*?; Bagaimana bentuk rancangan media pembelajaran teks prosedur menggunakan *Macromedia Flash 8*?; Bagaimana hasil validasi desain media pembelajaran teks prosedur menggunakan *Macromedia Flash 8*?

Bagaimana hasil uji coba media pembelajaran teks prosedur menggunakan *Macromedia Flash 8*?

## LANDASAN TEORI

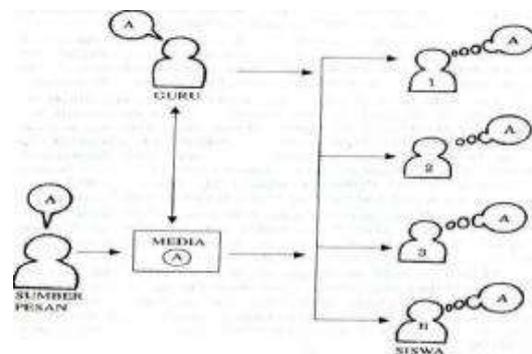
Menurut Mahnun (2012), media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan pesan yang akan disalurkan dari sumber informasi atau pesan dalam hal ini pendidik adalah sumber pesan kepada penerima pesan tersebut yakni peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar bisa membantu dan dapat membuat peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas diduga merupakan salah satu sebab rendahnya mutu pembelajaran peserta didik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dalam kelas merupakan salah satu hal yang tidak bisa diabaikan.

Menurut Oktafiani et al. (2020), ia membagi fungsi dari media pembelajaran, yaitu Fungsi Motivasi; Salah satu fungsi dari media adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja namun diharapkan juga dapat menjadi sarana dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Fungsi

Kebermaknaan; Fungsi ini menjadikan media tidak hanya untuk menambah pengetahuan namun penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan keahlian peserta didik dalam menganalisis dan mencipta hal baru dari materi yang dijelaskan. Fungsi Komunikatif; Media digunakan dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah komunikasi antar pengirim pesan dan penerima pesan, sehingga dengan penggunaan media diharapkan tidak ada kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran. Fungsi Individualitas; Dengan peserta didik yang datang dari berbagai kalangan, pola pikir, cara bergaul, dan gaya hidup yang berbeda. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap individu yang berbeda. Fungsi Penyamaan Persepsi; Setiap manusia pasti memiliki pola pandang yang berbeda dalam menanggapi sebuah persoalan begitu pun dengan peserta didik mereka memiliki persepsi yang berbeda dalam menanggapi sebuah materi dengan penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan pandangan yang sama tentang materi yang disampaikan oleh guru.

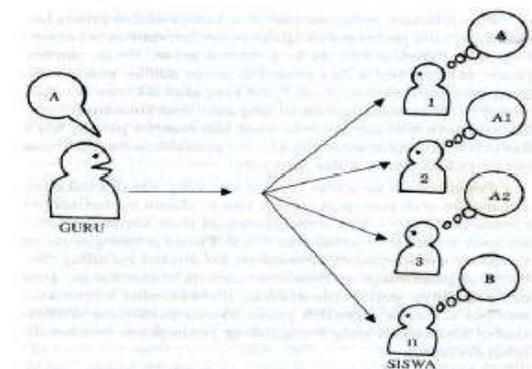
Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat berperan penting guna untuk menjadikan

pemahaman siswa lebih mendalam dibandingkan dengan kegiatan belajar yang dilakukan tanpa penggunaan media oleh guru (Amanullah, 2020). Seperti kegiatan belajar yang dilakukan hanya dengan menggunakan buku cetak dan papan tulis sebagai media penyampaian pesan. Berikut ilustrasi gambar penggunaan media dan tanpa penggunaan media.



Gambar 1. Pembelajaran Dengan Media

Pada gambar 1 di atas adalah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media, dapat dilihat bahwa informasi yang diterima atau dipahami oleh peserta didik sesuai dengan informasi yang disampaikan pendidik ataupun yang disampaikan oleh sumber pembelajaran.



Gambar 2. Pembelajaran Tanpa Media

Proses pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif ini dikarenakan materi yang diterima setiap siswa akan berbeda-beda, hanya ada beberapa anak yang dapat menerima pesan atau materi sesuai dengan pesan yang diinformasikan oleh guru atau pendidik, namun kebanyakan anak akan menyerap materi yang berbeda dengan yang dimaksud oleh pendidik atau guru.

*Macromedia Flash* adalah salah satu contoh software yang sering digunakan untuk membuat aspek dinamis atau membuat suatu animasi interaktif, selain itu software ini juga sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran (Rozi & Khomsatun, 2019). Biasanya software ini digunakan untuk membuat desain, animasi, membuat perangkat untuk presentasi. Hal yang dapat dibuat dengan flash antara lain animasi, gambar, video, teks dan ada banyak lagi hal yang dapat dibuat dengan menggunakan *flash*.

*Macromedia Flash* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu Waktu untuk membuka aplikasi ini membutuhkan yang lebih singkat dibandingkan aplikasi pembuat animasi lainnya (Triyanti, 2022). Mampu menganimasi grafis yang cukup rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi dengan layar penuh

dan bisa langsung disambungkan ke web. Dapat menjalankan beberapa *frame* yang berada di antara *frame* awal dan *frame* akhir yang berada dalam urutan animasi yang telah dibuat. Dalam pemanfaatan *Macromedia Flash* cukup luas melingkupi pembuatan logo, presentasi, animasi, kartun dan masih banyak lagi yang dapat dibuat dengan aplikasi *Macromedia Flash* tersebut.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan software utama yaitu *Macromedia Flash* 8. Produk pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini memuat beberapa menu yaitu, menu utama, kompetensi inti dan kompetensi dasar (KI & KD), tujuan pembelajaran, evaluasi, materi, dan profil. Di dalam setiap menu akan menjelaskan fungsinya masing-masing. Pada menu KI & KD akan memaparkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi teks prosedur, pada menu tujuan pembelajaran akan memaparkan suatu tujuan dari pembelajaran setelah proses belajar materi teks prosedur, pada menu materi akan menjelaskan tentang materi teks prosedur yang akan dipelajari oleh siswa, dan pada menu kuis akan memuat soal-soal yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Berikut sekilas gambaran media yang akan dibuat oleh peneliti.



Gambar 3 tampak layar awal media yang dikembangkan

Pada gambar di atas merupakan layar awal atau tampilan awal media yang dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 4 Tampilan menu utama pada media

Pada gambar 4 di atas merupakan tampilan menu utama media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tampilan tersebut ada beberapa menu yang nantinya jika di klik akan membawa peserta didik ke layar atau tampilan berikutnya, misalkan jika peserta didik mengklik KI dan KD maka peserta didik akan dibawa ke tampilan atau lembar yang memuat KI dan KD, begitupun menu-menu yang lain jika di klik maka akan tampil menu yang di klik. Adapun isi dari menu utama yaitu, petunjuk penggunaan media, kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran,

materi, evaluasi dan profil pengembang beserta dosen pembimbing.



Gambar 5 Tampilan menu petunjuk penggunaan media

Pada gambar 5 di atas merupakan tampilan menu petunjuk penggunaan yang ada pada media yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya menu petunjuk penggunaan media tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam menggunakan media yang dibuat.



Gambar 7 Tampilan menu kompetensi dasar pada media

Pada gambar 7 di atas merupakan tampilan menu kompetensi dasar yang ada pada media yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya menu tersebut peserta didik dapat mengetahui kompetensi dasar pembelajaran. Dengan kompetensi dasar tersebut peserta didik dapat mengetahui apa yang akan dipelajari dari materi teks prosedur.



Gambar 8 Tampilan menu tujuan pembelajaran pada media

Pada gambar 8 di atas merupakan tampilan menu tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran pada media yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya menu tersebut peserta didik dapat mengetahui tujuan dari pembelajaran teks prosedur.



Gambar 9 Tampilan menu sub materi pada media

Pada gambar 9 di atas merupakan tampilan menu sub materi pada media yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya menu tersebut peserta didik dapat mengetahui apa saja yang akan dipelajari pada teks prosedur. Adapun isi dari menu sub materi tersebut ialah, definisi teks prosedur, karakteristik teks prosedur, macam-macam teks prosedur, struktur teks prosedur, contoh

teks prosedur, dan animasi penerapan contoh teks prosedur.

Dalam penelitian ini juga menggunakan Teks Prosedur, yang merupakan teks yang berisi langkah-langkah dalam melakukan suatu kegiatan ataupun tindakan. Teks prosedur berisi tujuan, langkah-langkah dan interpretasi (simpulan). Tujuan berisi pengantar dari teks prosedur tersebut, sedangkan langkah-langkah pembelajaran berisi urutan kegiatan yang akan dilakukan, interpretasi sifatnya opsional atau pilihan di dalam teks prosedur.

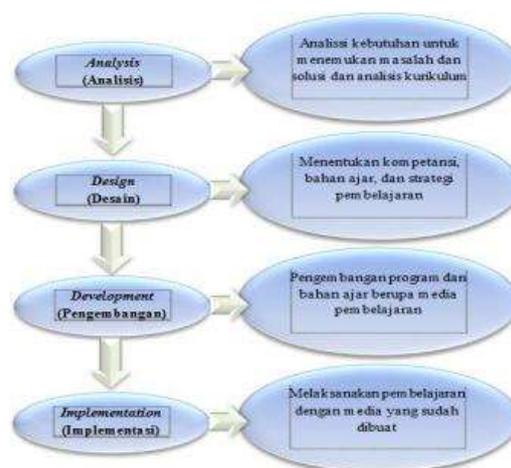
Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah Penelitian oleh Eka Reny Viajayani dalam jurnal pendidikan Fisika; Vol.1, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Macromedia Flash Pro 8* Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor” bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash 8*, dalam penelitian yang dilakukan oleh Eka data yang didapat dalam penelitian tersebut berasal dari angket, tes dan wawancara. Penelitian yang dilakukan oleh Mardhatillah dan Esi Trisdania dalam jurnal Bina Gogik, Vol. 5 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri

Paya Peunaga Kecamatan Meureubo”, penelitian ini didasarkan karena masih banyaknya siswa yang belum lancar untuk membaca, oleh sebab itu media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan.

**METODE**

Sumber data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash 8 pada materi teks prosedur ini akan melibatkan validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa dan responden dalam penelitian ini guru dan siswa SMA Negeri 3 Sungai Keruh.

menggunakan “Model ADDIE” yang memiliki lima tahapan, yaitu: 1) Analyze (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Develop (Pengembangan), 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Menurut Rohaeni (2020) model pengembangan ADDIE dianggap lebih rasional dan lengkap dibandingkan model penelitian lainnya.



Gambar 10 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga teknik pengumpulan data, yakni wawancara, *walk though* dan angket. Peneliti mengembangkan 5 angket penilaian, yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, angket respon siswa dan angket respon guru. Dalam pengembangan media ini ada beberapa instrumen yang digunakan berupa lembar validitas dan angket. Lembar validitas digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan dari media pembelajaran bahasa Indonesia

Tabel 1 Sumber Data

Tahap Penelitian	Sumber Data	Jumlah
Validasi Ahli Media	Dosen PGRI	1 orang
Validasi Ahli Materi	Guru Bahasa Indonesia	1 orang
Validasi Ahli Bahasa	Dosen PGRI	1 orang
Uji Coba Responden	Guru dan Siswa kelas XI IPA SMA Negeri 3 Sungai Keruh	21 orang

Dalam pengembangan ini, peneliti mengacu pada model Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan

berbasis *Macromedia Flash 8* yang akan dikembangkan oleh peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian ini ialah Analisis, Desain, Pengembangan dan Implementasi.

### a. Analisis (*Analysis*)

Analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi ke sekolah dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Sungai Keruh mengenai materi apa yang dirasa sulit untuk dipahami oleh peserta didik serta melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing dari peneliti. Setelah melakukan observasi dan bimbingan maka diambil materi yang akan dimasukkan ke dalam media yang akan dikembangkan adalah materi teks prosedur, dengan alasan yang di dapat dari wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa materi tersebut dirasa sulit untuk dipahami oleh peserta didik jika hanya melakukan penjelasan secara teori saja tanpa adanya media pendukung lainnya.

### b. Perancangan Media (*Design*)

Pada tahap desain media peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat didalam media pembelajaran ini seperti mempersiapkan materi yang akan

dimasukkan, menentukan bentuk media, menentukan tujuan pembelajaran, dan membuat merencanakan isi penyajian materi. Dilanjutkan dengan tahapan pembuatan media pembelajaran. Adapun desain media pembelajaran yang telah dibuat oleh pengembang berupa flowchat dan *storyboard* untuk bentuk rancangan desain media yang akan dikembangkan.

### c. Pengembangan Media (*Development*)

Pada tahap pengembangan atau pembuatan media peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu, pengetikan materi yang dimasukan, menyiapkan gambar yang akan dimasukkan kedalam media, membuat tombol-tombol yang akan digunakan untuk menjalankan media pembelajaran, dan menyiapkan suara atau audio yang akan mendukung dalam penggunaan media pembelajaran.

Dari hasil tabel penilaian angket validasi oleh ahli materi dapat dilihat persentase hasil penilaian yang didapat adalah 89,3%, di dalam penjabaran tingkat validitas materi sebelumnya untuk persentase 89,3% memiliki kriteria validitas sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut materi yang termuat didalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan sangat valid oleh ahli materi Bahasa Indonesia dan layak untuk diujicobakan. Setelah melakukan perbaikan media sesuai dengan saran dan

masukannya yang diberikan oleh validator media, maka media tersebut diperlihatkan kembali kepada validator untuk kemudian diberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi oleh ahli media dapat dilihat persentase hasil penilaian yang didapat adalah 81,3%, dalam penjabaran kriteria validitas sebelumnya untuk persentase 81,3% memiliki kriteria validitas sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash 8 pada materi teks prosedur dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan yang ada didalam model pengembangan ADDIE telah dilewati dan dijalankan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pengembangan.

Media pembelajaran yang dibuat berbentuk sebuah aplikasi yang dikemas dalam perangkat terdiri dari beberapa bagian yaitu, halaman menu utama, halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran, halaman kompetensi inti dan kompetensi dasar, halaman tujuan pembelajaran, halaman menu materi,

halaman soal evaluasi, dan halaman profil dari pengembang dan pembimbing. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pengembangan media sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Sungai Keruh.

Berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh validator, maka materi dan media pembelajaran perlu adanya perbaikan dan penambahan pada aspek tertentu sesuai yang disarankan oleh validator. Setelah dilakukan perbaikan maka media dan materi pembelajaran dinyatakan valid dan layak oleh validator ahli materi dan ahli materi.

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid oleh para ahli dan layak untuk diujicobakan, selanjutnya media yang telah dinyatakan valid diujicobakan kepada siswa dan guru untuk mengetahui persentase kepraktisan produk pembelajaran tersebut. Uji coba media dilakukan dalam 2 kali pertemuan yakni pertemuan pertama dilakukan uji coba kelas kecil dengan 5 orang siswa dan uji coba kedua dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang dan 1 orang guru. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Dalam angket yang digunakan memuat poin-poin pertanyaan yang menunjukkan fungsi

dari sebuah media pembelajaran, adapun fungsi sebuah media pembelajaran adalah fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi komunikatif, fungsi individualitas, dan fungsi penyamaan persepsi. Nantinya setelah dilakukan penilaian oleh peserta didik dan guru, angket tersebut akan dihitung dengan cara perhitungan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Sejalan dengan pendapat diatas, maka penelitian yang telah dilakukan ini memenuhi tujuan yang ingin dicapai dari metode penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis macromedia flash 8 pada materi teks prosedur. Ini dikarenakan penelitian yang telah dilakukan sudah menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang telah dilakukan uji validitas kepada validator materi, validator bahasa dan validator media dinyatakan sangat valid dan layak sebagai media pembelajaran. Produk yang dihasilkan juga telah dilakukan uji coba kepraktisan di sekolah SMA Negeri 3 Sungai Keruh dan dinyatakan sangat praktis.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka di dapatkan kesimpulan dari penelitian

untuk mengembangkan media yang valid maka peneliti melakukan langkah-langkah yang telah dijelaskan sebelumnya, dan untuk menguji tingkat validitas media yang telah dikembangkan penguji melakukan uji validasi kepada validator materi, validator bahasa dan validator media. Setelah melakukan uji validasi kepada validator maka didapatkan dari hasil penilaian validator bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak untuk diujicobakan, juga digunakan untuk mendapatkan media pembelajaran yang praktis maka perlu adanya uji kepraktisan, adapun uji kepraktisan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan uji coba 2 kali yakni, uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar, untuk memperkuat hasil uji coba kepada siswa maka peneliti melakukan pengambilan penilaian angket respon guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Sungai Keruh.

## DAFTAR PUSTAKA

Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang bangun game edukasi pengenalan warna untuk pendidikan anak usia dini menggunakan adobe flash berbasis android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12–18.
- Seftika, S., Janah, M., & Syaputri, W. (2017). IMPROVING STUDENTS' UNDERSTANDING OF INDONESIAN CULTURE THROUGH ENGLISH LEARNING BASED LOCAL CULTURE CONTEXT. *ELT-Lectura*, 4(2).
- Syaputri, W. (2019). First Language Morphological Interference of English Language Learners (EFL). *Seventh International Conference on Languages and Arts (ICLA 2018)*, 617–619.
- Triyanti, J. R. (2022). Pembuatan Game Animasi Teka Teki Silang Menggunakan Adobe Flash CS6. *INFORMATIKA*, 10(3), 112–126.