

# ANALISIS KEEFEKTIVITASAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH DI MASA PANDEMI

Thyara Mahanani, M.Pd<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Yogyakarta;  
E-mail: thyara.mahanani@uny.ac.id

## ABSTRACT

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk simulasi Pembuatan salad dengan menggunakan program *macromedia flash*, 2) Mengetahui efektivitas media menurut Ahli materi, ahli media dan siswa dalam simulasi pembuatan salad dengan menggunakan program *macromedia flash* untuk siswa kelas X SMK PIUS X Magelang.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Pius X Magelang pada bulan Maret 2020 – Mei 2020 menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R and D)*, dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) tahap analisis; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengembangan dan produksi; (4) tahap uji coba implementasi; (5) tahap evaluasi. Untuk mendapatkan validasi dan reliabilitas media dilakukan oleh *experts* 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Uji coba instrument yang dilakukan oleh 40 siswa memiliki hasil gugur 2 dan dinyatakan valid 30 dengan nilai reliabilitasnya 0,921. Analisis data menggunakan Statistik Deskriptif.

Hasil penelitian sebagai berikut: 1) Efektivitas media pembelajaran melalui tahap *Analisis* : analisis kompetensi, analisis materi, analisis karakteristik siswa, analisis instruksional. *Design* : penyusunan kerangka bahan, penentuan sistematika, perencanaan alat evaluasi. *Develop*: pra penelitian, penentuan *draft*, penyuntingan, revisi. *Implement*: uji coba produk. *Evaluate*. ; 2) untuk efektivitas media pembelajaran berdasarkan ahli materi dalam kategori efektif dengan persentase 100 % dan ahli media termasuk dalam kategori efektif dengan persentase 96,7 %, hasil uji coba kelayakan instrumen termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 53,8%, untuk hasil tanggapan media oleh siswa memiliki persentase sangat efektif 43,7%, efektif 47,5%, kurang efektif 8,3%, tidak efektif 0,6%. Berdasarkan hasil pretest 77,2 dan posttest 87,2 terdapat peningkatan sebanyak 10. Dengan demikian media ini bisa dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Kontinental.

**Kata kunci:** Efektivitas, Media Pembelajaran, Macromedia Flash

## PENDAHULUAN

Wabah Virus Corona saat ini telah menyebabkan berbagai kekhawatiran yang sangat meluas dan secara global. Sehingga menyebabkan penghentian aktivitas pembelajaran secara luring (tatap muka). Sejumlah negara mengambil langkah untuk mencegah penyebaran virus yang menyebabkan demam dan penyakit pneumonia dengan cara membuat aktivitas belajar jarak jauh (daring) Dengan adanya perubahan kebijakan dari pemerintah akibat pandemic COVID-19 mengenai pembelajaran secara daring guru dituntut

lebih kreatif untuk menciptakan dan menemukan media pembelajaran.

Kegiatan praktikum Pembelajaran kontinental yang di lakukan di sekolah kejuruan boga akan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan praktikum. Siswa dituntut untuk aktif dalam melakukan kegiatan praktikum. Pembuatan salad merupakan praktikum secara langsung. Siswa sebelum praktek harus mengerti langkah- langkah atau proses pembuatan salad. Seringkali kegiatan praktikum mengalami hambatan atau kendala, yaitu kebingungan dalam teknik pengerjaan dan langkah- langkah pengerjaan. Hambatan tersebut merupakan

hambatan yang sering terjadi di beberapa siswa sehingga kegiatan praktikum tidak dapat dilakukan dengan maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK PIUS X Magelang, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 7,5 pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Untuk mencapai ketuntasan tersebut maka para guru harus kreatif dalam menyampaikan materi. Kreatif dalam arti menggunakan dan membuat metode pembelajaran secara daring dengan sangat jelas.

Mengatasi permasalahan yang dihadapi saat melakukan praktikum adalah dengan menyusun sebuah alternatif media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar serta animasi. Sebagian besar media pembelajaran dengan bantuan komputer disusun menggunakan program *Macromedia Flash*. Berdasarkan kemampuan program *Macromedia Flash* maka dapat disusun kegiatan praktikum secara virtual yaitu dalam bentuk simulasi.

Simulasi merupakan suatu teknik meniru operasi-operasi atau proses - proses yang terjadi dalam suatu sistem dengan bantuan perangkat komputer dan dilandasi oleh beberapa asumsi tertentu sehingga sistem tersebut bisa dipelajari secara ilmiah (Law and Kelton, 1991: 7).

Tujuan penelitian ini adalah 1). Mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk simulasi Pembuatan salad dengan menggunakan program *macromedia flash*, 2). Mengetahui efektivitas media menurut Ahli materi, ahli media dan siswa dalam simulasi pembuatan salad dengan menggunakan program *macromedia flash* untuk siswa kelas X SMK PIUS X Magelang.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, yang dilaksanakan di SMK PIUS X Magelang pada siswa kelas X program keahlian Tata Boga tahun 2020/2021.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Statistik Deskriptif*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK PIUS X Magelang pada siswa kelas X, pertimbangan pemilihan tempat tersebut karena SMK Pius X Magelang masih memiliki kendala saat melakukan praktikum Pembuatan Salad. Waktu penelitian pada bulan Maret 2020 sampai Mei 2020.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi untuk mengetahui keefektivitasan media pembelajaran, 2 orang guru, yaitu semua guru yang mengampu pembelajaran boga dan 40 siswa SMK kelas X. Objek penelitian ini Adalah Analisis Keefektivitasan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Di Masa Pandemi.

### **Prosedur**

Penyusunan media CD pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash* 8 dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development and Production, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ADDIE dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 184) yang dikembangkan oleh Dick and Carry prosedur penyusunan media meliputi lima tahapan. Tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis, merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan

analisis kompetensi, analisis materi, dan analisis instruksional.

2. Tahap Perancangan, meliputi penyusunan kerangka bahan, penentuan sistematika, perencanaan alat evaluasi serta komponen-komponen yang akan dimuat dalam media tersebut, termasuk grafis dan animasi serta skenario.

3. Tahap Pengembangan dan Produksi, Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan

4. Tahap Uji coba, adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat dengan uji coba skala kecil

5. Tahap Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data pada penelitian ini adalah data untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran pembuatan salad diperoleh dengan wawancara guru dan observasi kelas. Data hasil para ahli digunakan untuk mengetahui ketesesuaian media pembelajaran dengan materi dan kegunaan media. Sedangkan data keefektivitasan media pembelajaran dengan cara memberikan angket dan menayangkan media pembelajaran pembuatan salad pada siswa, kemudian siswa memberikan penilaian terhadap media tersebut dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media pembelajaran pembuatan salad.

Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan, sedangkan wawancara untuk mengambil data tentang kebutuhan media pembelajaran pembuatan salad untuk mata pelajaran Kontinental.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sudah melalui uji validitas instrumen menggunakan validitas isi yaitu dengan meminta pendapat 3 ahli (*judgment experts*) dengan hasil valid dan reliabilitas. Instrumen untuk validasi media menggunakan angket dengan skala *Guttman* sedangkan instrument untuk siswa menggunakan angket dengan skala *Likert*.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Penyajian data hasil belajar dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. (Sugiyono, 2010:207)

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Tanggapan Media Oleh Siswa**

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, media, dan uji coba instrument, tahap selanjutnya adalah media diujikan pada kelompok coba lapangan yang berjumlah 40 siswa kelas Boga SMK Pius X. Tanggapan media oleh siswa ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap media pembelajaran Pembuatan salad berbasis *macromedia flash*.

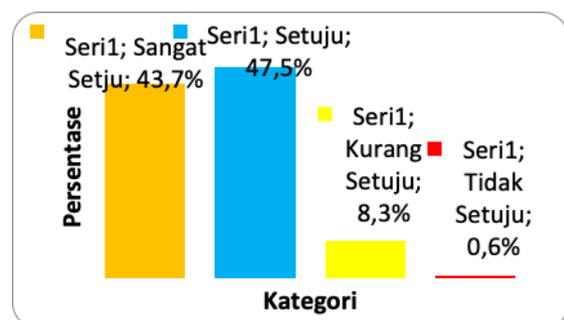
Tanggapan media dilakukan oleh 40 siswa dengan jumlah keseluruhan 30 butir skor valid, maka skor minimum 1 x

30 = 30 dan skor maksimum  $4 \times 30 = 120$ , jumlah kelas 4, panjang kelas interval 23.

Tabel 1. Keefektifitasan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada pembuatan salad Menurut Tanggapan Siswa.

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat setuju	$97,5 \leq S \leq 108$	17	43,7 %
2	Setuju	$75 \leq S \leq 97$	19	47,5 %
3	Kurang setuju	$53 \leq S \leq 74$	3	8,3 %
4	Tidak setuju	$30 \leq S \leq 52$	1	0,6 %
Jumlah			40	100%

Berdasarkan hasil analisa deskriptif yang diolah menggunakan bantuan program computer SPSS versi 13.0 dapat diketahui nilai rata-rata ( $M$ ) = 106,2, media ( $Me$ ) = 107, modus ( $Mo$ ) = 104, dan standar deviasi ( $SD$ ) = 9,425. Berdasarkan data pada tabel di atas kategori sangat setuju dicapai 43,7 % , kategori setuju dicapai 47,5 % , kategori kurang setuju dicapai 8,3 % , dan kategori tidak setuju 0,6 % . Data tersebut menunjukkan bahwa pada kategori keefektifitasan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada uji coba lapangan termasuk dalam kategori sangat setuju untuk digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Frekuensi Tanggapan Media Oleh Siswa

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil dari penyusunan ini adalah berupa media pembelajaran berjudul Analisis Keefektifitasan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Di Masa Pandemi dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) Hasil penyusunan dengan tahap pengembangan mulai dari: menentukan materi, penyusunan kerangka bahan, pembuatan *storyboard*, pembuatan media, validasi, revisi, ambil data, olah data. Sehingga menjadi sebuah penelitian yang baik dan Penilaian kelayakan media oleh guru Boga SMK Pius X Magelang, media yang disusun memperoleh nilai dalam kategori layak dengan prosentase 85,7%, dari dosen ahli media 96,7%, dosen ahli materi 100%, dari hasil uji kelompok kecil kategori sangat setuju dengan prosentase 53,8%, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tanggapan siswa, dengan prosentase sangat setuju 43,7%, setuju 47,5%, kurang setuju 8,3%, tidak setuju 0,6%. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang Pembuatan Salad, dilihat berdasarkan hasil pre test 77,2 dan post test 87,2 terdapat peningkatan sebanyak 10, dengan demikian media ini bisa dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Kontinental.

### Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, saran-saran yang dapat diberikan sesuai dengan hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran berupa Simulasi Salad dapat membantu penyampaian materi salad kepada siswa dengan menggunakan animasi-animasi sehingga menggugah minat siswa dalam proses belajar mengajar serta dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana komputer yang ada guna mendukung

kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman teori maupun konsep yang di berikan dan dapat melakukan pengembangan mengenai media pembelajaran berupa Simulasi Salad sehingga menjadi sebuah media yang bersifat problematik dan mengutamakan visualisasi daripada teks dan menjadikan media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih baik lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Endang Mulyatiningsih. (2011). Riset Terapan. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono.(2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Law, A.M. and Kelton, W.D. (1991). *Simulation Modeling and Analysis*. New York. McGraw-Hill, Inc.