

Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

Sisri Wahyuni^{a,1*} Heri Surikno^{b,2}

^a Univeritas Adzkaa, Indonesia

^b STIT Syekh Burhanuddin Padang Pariaman, Indonesia

¹ wahyunisrisri1985@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 10 Maret 2023;

Revised: 28 Maret 2023;

Accepted: 1 April 2023.

Kata-kata kunci:

Audio Visual;

Macromedia Flash 8;

Ilmu pengetahuan Alam.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karakteristik materi yang bersifat kompleks dan abstrak dan pendidik mengajarkannya secara verbal karena belum kompeten menggunakan media berbasis computer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, validitas, praktikalitas dan efektifitas media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA di SD. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model 4-D. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar validasi, lembar praktikalitas berupa angket pendidik dan peserta didik dan efektifitas yang dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi ahli materi 87,5% dengan kateori sangat valid, validasi ahli bahasa dengan skor 95,83% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media dengan skor 92,5% dengan kategori sangat valid, dan rata-rata nilai keseluruhan validasi yaitu dengan skor 91,94% (Sangat Valid). Untuk hasil Praktikalitas dari 2 orang pendidik didapatkan nilai rata-rata 95,8% dengan kriteria Sangat Praktis, sedangkan untuk praktikalitas dari kesepuluh peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 89,99% dengan kriteria Sangat Praktis. Untuk hasil Efektivitas mendapatkan nilai rata-rata 86,00% dengan kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* di kelas V Sekolah Dasar sudah sangat valid, praktis, dan efektif.

ABSTRACT

Development of Audio Visual Media Using Macromedia Flash 8 Application in Science Lessons in Elementary Schools. This research is motivated by the material presented it is abstract and complex. Educator learning by verbal because less competent in using computer-based media. This study aims to determine the development, validity, practicality and effectiveness using the *Macromedia Flash 8* application in science lessons in elementary school. This type of research is R&D using a 4-D model. Data collection instrument in this study was in the form of a validation sheet, practical in the form of a questionnaire and effectiveness. The results showed validation score of 87.5% with a very valid category, linguist validation with a score of 95.83% with a very valid category and validation. media experts with a score of 92.5% in the very valid category, and value of validation with a score of 91.94% (Very Valid). For practicality results score of 95.8% was obtained with very practical criteria, while for practicality the ten students got a score of 89.99% with very practical criteria. For the results of the effectiveness of getting value of 86.00% with very effective criteria. So it can be concluded that the development of audio-visual media using the *Macromedia Flash 8* application in grade V Elementary School is very valid, practical, and effective.

Keywords:

Audio Visual;

Macromedia Flash 8;

Natural science.

Copyright © 2023 (Sisri Wahyuni & Heri Surikno). All Right Reserved

How to Cite : Wahyuni, S., & Surikno, H. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i1.1209>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang mutlak harus dipenuhi sepanjang hayat manusia. Pendidikan hendaknya mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki kemampuan utuh dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan karena dimanapun dan kapanpun di dunia ini terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri. Tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa memiliki pengetahuan yang baik dan dapat menjalani kehidupan modern pada saat ini. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan diharapkan dapat melahirkan sumber daya manusia yang unggul sebagaimana yang dirumuskan dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 (UU.20/2003) Pasal 1 Ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan : 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.

Upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan melalui penyediaan fasilitas pendidikan, peningkatan kualitas tenaga pendidik, perbaikan kualitas kurikulum dan juga perluasan kesempatan untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat menyiapkan peserta didik dalam pencapaian kualitas hidup yang tinggi. Untuk itu pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik.

Menurut (Sisdiknas, 2003) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan dengan lancar apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media. Pembelajaran di kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran jika pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan (materi) kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan adanya media maka pendidik akan sangat terbantu dalam menyampaikan pelajaran, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga digunakan untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih menarik dan tidak memberikan kesan yang membosankan bagi siswa.

Berdasarkan observasi penulis menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung diantaranya yaitu, (1) pendidik belum menggunakan infokus untuk pembelajaran di sekolah padahal infokus ada (2) pendidik kurang kompeten dalam menggunakan media berbasis komputer, pendidik hanya dapat menggunakan komputer seperti E-lapor, Microsoft Word dan Microsoft excel, (3) materi pembelajaran sulit dipahami peserta didik jika diajarkan secara verbal, (4) peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan pendidik karena bersifat abstrak dan kompleks. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep terutama untuk materi IPA yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan, sehingga peserta didik kurang maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan permasalahan di atas guru sebaiknya perlu dilakukan perbaikan dan inovasi untuk memperbaiki mutu pembelajaran di Sekolah Dasar yaitu dengan menciptakan media pembelajaran pada pelajaran IPA yang menarik, bermakna, menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Salah satu Upaya guru yang dapat pendidik lakukan yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat, Salah satunya menggunakan media audio visual. Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual. Media audio visual memiliki karakteristik berupa gambar dan suara untuk menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Media audio visual berupa suara, gambar dan animasi bergerak akan memudahkan peserta didik di Sekolah Dasar dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik, contohnya pada materi sistem peredaran darah pada manusia. Maka dari itu, penulis ingin mengembangkan media audio visual yang berupa suara dan animasi bergerak yaitu dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*. Menurut Wulandari, (2015) mengemukakan pengertian *Macromedia Flash 8* yaitu: *Macromedia Flash 8* adalah salah satu program komputer yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk animasi. *Macromedia Flash 8* memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang interaktif. Tampilan *interfac*, fungsi dan pilihan palet yang beragam serta kumpulan *tools* yang lengkap, sangat membantu dalam pembuatan animasi yang menarik. *Macromedia Flash 8* dapat menampilkan suatu animasi pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kelebihan *Macromedia Flash 8* adalah menarik minat peserta didik untuk belajar karena memberikan pendengaran maupun penglihatan sehingga materi pelajaran mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Peserta didik dapat melihat animasi berjalan sendiri, jadi yang mereka bayangkan dapat dilihat secara *visual*. Pendidik dapat memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk membuat media pembelajaran. Berdasarkan penelitian relevan terbukti bahwa media *Macromedia Flash 8* terlihat sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.

Metode

Model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu model 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Developmental, Dissemination* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan. Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari studi penelitian awal dan uji coba produk di lapangan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data dengan mengkonversikan data ke dalam bentuk nominal. Data ini dipergunakan untuk melihat kualitas dan kelayakan produk pengembangan media *Macromedia Flash 8* yang diperoleh dari penilaian validasi ahli materi dan ahli media sebagai penggunaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu, silabus, lembar wawancara, lembar angket dan dokumentasi. Teknis analisis yang digunakan adalah analisis data deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validasi media *Macromedia Flash 8*. Teknik analisis media *Macromedia Flash 8* dilakukan untuk melihat data hasil validasi media *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA di Sekolah Dasar menggunakan langkah-langkah menurut pengembangan Endang Mulyatiningsih.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah di kelas V sekolah dasar menggunakan model 4D, diantaranya:

a. Tahap Definisi (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan untuk menentukan permasalahan yang mendasar pada proses pembelajaran, serta menentukan materi, karakteristik peserta didik dan menentukan media yang akan digunakan. Hasil observasi telah menjelaskan bahwa pendidik belum menggunakan infokus. pendidik kurang kompeten dalam menggunakan media berbasis komputer, materi pembelajaran sulit dipahami peserta didik jika diajarkan secara verbal, peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan pendidik karena bersifat abstrak. Sehingga peserta didik sulit membayangkan pelajaran IPA materi peredaran darah. Maka dari beberapa hasil analisis peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah Media. Media yang dipilih adalah media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah. Hal ini dimaksudkan agar dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain adalah tahap merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Peneliti membuat media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA dengan materi peredaran darah pada manusia. Tampilan media dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran audio visual dibuat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan berisi perangkat media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* berupa instrument validasi oleh validator yang bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang valid setelah dilakukannya validasi dan revisi. Adapun masukan dari validator untuk media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* tentang ahli materi yaitu, letak *gif* lebih besar dari tulisan dan soal ditambah menjadi 10 butir. Selanjutnya ahli bahasa yaitu, gunakan tanda baca, intonasi, dan sesuai dengan PUEBI, terakhir ahli media yaitu tambahkan referensi, perbaiki cover, letak *gif* dan tulisan ditengah dan gambar diperjelas..

d. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap penyebaran merupakan tahapan akhir pada pengembangan model 4D. Pada tahap penyebaran ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna. Dalam penelitian ini, tahap penyebaran dilakukan di kelas V SDN 20 Kampung Baru. Proses pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahap di atas, memberikan hasil berupa produk media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

2. Kevalidan atau Kelayakan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* di SD.

Menurut Plomp (dalam Melindawati, 2016) karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila ia merefleksikan jiwa pengetahuan (*state of the art knowledge*). Hal inilah yang dikatakan dengan validasi isi (*content validity*). Media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dikatakan valid apabila hasil validasi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validasi digunakan rumus dari (Akbar, 2013) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria validitas media *Macromedia Flash 8* berdasarkan tafsiran skor (persentase) yang didapatkan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Tafsiran Skor (Persentase) Validitas

Persentase (%)	Kriteria Validasi
81%-100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61%-80%	Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil
41%-60%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
20%-40%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan
0%-20%	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Berdasarkan uraian di atas, maka media pembelajaran audio visual yang dikembangkan memenuhi kategori valid, karena aspek-aspek dari media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata 91,94% dari keseluruhan aspek yang dinilai yang berada pada kategori sangat valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Media Audio Visual

No.	Aspek Validasi	Nilai Validasi	Kriteria
1	Materi	87,5%	Sangat Valid
2	Bahasa	95,83%	Sangat Valid
3	Media	92,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari pengembangan media pembelajaran audio visual didapatkan rata-rata validasi media pembelajaran berbasis audio visual sebesar 91,94% dengan kriteria sangat valid. Pada tabel rekapitulasi dari pengembangan media pembelajaran audio visual didapatkan nilai rata-rata pada ahli materi sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid. Nilai rata-rata pada ahli dbahasa sebesar 95,83% dengan kriteria sangat valid, dan nilai rata-rata ahli media sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah pada manusia di kelas V SD dinyatakan sangat valid dengan nilai keseluruhan ahli validator sebesar 91,94% dengan kriteria sangat valid.

3. Praktikalitas Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran IPA Materi Peredaran Darah di Kelas V SD.

Pada tahap praktikalitas ini peneliti memberikan angket beserta menampilkan media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah di kelas V SD. Menurut Malini dan Rismawati, (2019:279) praktikalitas diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan. Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien dan efektifitas waktu dan dana. Sebuah tes dikatakan baik bila tidak memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya, dan tidak memerlukan dana yang besar atau mahal.

Berdasarkan hasil praktikalitas dari 2 pendidik dan 10 peserta tersebut maka diperoleh hasil keseluruhan praktikalitas media audio visual yang telah dikembangkan bahwa media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah di kelas V SD yang dikembangkan sudah “Sangat Praktis” dengan persentase rata-rata keseluruhanyaitu 95,8% dan 89,99%. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 : Kriteria Tingkat Praktikalitas

Tingkat Ketercapaian	Interpretasi
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
≤ 54%	Sangat tidak valid

Sumber: Purwanto (dalam Lestari dkk, 2018 : Vol.2 No.2)

Berdasarkan persentase rata-rata keseluruhan dari pendidik yaitu 95,8% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dari segi penyajian dan penggunaan dalam proses pembelajaran. Hasil persentase rata-rata dari peserta didik yaitu 89,99% yang artinya siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Selama penelitian peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan dan senang belajar menggunakan media audio visual aplikasi *Macromedia Flash 8*.

4. Efektivitas Pengembangan Media Audio Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* pada Pelajaran IPA Materi Peredaran Darah di Kelas V SD.

Aspek keefektifan dapat dilakukan apabila produk tersebut telah valid. Menurut Amirudin (dalam Melindawati, 2016) “keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian isi belajar”. menurut firman (dalam Ratnawati, dkk, 2020), keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (a) Berhasil mengantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (b) memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional, (c) memiliki sarana-sarana yang menunjang proses pembelajaran.

Efektifitas media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dilakukan oleh 10 orang peserta didik. Peneliti menampilkan media video dan memberikan soal evaluasi terdiri dari 10 soal yang telah disediakan. Pengujian efektivitas dilakukan dengan memeriksa hasil soal evaluasi yang peserta didik kerjakan. Berdasarkan uji efektivitas yang didapatkan dari kesepuluh peserta didik dengan persentase 100%, 100%, 90,00%, 70,00%, 80,00%, 100%, 90,00%, 80,00%, 70,00%, 80,005 dan didapatkan nilai rata-rata 86,00% dengan kriteria “Sangat Efektif” Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Kriteria Tingkat Efektivitas.

Persentase (%)	Tingkat Efektivitas/Validitas
81,00%-100,00%	sangat efektif
61,00%-80,00%	cukup efektif
41,00%-60,00%	kurang efektif
21,00%-40,00%	tidak efektif.
00,00%-20,00%	sangat tidak efektif

Sumber: Akbar, (2013)

Berdasarkan hasil uji efektifitas yang didapatkan oleh peserta didik dengan nilai rata-rata 86,00% dengan kriteria “Sangat Efektif”, dapat diartikan bahwa media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* sangat efektif dari segi hasil belajar peserta didik.

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan yang melalui tahap validasi oleh 1 pakar ahli desain, 1 pakar ahli materi dan 1 pakar ahli bahasa menunjukkan hasil sebagai berikut : (1) ahli materi audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* memberi skor (87,5%) dengan kategori “sangat valid”, ahli bahasa memberi skor (95,83%) dengan kategori “sangat valid”, ahli media memberi skor (92,5%) dengan kategori “sangat valid. Dari keseluruhan hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata skor (91,94%) termasuk dalam kategori “sangat valid”. Skor tersebut menunjukkan bahwa media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* memiliki kualitas sangat valid untuk digunakan ditinjau dari aspek isi dan tampilan. Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan : Pratikalitas media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah manusia di kelas V Sekolah Dasar yang dirancang dinyatakan “Sangat Praktis” hasil praktikalitas

terdiri dari 2 pendidik dan 10 peserta didik tersebut maka diperoleh hasil keseluruhan praktikalitas media audio visual yang dirancang bahwa media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah manusia di kelas V Sekolah Dasar dengan presentase rata-rata keseluruhan 95,8% dan 89,99%. dengan criteria Sangat Praktis. Berdasarkan hasil uji evektifitas yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan : evektifitas media media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada pelajaran IPA materi peredaran darah manusia di kelas V Sekolah Dasar yang dirancang dinyatakan “ sangat efektivitas “ pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan hasil media audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Berdasarkan uji efektivitas yang didapatkan dari kesepuluh peserta didik dengan persentase 100%, 100%, 90,00%, 70,00%, 80,00%, 100%, 90,00%, 80,00%, 70,00%, 80,005 dan didapatkan nilai rata-rata 86,00% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

Referensi

- Adriyanto, Bambang. 2010. *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Aimah, Muslikhatun, dkk. 2017. Penggunaan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioshell*. Vol. 6 No. 01.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrunem Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ardiansyah, Nurdin. 2013. *Flash Profesional 8: Sebuah Tutorial Flash Untuk Pemula*. Tidak diterbitkan.
- Arisanti, Yossa dan Adnan, M. Fachri. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Software Macromedia Flash 8* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 4.
- Aswardi, dkk. 2019. Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri Kota Payakumbuh. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*. Vol. V, No. 1.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Fitriyani, Nina. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon* tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 6. No. 1.
- Harlinda, Syofian. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurna Pendidikan Dasar*. 5-6.
- Juhanis, dkk,. 2019. *Pengaruh Pembelajaran Melalui Media audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Aktivitas Ritmik Pada Siswa MI Al Abrar Makasar*. Seminar Nasional LP2M UNM. (ISBN:978-602-5554-71-1, diakses tanggal 23 Juni 2020).
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Malini, Cut dan Rismawati. 2019. Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis *Macromedia Flash*. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 6. No. 2.
- Marpaung, Indra Yasinta Oktavia & Sigian Sahat. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1).
- Melindawati, Silfi. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tepadu Dengan Model *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar. Vol. 5. No. 1.

- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta cv.
- Rahmi, Mar'atushSholichah Muntaha, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2).
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Kreano*. Vol. 3. No. 1
- Sa'adah, Sumiyati. 2018. *Sistem Peredaran Darah*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati
- Setyaningsih, Titik & Farida. 2020. Analisis Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(9)
- Subekti, Ari. 2017. *Sehat Itu Penting Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 4 Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Indonesia : Prenada Media Group.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wulandari, Ana Yuniasti Retno. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Bersasis Animasi Komputer Menggunakan Program Macromedia Flash 8. *Jurnal Pena Sains*, 2(1).
- Wahyugi, Rahmad dan Fatmariza. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Macromedia Flash 8* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 3.