

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PIGAM TAPE” BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH 8 MATERI MENGIDENTIFIKASI  
LAMBANG/SIMBOL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

**NUR AZLINA**

NPM: 19.1.01.10.0035

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

**NUR AZLINA**

NPM:19.1.01.10.0035

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PIGAM TAPE” BERBASIS**

***MACROMEDIA FLASH 8* MATERI MENGIDENTIFIKASI**

**LAMBANG/SIMBOL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**


Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I,



Dr. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.  
NIDN. 0725076201

Pembimbing II,



Rian Damariswara, M.Pd.

NIDN. 0728129001

Skripsi oleh:

**NUR AZLINA**  
NPM:19.1.01.10.0035

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PIGAM TAPE” BERBASIS  
*MACROMEDIA FLASH 8* MATERI MENGIDENTIFIKASI  
LAMBANG/SIMBOL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 21 Juli 2023

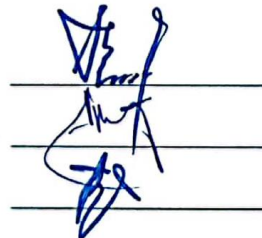
**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.

3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP,



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nur Azlina  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, tgl lahir : Tulungagung, 30 Juli 1999  
NPM : 19.1.01.10.0035  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 23 Mei 2023

Yang menyatakan



**Nur Azlina**

**NPM. 19.1.01.10.0035**

## **MOTTO**

Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.

**(QS. Al-Baqarah: 216)**

Rasa khawatir yang berlebihan terhadap masa depan adalah sikap berburuk sangka kepada Allah Subhanallahuwataala.

**(Habib Umar bin Hafid)**

Kita tidak akan pernah tau jika kita tidak pernah mencoba, karena mimpi tanpa eksekusi hanyalah halusinasi.

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Keluarga kecilku; bapak, ibu, kakak, dan adikku yang tidak henti memberikan doa terbaik, semangat, dan dukungan untuk saya, sehingga saya bisa sampai pada posisi ini.
2. Bunda Endang Sri Mujiwati dan Bapak Rian Damariswara; kedua dosen pembimbing yang tidak pernah bosan untuk saya temui hampir setiap hari untuk memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Resty Wulanningrum dan Bapak Abdul Aziz Hunaifi; yang tidak hanya membantu memberikan penilaian media pembelajaran saya, akan tetapi juga memberikan wejangan dan semangat untuk saya dalam menyelesaikan seluruh tahapan pengerjaan skripsi ini.
4. Seluruh orang-orang baik yang saya temui dalam penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini; yang telah memberikan bantuan energi, pemikiran, dan waktu mereka untuk membantu atau sekadar mendengarkan cerita saya.
5. Tak lupa karya ini saya persembahkan untuk diri sendiri; yang telah berjuang sejauh ini. Jangan lekas berbangga, masih banyak hal yang perlu kita coba.

## ABSTRAK

**Nur Azlina:** Pengembangan Media Pembelajaran “PIGAM TAPE” Berbasis *Macromedia Flash 8* Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SD Laboratorium UN PGRI Kediri ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar materi lambang/symbol. Selain itu, pengelolaan kelas yang belum maksimal juga mengakibatkan banyak siswa yang bergurau sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut menjadi latar belakang dari pengembangan media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. 1) Bagaimana validitas media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas 3 sekolah dasar?; 2) Bagaimana efektivitas media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas 3 sekolah dasar?; dan 3) Bagaimana respon guru dan siswa pada media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas 3 sekolah dasar? Berdasarkan rumusan masalah ini dapat diambil tujuan penelitian yakni untuk mengetahui validitas, efektivitas, serta respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Tahapan model ADDIE terdiri atas lima langkah, yakni: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran PIGAM TAPE.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar. adalah sebagai berikut: (1) dinyatakan sangat valid dengan memenuhi kriteria persentase nilai konstruksi media sebesar 89% dan validitas materi 93,3%, 2) dinyatakan baik berdasarkan respon guru dengan memenuhi kriteria persentase sebesar 94%, sedangkan hasil respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar 100% dan pada uji coba luas mendapatkan persentase 95%, dan 3) dinyatakan efektif dengan memenuhi persentase ketuntasan belajar klasikal tes siswa sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PIGAM TAPE dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Macromedia Flash 8*, Lambang/Symbol Rambu Lalu Lintas.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul ‘Pengembangan Media Pembelajaran “PIGAM TAPE” Berbasis *Macromedia Flash 8* Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar’ merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zaenal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri, yang selalu memberikan semangat pantang menyerah;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi dan semangat untuk terus belajar;
4. Dr. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, saran dan arahan positif dalam penyusunan skripsi ini;
5. Rian Damariswara, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, saran dan arahan positif dalam penyusunan skripsi ini;
6. Resty Wulanningrum, M.Kom., selaku validator media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol;



7. Dr. Aziz Hunaifi, M.Pd., selaku validator materi pada media pembelajaran pengembangan media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash* 8 materi mengidentifikasi lambang/symbol;
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Kepala sekolah dan bapak/ibu guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
10. Siswa kelas III SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
11. Teman-teman yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini; dan
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 23 Mei 2023

Yang menyatakan,

**Nur Azlina**

NPM. 19.1.01.10.0035

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Kegunaan Penelitian .....	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori .....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	8
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	10
3. Hakikat Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i> .....	12

a.	Pengertian <i>Macromedia Flash 8</i> .....	12
b.	Karakteristik <i>Macromedia Flash 8</i> .....	14
c.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Macromedia Flash 8</i> .....	15
4.	Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia.....	16
5.	Hakikat Lambang/Symbol Rambu Lalu Lintas .....	20
a.	Rambu Perintah.....	20
b.	Rambu Larangan.....	21
c.	Rambu Peringatan.....	21
d.	Rambu Petunjuk.....	22
6.	Penerapan Media Pembelajaran PIGAM TAPE Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> pada Materi Lambang/Symbol Rambu Lalu Lintas.....	23
B.	Penelitian Terdahulu.....	25
C.	Kerangka Berpikir.....	29
 BAB III : METODE PENELITIAN		
A.	Model Pengembangan.....	30
B.	Prosedur Pengembangan.....	31
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	40
D.	Validasi Produk.....	40
E.	Uji Coba Produk .....	41
1.	Desain Uji Coba.....	41
2.	Subjek Uji Coba.....	45
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	45
1.	Pengembangan Instrumen.....	46
2.	Validasi Instrumen.....	46

G.	Teknik Analisis Data .....	52
1.	Tahap-Tahap Analisis Data.....	52
2.	Norma Pengujian.....	57
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
A.	Hasil Studi Pendahuluan.....	59
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	59
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	60
3.	Desain Awal ( <i>Draft</i> ) Media .....	60
B.	Hasil Uji Terbatas .....	61
1.	Deskripsi Uji Coba Terbatas .....	62
2.	Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas.....	62
3.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas .....	62
C.	Hasil Uji Perluasan .....	63
1.	Deskripsi Uji Coba Luas .....	63
2.	Deskripsi Hasil Uji Coba Luas.....	63
3.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....	64
D.	Hasil Penelitian Media Pembelajaran PIGAM TAPE .....	65
1.	Hasil Kevalidan Media Pembelajaran PIGAM TAPE .....	65
2.	Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran PIGAM TAPE .....	70
3.	Hasil Keefektifan Media Pembelajaran PIGAM TAPE .....	76
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	76
1.	Spesifikasi Media Pembelajaran PIGAM TAPE .....	76
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media.....	77
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media .....	78

BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A.	Simpulan .....	80
B.	Implikasi .....	81
C.	Saran .....	82
Daftar Pustaka	.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel		halaman
2.1	: Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas III.....	17
2.2	: Penelitian Terdahulu.....	25
3.1	: Hasil Pengembangan Media Pembelajaran PIGAM TAPE....	37
3.2	: Angket Validasi Media.....	46
3.3	: Angket Validasi Materi.....	48
3.4	: Angket Respon Guru.....	49
3.5	: Angket Respon Siswa.....	51
3.6	: Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	51
3.7	: Skor Penilaian Media Pembelajaran PIGAM TAPE.....	53
3.8	: Kriteria Validitas Media Pembelajaran PIGAM TAPE.....	54
3.9	: Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal.....	55
3.10	: Skor Penilaian Media Pembelajaran PIGAM TAPE.....	56
3.11	: Kriteria Persentase Hasil Angket Respon Guru dan Siswa.....	62
4.1	: Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	62
4.2	: Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Luas.....	63
4.3	: Hasil Validasi Konstruksi Media Pembelajaran PIGAM TAPE.....	65

4.4	: Hasil Validasi Konstruksi Materi Lambang/Symbol Rambu Lalu Lintas.....	68
4.5	: Rekapitulasi Hasil Validasi.....	69
4.6	: Hasil Respon Guru.....	70
4.7	: Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	73
4.8	: Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Klasifikasi Ragam Media Pembelajaran.....	10
2.3 : Kerangka Berpikir.....	30
3.1 : Desain Model ADDIE.....	32
3.2 : Desain Halaman Awal Media Pembelajaran PIGAM TAPE Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	34
3.3 : Halaman Menu Media Pembelajaran PIGAM TAPE.....	35
3.4 : Halaman Materi Media Pembelajaran PIGAM TAPE.....	35
3.5 : Halaman Awal Soal Evaluasi.....	36
4.1 : Desain Awal Produk.....	61



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Hasil Uji Plagiasi
4. Lembar Validasi Media Pembelajaran PIGAM TAPE
5. Lembar Validasi Materi
6. Lembar Respon Guru
7. Lembar Respon Siswa
8. Lembar Perangkat Pembelajaran
9. Surat Pengantar/Ijin Penelitian
10. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
11. Dokumentasi Penelitian
12. Surat Undangan Penguji
13. Lembar Revisi Penguji
14. Berita Acara

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penerapannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal berpikir kritis, kreatif, hingga berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara tulis maupun lisan. “Kegiatan berbahasa Indonesia mengandung empat aspek berbahasa dalam kegiatan produktif dan reseptif, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis” (Iskandarwassid dan D. Sunendar, 2018: 227). Kemampuan berbahasa yang sifatnya reseptif pada dasarnya merupakan kemampuan untuk memahami bahasa yang disampaikan oleh pihak lain, meliputi keterampilan membaca dan menyimak. Adapun kemampuan berbahasa yang sifatnya produktif merupakan keterampilan aktif yang mengharuskan seseorang untuk memproduksi bahasa, meliputi keterampilan berbicara dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari di sekolah. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah supaya peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mampu menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan mampu membantu siswa dalam mengemukakan gagasan dan perasaan serta menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang mereka miliki. Menurut Iskandarwassid

dan D. Sunendar (2018: 280), “Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat membantu peserta didik dalam mengenal lebih jauh mengenai dirinya, budayanya, hingga budaya orang lain.”

Sesuai dengan permendikbud nomor 37 tahun 2018, tujuan kurikulum pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar mencakup empat kompetensi, yaitu: 1) kompetensi sikap spiritual; 2) sikap sosial; 3) pengetahuan; dan 4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Pada dasarnya, kompetensi sikap dapat ditumbuhkan dan dikembangkan di sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan kemampuan peserta didik lebih lanjut. Sedangkan pengembangan kompetensi pengetahuan dan keterampilan bisa dilakukan dengan mengembangkan indikator capaian kompetensi dari setiap kompetensi dasar.

Untuk mencapai tujuan tersebut, materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III adalah: perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari; sumber dan bentuk energi; perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan; ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat; cara perawatan tumbuhan dan hewan; perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat; delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah; pesan dalam dongeng; lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya; dan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat di kelas III tersebut terdapat pada Kompetensi Dasar: mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, lambang negara) beserta artinya. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, diperlukan indikator sebagai berikut: 1) menjelaskan pengertian rambu lalu lintas, 2) menjelaskan macam-macam rambu lalu lintas, 3) memberikan contoh macam rambu lalu lintas; dan 4) mendeskripsikan makna symbol rambu lalu lintas. Dari indikator tersebut, diharapkan siswa dapat mengidentifikasi lambang/symbol rambu lalu lintas beserta artinya dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar materi lambang/symbol. Selain itu, pengelolaan kelas yang belum maksimal juga mengakibatkan banyak siswa yang bergurau sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Akibatnya, siswa kesulitan dalam mencapai kemampuan mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). Hal ini dibuktikan dengan 30% siswa di kelas mendapatkan hasil tes belum mencapai KKM 70.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas, solusi yang ditawarkan berupa media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8* untuk menjawab permasalahan belum adanya media pembelajaran yang digunakan di kelas. Selain itu, media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8* juga dapat membantu meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa, karena media ini dirancang seinteraktif mungkin.

Media pembelajaran *macromedia flash* 8 ini merupakan “suatu *software* yang memanfaatkan komputer atau laptop untuk membuat dan memungkinkan untuk menggabungkan beragam *image* dan objek, seperti teks, grafik, audio, maupun gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan fitur *flash (action script)*” (Fikri, H. dan A. S. Madona, 2018: 36). Dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* merupakan suatu aplikasi komputer dengan rancangan visual yang dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar, teks, maupun audio yang terintegrasi.

Menurut Yunus (2014), berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran antara siswa yang menggunakan *macromedia flash* dan tanpa menggunakan *macromedia flash* pada siswa kelas I. Perbedaan yang signifikan ini dapat dilihat pada nilai *pretest* dan *posttest* yang telah mereka lakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran PIGAM TAPE (Pilih Gambar Tambah Pengetahuan) Berbasis *Macromedia Flash* 8 pada Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol (Rambu Lalu Lintas, Pramuka, dan Lambang Negara) untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dikembangkan media pembelajaran PIGAM TAPE (Pilih Gambar Tambah Pengetahuan) berbasis *macromedia flash* 8. Pemilihan media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa permasalahan sebagai berikut.

Masalah pertama, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi mengidentifikasi lambang/symbol rambu lalu lintas belum menggunakan media pembelajaran. Belum adanya penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses belajar. Siswa kurang memahami konsep pembelajaran, karena siswa lebih banyak melakukan kegiatan mendengar dan menulis. Motivasi belajar siswa juga cenderung rendah, karena dalam proses pembelajaran tidak ada media yang mampu menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini mengakibatkan kemampuan berpikir dan rasa ingin tahu siswa menjadi lebih rendah, karena siswa lebih banyak menerima informasi yang diberikan oleh guru dibandingkan menemukan informasi sendiri dengan cara mereka.

Masalah kedua, pengelolaan kelas yang belum maksimal juga mengakibatkan banyak siswa yang bergurau sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini mengakibatkan siswa tidak mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Siswa yang lain pun ikut terganggu dan tidak bisa belajar dengan optimal, karena suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipilihlah multimedia interaktif berbasis *macromedia flash 8* untuk mengetahui validitas, efektifitas, serta respon guru dan siswa pada materi mengidentifikasi lambang/symbol rambu lalu lintas siswa kelas III sekolah dasar. Beberapa karakteristik *macromedia flash* menurut Fikri, H. dan A. S. Madona (2018: 29) adalah:

“1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; 2) bersifat interaktif, maksudnya

adalah memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna; 3) bersifat mandiri, maksudnya adalah media ini memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa, sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.”

Unsur-unsur tampilan dalam sebuah program multimedia berbasis *macromedia flash 8* mencakup teks, gambar, audio, video, dan animasi. Seluruh unsur ini memiliki peran yang penting dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi yang dapat dipelajari oleh penggunanya dan ditampilkan secara terintegrasi dengan setiap unsur yang lain.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa pada media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk

1. mengetahui validitas media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar;
2. mengetahui efektivitas media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar; dan
3. mengetahui respon guru dan siswa pada media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik di sekolah dasar terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan bagi mahasiswa sebagai sumber referensi dan dapat berguna untuk inventaris prodi PGSD UN PGRI Kediri.

- b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dan bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan interaktif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Devica, Sadana. 2016. *Diklat Jalan Berkeselamatan-Rambu, Marka, dan Delineasi*. [https://simantu.pu.go.id/epel/edok/f8f5b\\_7-Rambu\\_marka\\_dan\\_Delineasi\\_JM](https://simantu.pu.go.id/epel/edok/f8f5b_7-Rambu_marka_dan_Delineasi_JM) diakses pada 20 Juni 2022 pukul 20.35 WIB.
- F. Hasnul dan A. S. Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Iskandarwassid dan D. Sunendar. 2018. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Muqit, A. 2020. *Memahami Komponen Macromedia Flash 8*. Malang: POLINEMA PRESS.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.
- Prastowo, A. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).
- Pribadi, B.A., 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Ratnasari, Novi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Daur Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Proses Daur Air dan Kegiatan Manusia yang Dapat Mempengaruhinya Siswa Kelas V SDN Jagalan 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017*. Skripsi. Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. dan C. Riyana. 2007. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Teguh Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- UU Nomor 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zunaidah, Farida Nurlaila, dan Mohamad Amin. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2 (1)*. (Online), tersedia:

<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368/>. Diunduh 12  
Oktober 2022.