

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA
KELAS IV DI SDN LIRBOYO II KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

FARIDATUL LIAN MAHARANI

NPM: 18.1.01.10.0109

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh :

FARIDATUL LIAN MAHARANI

NPM. 18.1.01.10.0054

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA*
FLASH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PADA SISWA KELAS IV DI SDN LIRBOYO II KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 7 Juli 2022

Pembimbing 1



Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd

NIDN. 0708087703

Pembimbing 2



Rian Damariswara, M.Pd

NIDN. 0728129001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

FARIDATUL LIAN MAHARANI

NPM : 18.1.01.10.0109

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA
KELAS IV DI SDN LIRBOYO II KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 27 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji:

1. Ketua : Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd.
3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Murnan Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Faridatul Lian Maharani
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 30 Juli 2000
NPM : 18.1.01.10.0109
Fak : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu 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,
Yang Menyatakan



Faridatul Lian Maharani
NPM. 18.1.01.10.0109

Motto:

*“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan.
Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain)
dan kepada Tuhan, berharaplah”
(Q.S Al Insirah : 6-8)*

*“Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata,
jembarkan telinga, perluas hati. Sadari kamu ada pada
sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap
momen dalam hidup, berpetualanglah.”
(Ayu Estiningtyas)*

Kupersembahkan karya ini untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku
- ❖ Keluarga tercinta
- ❖ Dosen Jurusan PGSD
- ❖ Teman-teman seperjuangan

ABSTRAK

Faridatul Lian Maharani: Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2022.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, *macromedia flash*, berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket *need asesment* kepada kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV SDN Lirboyo II Kota Kediri ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Hal ini dibuktikan saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif dan mengantuk. Untuk meminimalisir permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari pengembangan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* ini yaitu model ADDIE yang mencakup 5 tahap. Tahapan-tahapan tersebut yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluations* (evaluasi). Subjek uji coba skala terbatas adalah 10 siswa SDN Lirboyo I Kota Kediri dan subjek uji coba skala luas adalah 48 siswa SDN Lirboyo II Kota Kediri. Data yang diperoleh berupa dokumentasi dan skor. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut. (1) Menjabarkan hasil observasi, wawancara dan *need asesment*. (2) Menghitung presentase hasil validasi ahli materi, RPP dan media. (3) Menghitung rata-rata hasil pengerjaan soal post-test siswa. (4) menghitung presentase hasil kepraktisan ahli praktisi.

Setelah dilakukan analisis data diperoleh hasil berikut. (1) Hasil uji validasi produk menunjukkan persentase skor akhir sebesar 94,26% yang artinya media pembelajaran masuk dalam kriteria sangat valid. (2) Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa ada perbedaan nyata antara *pre-test* dan *post-test* yang artinya media pembelajaran masuk dalam kriteria sangat efektif. (3) Hasil uji kepraktisan respon guru dan respon siswa mendapatkan persentase skor 95,09% yang artinya media pembelajaran masuk dalam kriteria sangat praktis.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dan pustakawan untuk melakukan penelitian selanjutnya guna menyempurnakan penelitian ini.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA KELAS IV DI SDN LIRBOYO II KOTA KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku kepala prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 skripsi.
5. Rian Damariswara, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 skripsi.
6. Bapak dan ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
7. Bapak Abdul Aziz Hunafi, S.S.,M.A. selaku validator ahli materi dan RPP.
8. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator ahli media.
9. Ibu Sumiarsih, S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SDN Lirboyo I Kota Kediri.
10. Ibu Mustikawati, S.P.SD. selaku kepala sekolah SDN Lirboyo II Kota Kediri.
11. Bapak/Ibu guru SDN Lirboyo I Kota Kediri yang telah membantu penelitian.
12. Bapak/Ibu guru SDN Lirboyo II Kota Kediri yang telah membantu penelitian.
13. Orang tua tercinta yang telah banyak berkorban demi keberhasilan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

14. Seluruh keluarga tersayang yang senantiasa mendo'akan dan memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
15. Teman-teman dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya kelas (D), yang selama 4 tahun telah menemani, memberi semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu yang turut membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini

Semoga segala bantuan dan doa yang diberikan penuh kaikhlasan tersebut mendapatkan anugerah dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsin ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang haus ilmu pengetahuan terutama mengenai pengembangan media pembelajaran.

Kediri, 18 Juli 2022



Faridatul Lian Maharani
NPM. 18.1.01.10.0109

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PEREMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Teori dan Pustaka	13
1. Media Pembelajaran	13
2. <i>Macromedia Flash</i>	19
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia	20
4. Berpikir Kritis.....	29
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	37
A. Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan	39

C. Lokasi dan Subyek Penelitian	40
D. Uji Coba Model/Produk	41
E. Validasi Model/Produk	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Studi Pendahuluan	62
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	62
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	79
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model.....	80
B. Pengujian Model Terbatas.....	84
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	84
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	103
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	110
C. Pengujian Model Perluasan.....	111
1. Deskripsi Uji Coba Luas	111
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	112
3. Desain Model Hasil Uji Coba Perluasan	122
D. Validasi Model	123
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	123
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	125
3. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Model	126
4. Desain Akhir Model	135
E. Pembahasan Hasil Pengembangan/Penelitian.....	138
1. Spesifikasi Model	138
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	139
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	141
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	142
A. Simpulan	142
B. Implikasi.....	143
C. Saran.....	144

DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN-LANPIRAN	148

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	25
3.1 Subyek Uji Coba	43
3.2 Rincian Instrumen Pengumpulan Data.....	45
3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	46
3.4 Kisi-kisi Angket Validasi RPP.....	47
3.5 Kisi-kisi Validasi Media.....	48
3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru	49
3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	50
3.8 Kategori Skor Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah dan Guru	52
3.9 Kategori Skor Analisis Kebutuhan Siswa	52
3.10 Kriteria Kebutuhan Pengembangan	53
3.11 Kategori Skor Kevalidan Produk	54
3.12 Kriteria Kevalidan Produk	55
3.13 Kriteria Keefektifan Produk	56
3.14 Kategori Skor Kepraktisan Respon Guru.....	59
3.15 Kategori Skor Kepraktisan Respon Siswa	59
3.16 Kriteria Kepraktisan Produk.....	60
4.1 Bagian I Tanggapan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	63
4.2 Bagian II Tanggapan Tentang Kendala Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran	64
4.3 Bagian III Tanggapan Tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	65
4.4 Bagian IV Tanggapan Tentang Pengembangan Media <i>Macromedia Flash</i>	67
4.5 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah.....	68
4.6 Bagian I Tanggapan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	69
4.7 Bagian II Tanggapan Tentang Kendala Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran	70
4.8 Bagian III Tanggapan Tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	71

4.9	Bagian IV Tanggapan Tentang Pengembangan Media <i>Macromedia Flash</i>	73
4.10	Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Guru.....	74
4.11	Bagian I Tanggapan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran.....	75
4.12	Bagian II Tanggapan Tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia	76
4.13	Bagian III Tanggapan Tentang Pengembangan Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash</i>	77
4.14	Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	78
4.15	Bagian I Kelayakan Isi	85
4.16	Bagian II Bagian Kelayakan Bahasa	86
4.17	Bagian III Kelayakan Penyajian.....	87
4.18	Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	88
4.19	Bagian I Kelayakan Isi (Sesudah di Revisi)	90
4.20	Bagian II Kelayakan Bahasa (sesudah direvisi).....	91
4.21	Bagian III Kelayakan Penyajian (sesudah di revisi)	92
4.22	Hasil Rekapitulasi Ahli Materi (sesudah di revisi)	93
4.23	Bagian I Perumusan Tujuan Pembelajaran	94
4.24	Bagian II Isi Yang Disajikan	95
4.25	Bagian III Penggunaan Bahasa	95
4.26	Bagian IV Alokasi Waktu	96
4.27	Hasil Rekapitulasi Validasi RPP	96
4.28	Bagian I Tampilan Media.....	97
4.29	Bagian II Kualitas Media	98
4.30	Bagian III Konsisten Media	98
4.31	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	99
4.32	Bagian I Tampilan Media (sesudah di revisi)	100
4.33	Bagian II Kualitas Media (sesudah di revisi)	101
4.34	Bagian III Konsisten Media (sesudah di revisi)	101
4.35	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media (sesudah di revisi).....	102
4.36	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Uji Coba Terbatas	105
4.37	Bagian I Tampilan Media.....	106

4.38	Bagian II Materi Media	106
4.39	Bagian III Manfaat Media	107
4.40	Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Guru (SDN Lirboyo I Kota Kediri)	107
4.41	Bagian I Keefektifan Siswa	108
4.42	Bagian II Tampilan Media	109
4.43	Bagian III Manfaat Media	109
4.44	Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Siswa (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri)	110
4.45	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Uji Coba Luas	113
4.46	Bagian I Tampilan Media	115
4.47	Bagian II Materi Media	115
4.48	Bagian III Manfaat Media	116
4.49	Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Guru (SDN Lirboyo II Kota Kediri)	116
4.50	Bagian I Keefektifan Siswa	117
4.51	Bagian II Tampilan Media	118
4.52	Bagian III Manfaat Media	118
4.53	Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Siswa Kelas IV-A (SDN Lirboyo II Kota Kediri)	119
4.54	Bagian I Keefektifan Siswa	120
4.55	Bagian II Tampilan Media	120
4.56	Bagian III Manfaat Media	121
4.57	Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Siswa Kelas IV-B (SDN Lirboyo II Kota Kediri)	121
4.58	Hasil Uji Normalitas Skala Terbatas	127
4.59	Hasil Uji Normalitas Skala Luas (IV-A)	128
4.60	Hasil Uji Normalitas Skala Luas (IV-B)	128
4.61	Hasil Uji Homogenitas Skala Terbatas	129
4.62	Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (IV-A)	130
4.63	Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (IV-B)	130
4.64	Hasil Uji-t Skala Terbatas	131
4.65	Hasil Uji-t Skala Luas (IV-A)	132
4.66	Hasil Uji-t Skala Luas (IV-B)	133

4.67	Desain Akhir Model	135
------	--------------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir	36
3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	38
3.2 Desain Uji Coba	42
4.1 Tampilan Halaman Sampul Media.....	83
4.2 Tampilan Isi Media	83
4.3 Tampilan Susunan Materi Media	83
4.4 Tampilan Video Pembelajaran	84
4.5 Tampilan Soal Evaluasi.....	84
4.6 Saran Revisi Penggunaan Media.....	89
4.7 Saran Revisi Materi 1	89
4.8 Saran Revisi Materi 2	89
4.9 Saran Revisi Materi 3	90
4.10 Komentar dan Saran Media.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	149
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	151
Lampiran 3. Surat Pengantar Penelitian.....	153
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	155
Lampiran 5. Lembar Angket Analisis Kebutuhan	157
Lampiran 6. Data Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	168
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Materi	169
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi RPP.....	177
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi Media	181
Lampiran 10. Silabus	187
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	192
Lampiran 12. Kisi-kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	196
Lampiran 13. Rubrik Penilaian Soal Berpikir Kritis.....	197
Lampiran 14. Lembar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	199
Lampiran 15. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Terbatas	204
Lampiran 16. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Luas	205
Lampiran 17. Lembar Angket Respon Guru.....	209
Lampiran 18. Lembar Angket Respon Siswa	216
Lampiran 19. Data Hasil Respon Siswa.....	219
Lampiran 20. Dokumentasi.....	224

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012:6). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2012:2).

Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sangat penting. Adapun tujuannya yaitu: 1) mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan; 2) mampu dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) mampu memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial; 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperbaiki akhlak, serta meningkatkan pengetahuan

dan kemampuan berbahasa; 6) mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual warga Indonesia (Depdiknas, 2006:22).

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV semester genap terdapat 10 kompetensi dasar. Pada penelitian ini berfokus pada Kompetensi Dasar 3.3 menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan serta kompetensi dasar 4.3 melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Pembelajaran dengan kurikulum 2013 melatih siswa untuk mencari tahu, bukan hanya diberi tahu tentang ilmu pengetahuan, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berfikir logis, sistematis, dan kreatif. Penilaian dilakukan dengan mengukur tingkat berfikir siswa mulai dari yang rendah hingga yang tinggi, bukan hanya sekedar hafalan konsep, mengukur proses kerja siswa dan hasil serta menggunakan portofolio pembelajaran siswa.

Higher Order Thinking Skill (HOTS) adalah keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menuntut pemikiran secara kritis, kreatif, analitis, terhadap informasi dan data dalam memecahkan permasalahan (Barratt, 2014:39). Berfikir tingkat tinggi merupakan jenis pemikiran yang mencoba mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada terkait isu-isu yang tidak didefinisikan dengan jelas dan tidak memiliki jawaban yang pasti (Haig, 2014:105).

Pengembangan keterampilan berpikir kritis menuntut latihan menemukan pola, menyusun penjelasan, membuat hipotesis, melakukan generalisasi, dan mendokumentasikan temuan-temuan dengan bukti (Eggen, 2012:259). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran HOTS dapat memicu siswa untuk berfikir tingkat tinggi (Arnidah & Anwar, 2020:710). Siswa dituntut untuk aktif mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan temuan pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan hasil observasi, wawancara dan analisis kebutuhan siswa yang peneliti peroleh dengan 24 siswa SDN Lirboyo II Kota Kediri pada bulan Februari 2022 ditemukan 3 permasalahan. Permasalahan yang pertama adalah peserta didik merasa sulit dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik. Kedua, peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Ketiga, media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas pada buku yang membuat peserta didik bosan untuk mempelajarinya. Peserta didik berharap pendidik dapat memberikan suasana kelas yang menarik agar peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan kesimpulan hasil analisis kebutuhan guru dan kepala sekolah yang peneliti peroleh dengan guru kelas IV dan kepala sekolah SDN Lirboyo II Kota Kediri pada bulan Februari 2022 ditemukan 3 permasalahan. Permasalahan yang pertama adalah peserta didik kurang mampu berpikir kritis pada saat pembelajaran berlangsung, Kedua, media pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu media yang sudah umum atau

sering digunakan seperti media buku paket dan media visual dalam bentuk kertas yang ditempel di dinding. Ketiga, kurangnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEKS.

Dalam menghadapi masalah tersebut perlu melakukan suatu perubahan dalam sistem pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar peserta didik mampu memahami materi yang dipelajari adalah melakukan kegiatan pembelajaran dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan deskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Criticos dalam Daryanto, 2015:4). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih berminat dan tertarik dalam mempelajari materi tertentu.

Pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pendidik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang dibuat. Jika media yang ditampilkan adalah hal-hal yang baru yang belum pernah dilihat atau diketahui oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, begitu juga pesan yang terkandung pada media tersebut adalah sesuatu yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan juga

desainnya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan menggunakan media tersebut (Mahmun, 2012:23).

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar diantaranya seperti, *Geogebra*, *Microsoft powerpoint*, *Adobe flash*, *Macromedia flash*, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk bahan ajar. Media pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif, yang membuat peserta didik tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar menjalankan intruksi yang diinginkan program (Utama, Nilawasti, & Vionanda, 2012:59).

Tampilan audio visual atau lebih dikenal dengan multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut-turut (Fahmi, 2014:92).

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut untuk digunakan sebagai bahan atau media dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami dan tertarik pada materi yang disampaikan. *Software* yang coba peneliti kembangkan adalah *macromedia*

flash karena *software* ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dengan tampilan gambar, animasi, suara yang jelas dan menarik.

Macromedia flash menghasilkan multimedia interaktif. Sebagai multimedia interaktif tentunya dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima materi pelajaran dan juga dapat menangani siswa yang lambat dalam menerima materi pelajaran (Khairani & Febrinal, 2016:95). *Macromedia flash* adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif dan juga dapat digunakan untuk mendukung kesuksesan dalam proses belajar mengajar (PBM). Dalam *macromedia flash* dapat dimasukkan elemen-elemen seperti gambar atau *movie*, animasi, presentasi, game, alat untuk mendesain web dan berbagai aplikasi multimedia lainnya (Ardiansyah, 2013:3).

Penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi untuk belajar. Pemilihan jenis huruf yang menarik pada penyajian materi menjadikan siswa menjadi lebih mudah mengingat materi yang diajarkan, oleh karena itu media pembelajaran dengan *macromedia flash* dapat memberikan siswa kesempatan untuk beraktifitas dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk memperoleh pengalaman dalam pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, peneliti mengambil tiga jurnal penelitian untuk mengetahui keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran *macromedia flash*. Penelitian tersebut yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Tuhu Setyono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Macromedia Flash* pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”, penelitian yang dilakukan oleh Andry S. Utama dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” dan penelitian yang dilakukan oleh Syaiful Fahmi dengan judul “Pengembangan Multimedia *Macromedia Flash* dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika”. Dari ketiga penelitian tersebut, diketahui dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* memiliki hasil bahwa dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Dari uraian penelitian terdahulu adapun perbedaan dari penelitian ini terdapat pada materi yang disajikan. Sedangkan kelebihan dari penelitian ini adalah media pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran disertai dengan animasi yang digandrungi siswa sekolah dasar yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi serta dilengkapi dengan soal evaluasi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia***

***Flash* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pemahaman peserta didik tentang materi wawancara, hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi yang dilakukan dengan 24 siswa kelas IV SDN Lirboyo II Kota Kediri terdapat 15 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.
2. Peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, hal ini dibuktikan dengan banyak peserta didik yang mengantuk dan kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung.
3. Peserta didik kurang mampu berpikir kritis pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini dibuktikan pada sesi tanya jawab peserta didik cenderung pasif.
4. Pendidik belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif, hal ini dibuktikan dengan pendidik masih menggunakan media yang sudah umum atau sering digunakan seperti media buku paket dan media visual dalam bentuk kertas yang ditempel didinding.
5. Guru sedikit kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan kurangnya

keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan perkembangan IPTEKS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri. Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi wawancara pada pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini memfokuskan bagaimana agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang berisi materi, video pembelajaran dan latihan soal pada materi wawancara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan, wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *macromedia flash*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mengatasi kejenuhan belajar.
- 2) Siswa dapat lebih jelas dalam menerima pembelajaran.
- 3) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- 5) Menciptakan rasa senang dalam belajar pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.
- 6) Menumbuhkan semangat belajar bagi siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 2) Guru mendapat kesempatan berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dirinya.
- 3) Guru dapat memperoleh wawasan serta gambaran baru mengenai pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

4) Meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan konstribusi positif tentang media pembelajaran.
- 2) Menciptakan kerjasama yang kondusif antara peneliti dengan sekolah untuk kemajuan sekolah.
- 3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau bahan masukan bagi pihak sekolah untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar serta minat belajar siswa meningkat.
- 4) Meningkatkan mutu pendidikan lembaga.
- 5) Membantu dalam meningkatkan prestasi lembaga

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini yaitu “dapat menambah wawasan serta pengalaman peneliti untuk terjun langsung di bidang pendidikan”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, L. (2012). *Efektivitas Penggunaan Model Reciprocal Teaching dengan Melakukan Fieldtrip Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Agip, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama.
- Agustina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215–226.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ardiansyah, N. (2013). *Macromedia Flash 8*. Sekadu: STKIP PGRI Pontianak.
- Arief, A. (2013). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Tangerang: Ciputat Press.
- Arnidah, A., & Anwar, C. R. (2020). Analisis melalui HOTS (High Order Thinking Skill) di SMPN 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019*(11), 710–712.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Barrat, C. (2014). *Higher Order Thinking And Assessment. International Seminar on current issues in Primary Education*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Bhato, D. N., Winarko, W., & Pranyata, Y. I. P. (2018). Pengaruh Handson Activity Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontektual Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional FST*, 1(1), 541–550.
- Cahyani, I. (2012). *Pembelajaran menulis berbasis karakter experiential learning*. Bandung: Program Studi Pendidikan Dasar SPS UPI.
- Cahyani, I. (2013). *Kemampuan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Pers.

- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Eggen, P. D. K. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Fahmi, M. S. (2014). Pengembangan Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 90–98.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haig, Y. (2014). *Higher Order Thinking And Assessment*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Hertomo, Y. W. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android matakuliah workshop jaringan komputer untuk mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Malang*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal IPTEKS Terapan*, 10(2), 95–102.
- Mahmun, N. (2012). Media pembelajaran: kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(01), 21–35.
- Munasyaroh, W. (2019). *Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Berdasarkan Gambar Siswa Kelas III SDN Tengger Kidul 2 Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. UN PGRI Kediri.
- Perfetti, C., & Jared, S. M. (2002). A New Hope For Web Application. *User Interface Engineering*.
- Ramadianto, A. Y. (2008). *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Bandung: Yrama Widya.

- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks Permata Pri Media.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.