

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH PADA MATERI TEKS PROSEDUR DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nur Amiroh Ifada Harahap¹, Muhammadi²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: amiharahap08@gmail.com

Article History

Received: 17-05-2025

Revision: 24-05-2025

Accepted: 26-05-2025

Published: 28-05-2025

Abstract. The purpose of this research is to develop learning media using Macromedia Flash application on procedural text material in the fourth grade of elementary school that is valid, practical, and effective. The development of this learning media using the Macromedia Flash application employs a research development type in the form of (R&D) with the ADDIE model which has five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data obtained are based on questionnaire responses from three validators, namely validation by subject matter experts, media experts, and language experts, as well as practicality questionnaires from teachers and students. The results of this study indicate that: (1) the overall validation results of the learning media by three validators, namely the material aspect, language aspect, and media aspect obtained an average percentage score of 94.08% with a very valid category, (2) the practicality test results of the learning media by teachers and students showed scores that were very practical with percentages at SDN 20 Indarung of 94.2% by teachers and 89% by students, while at SDN 13 Batu Gadang the percentage by teachers was 97.1% and 91.37% by students. The effectiveness of the media is proven through N-Gain Score analysis with a percentage of 69% which falls into the fairly effective category. Thus, it can be concluded that the learning media using Macromedia Flash applications on procedural text material in 4th grade elementary school has been declared valid, practical, and fairly effective for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Macromedia Flash, ADDIE

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada materi teks prosedur di kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* ini menggunakan jenis penelitian pengembangan berupa (R&D) dengan model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), penerapan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Data yang diperoleh berdasarkan pengisian angket oleh tiga validator yakni validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta angket praktikalitas dari respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) hasil validasi media pembelajaran secara keseluruhan oleh tiga validator, yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek media memperoleh nilai rata-rata presentase 94,08% dengan kategori sangat valid, (2) hasil uji praktikalitas media pembelajaran oleh guru dan peserta didik menunjukkan skor sangat praktis dengan presentase di SDN 20 Indarung 94,2% oleh guru dan 89% oleh peserta didik, sedangkan di SDN 13 Batu Gadang presentase oleh guru 97,1% dan 91,37% oleh peserta didik. Efektivitas media dibuktikan melalui analisis N-Gain Score dengan presentase 69% dengan kategori cukup efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada materi teks prosedur di kelas IV sekolah dasar telah dinyatakan valid, praktis dan cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Macromedia Flash*, ADDIE

How to Cite: Harahap, N. A. I & Muhammadi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash pada Mater Teks Prosedur di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3507-3518. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3175>

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu komponen sisten komunikasi yang menggambarkan pikiran, perasaan dan ide kedalam bentuk lambang-lambang bahasa grafis dan dilakukan untuk keperluan mencatat dan komunikasi (Agusalim, 2022). Menulis juga merupakan media untuk menyampaikan apa yang penulis inginkan, menyebarkan apa yang penulis gagaskan, dan mengajak orang lain serta menggiring mereka untuk ikut berpikir dan berkembang (Rahman, 2020). Pembelajaran keterampilan menulis perlu dipupuk sejak awal karena akan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik di kemudian hari. Pembelajaran menulis ditujukan untuk mengembangkan serangkaian aktivitas peserta didik untuk menghasilkan tulisan di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru. Pembelajaran menulis dikembangkan melalui tahapan proses menulis sehingga peserta didik benar-benar mampu menulis sesuai dengan tahapan proses yang jelas. Dalam prosesnya, pembelajaran menulis hendaknya diarahkan pada upaya membina kemampuan peserta didik untuk menulis berbagai genre tulisan dengan berbagai tujuan, berbagai sasaran baca, dan berbagai konteks sosial budaya (Noprina, 2023).

Menulis teks prosedur merupakan salah satu contoh pembelajaran keterampilan menulis yang dipelajari di tingkat Sekolah Dasar khususnya pada peserta didik kelas IV. Keterampilan menulis teks prosedur merupakan hal yang penting bagi peserta didik karena dapat melatih keterampilan berbahasa peserta didik (Agustin & Indihadi, 2020). Teks prosedur adalah sepotong teks yang memberi tahu pembaca atau pendengar bagaimana melakukan sesuatu ataupun membuat sesuatu (Dina Ramadhanti, 2022). Dalam artian lain teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah atau tahap-tahap yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan yang akan dilakukan. Tahapan-tahapan harus dilakukan secara benar dan runtut agar hasil yang diinginkan tercapai secara maksimal. Teks ini bertujuan untuk menjelaskan kepada pembaca bagaimana melakukan sesuatu dengan memaparkan langkah-langkah secara beruntut. (Kustyarini & Utami, 2018).

Upaya mengembangkan keterampilan menulis yang dimiliki peserta didik khususnya juga pada materi teks prosedur, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan imajinatif (Fauziah & Muhammadi, 2024). Perkembangan teknologi saat ini dapat dijadikan sebagai solusi untuk membuat media pembelajaran agar lebih menarik minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep pembelajaran yang bersifat abstrak serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Alyusfitri et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di 3 sekolah dan wawancara dengan masing-masing wali kelas yakni SD Negeri 20 Indarung, SD Negeri 13 Batu Gadang dan SD Negeri 16 Padang Besi, didapatkan hasil bahwasanya pada proses pembelajaran bahasa Indonesia guru masih sering menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak yakni buku paket yang tersedia di sekolah. Selain menggunakan buku cetak, guru juga sudah menggunakan media teknologi berupa power point, wordwall dan video pembelajaran yang diambil dari youtube kemudian ditampilkan menggunakan proyektor. Namun penggunaan media menggunakan teknologi tersebut tidak selalu digunakan karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam pembuatan media tersebut dan belum adanya inovasi baru dalam pembuatan media menggunakan teknologi oleh guru. Beberapa peserta didik ditemukan masih kesulitan dalam menyusun langkah-langkah dengan urutan yang benar dalam menulis teks prosedur, kemudian beberapa peserta didik masih keterbatasan dalam penggunaan kosakata dan sulit mencari kata yang tepat sehingga bingung dalam menyusun dan menggunakan kata/kalimat perintah untuk menyusun teks.

Penggunaan media berbasis teknologi saat proses pembelajaran berlangsung menjadikan peserta didik lebih antusias, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika pembelajaran berlangsung tanpa adanya media, maka peserta didik cenderung pasif, tidak fokus saat memperhatikan guru dalam mengajar dan cepat merasa bosan. Sejalan dengan hal tersebut dikatakan oleh Rahmat (2017), bahwasanya kurangnya variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran, mengakibatkan pasifnya proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik merasa bosan akan pembelajaran serta membuat suasana pembelajaran menjadi kaku. Dalam menghadapi masalah tersebut maka perlu melakukan suatu perubahan dalam sistem pembelajaran agar dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Maharani et al., 2023). Penggunaan media pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat berpengaruh bagi peserta didik. Peserta didik akan lebih antusias dan bersemangat dalam belajar jika diikuti dengan penggunaan media pembelajaran (Adabiah & Chandra, 2024). Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai upaya membelajarkan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, sehingga hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik meningkat (Suriani et al., 2021).

Macromedia Flash adalah salah satu contoh *software* yang sering digunakan untuk membuat aspek dinamis atau membuat suatu animasi interaktif, serta *software* yang sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. *Software* ini digunakan untuk membuat

desain, animasi, juga membuat perangkat untuk presentasi. Hal yang dapat dibuat dengan flash ini antara lain animasi, gambar, video, teks dan ada banyak lagi hal lainnya yang dapat dibuat. Selain itu aplikasi ini juga mampu menganimasi grafis yang cukup rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi dengan layar penuh dan bisa langsung disambungkan ke web serta dapat menjalankan beberapa frame yang berada diantara frame awal dan frame akhir yang berada dalam urutan animasi yang telah dibuat. (Purwaningsih et al., 2022).

Kelebihan *Macromedia Flash* adalah pembelajaran akan lebih menarik dan perangkat yang ditampilkan berupa vector sehingga animasi yang dihasilkan sangat jelas dan halus (Masitoh & Utomo, 2024). Penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar peserta didik termotivasi untuk belajar (Maharani et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Zainil, 2023) membuktikan bahwa penggunaan media ini valid dan praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil validitas dan praktikalitas yakni sebesar 94,44% dengan kategori sangat valid dan tingkat kepraktisan dengan persentase sebesar 90% dari hasil respon guru serta 93,02% dari hasil respon peserta didik Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash* layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada materi teks prosedur di kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan ialah penelitian pengembangan yang biasa disebut dalam bahasa Inggris dengan *Research and Development*. penelitian pengembangan terdiri dari beberapa model, namun peneliti memilih model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek uji coba yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 20 Indarung dan peserta didik kelas IV SDN 13 Batu Gadang yang akan digunakan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian yakni dengan cara observasi dan wawancara langsung kepada pihak terkait. Kemudian data sekunder yang tidak diperoleh secara langsung, melainkan melalui perantara seperti halnya data validasi aspek materi, media dan bahasa oleh para ahli validator serta data praktikalitas yang diperoleh dari hasil pengisian angket respon oleh guru dan peserta

didik. Instrumen yang digunakan yaitu (1) instrumen validasi media pembelajaran, (2) instrumen praktikalitas media pembelajaran, dan (3) instrumen efektivitas media pembelajaran. Hasil validitas dari media pembelajaran yang telah diperoleh akan dianalisis untuk mencakup seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk table dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Skala penilaian angket validitas media pembelajaran

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Cukup Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber : (Erianti et al., 2023)

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

Sumber: Riduan dan Sunarto Purwanto (dalam Salwani & Ariani, 2021)

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan tes kemampuan akademik untuk memperoleh hasil belajar peserta didik dengan berupa soal pre-test dan post-test. Setelah diberikan soal pre-test dan post-test kemudian peneliti mendapat hasilnya, maka dilakukan uji normalitas menggunakan rumus N-Gain yang dinormalisasi menurut Hake (dalam Sabila & Isroah, 2021) sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Keterangan :

Skor pre test = rata-rata skor tes awal

Skor post test = rata-rata skor tes akhir

Skor ideal = skor maksimum ideal

HASIL

Tahap analisis (*Analysis*)

Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan adalah (1) Guru memerlukan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi guna mempermudah proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, (2) Guru membutuhkan pembaharuan dalam media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan media pembelajaran

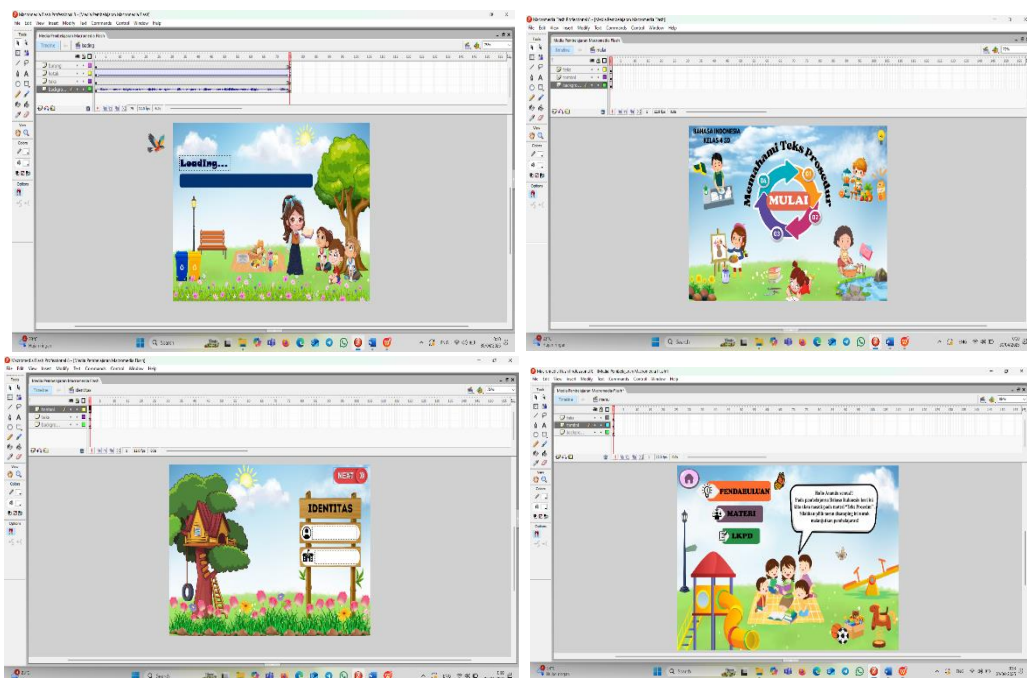
yang konkret dan ada di sekitar mereka seperti buku cetak, dengan itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik semakin aktif dalam proses pembelajaran, (3) Guru sudah menggunakan teknologi untuk menggunakan media namun hanya sebatas pembuatan power point dan menampilkan video pembelajaran dari youtube, maka perlu adanya pembaharuan dalam penggunaan teknologi agar fasilitas yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan dengan baik, (4) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam pelaksanaan pembelajaran, (5) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi serta mempermudah peserta didik dalam belajar

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Analisis yang peneliti lakukan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV yakni pada elemen menulis yaitu Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (CP)

Tahap perancangan (*Design*)

Tahap perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*



Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* yang telah dirancang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan validasi kepada para ahli atau validator yang sesuai dengan bidangnya, yakni terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media dengan memberikan angket validasi untuk penilaian media pembelajaran yang sudah dirancang. Hasil validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* oleh para ahli

Tabel 3. Hasil validasi media pembelajaran

No	Validator	Validasi 1		Validasi 2	
		Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	68,1%	Valid	93,1%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	95,4%	Sangat Valid	95,4%	Sangat Valid
3	Ahli Media	89,5%	Sangat Valid	93,75%	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		84,33%		94,08%	

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu dilakukannya uji coba yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 20 Indarung dengan jumlah peserta didik 25 orang dan 1 orang guru kelas IV, selanjutnya media di terapkan pada subjek penelitian yaitu pada peserta didik kelas IV SD Negeri 13 Batu Gadang dengan jumlah peserta didik 20 orang dan 1 orang guru kelas IV.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket praktikalitas yang diberikan kepada peserta didik dan guru, serta *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah implementasi produk kepada peserta didik. Hasil dari tahap evaluasi ini dipergunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*

Validasi Aspek Materi

Data uji validitas materi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil tingkat kevalidan yang berbeda. Pada hasil penilaian validasi pertama didapatkan hasil dengan tingkat kevalidan "Valid" dengan beberapa saran perbaikan. Lalu dilakukan revisi dengan menambahkan saran

dan masukan dari validator ahli materi pada validasi pertama. Kemudian, dilakukan validasi kedua dan mendapatkan hasil tingkat kevalidan “Sangat Valid”, sehingga media pembelajaran ini dinyatakan layak diuji cobakan di lapangan. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, diperoleh hasil validasi dengan ahli materi pada validasi pertama dengan persentase 68,1% dengan kategori “Valid” dan pada validasi kedua dengan persentase 93,1% dengan kategori “Sangat Valid”.

Hasil Validasi Aspek Bahasa

Data uji validitas bahasa dilakukan dengan penilaian terhadap bahasa yang terdapat pada media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* dengan angket validitas. Validitas bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa dalam bidang bahasa. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, diperoleh hasil validasi dengan ahli media pada validasi pertama dengan persentase 95,4% dengan kategori “Sangat Valid” dan pada validasi kedua dengan persentase 95,4% dengan kategori “Sangat Valid”

Hasil Validasi Aspek Media

Data uji validitas media dilakukan sebanyak dua kali. Pada hasil penilaian validasi pertama didapatkan hasil dengan tingkat kevalidan “Sangat valid” dengan beberapa saran perbaikan. Lalu dilakukan revisi dengan menambahkan saran dan masukan dari validator ahli media pada validasi pertama. Kemudian, dilakukan validasi kedua dan mendapatkan hasil tingkat kevalidan “Sangat Valid”, sehingga media pembelajaran ini dinyatakan layak diuji cobakan di lapangan. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, diperoleh hasil validasi dengan ahli media pada validasi pertama dengan persentase 89,5% dengan kategori “Sangat Valid” dan pada validasi kedua dengan persentase 93,75% dengan kategori “Sangat Valid

Tabel 4. Hasil analisis validasi keseluruhan

No	Validator	Validasi 1		Validasi 2	
		Presentase	Keterangan	Presentase	Kategori
1	Ahli materi	68,1%	Valid	93,1%	Sangat Valid
2	Ahli bahasa	95,4%	Sangat Valid	95,4%	Sangat Valid
3	Ahli media	89,5%	Sangat Valid	93,75%	Sangat Valid
	Rata-rata keseluruhan	84,33%		94,08%	

Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Pengambilan data respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas yang sama dengan sekolah uji coba.

Tabel 5. Hasil analisis respon guru

No	Indikator	Skor
1	Tampilan media digital menarik.	5
2	Dengan menggunakan media berbasis digital dapat membuat suasana belajar tidak membosankan.	5
3	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.	5
4	Bahasa yang digunakan pada media sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	5
5	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru dan peserta didik.	4
6	Media pembelajaran memberikan kemudahan pada guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.	5
7	Penempatan tata letak gambar dan video yang tepat sesuai dengan uraian materi.	5
Skor yang Diperoleh		34
Skor Maksimum		35
Presentasi Kepraktisa (%)		97,1 %
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 6. Hasil analisis respon peserta didik

No	Indikator	Jawaban Responden
1	Tampilan media pembelajaran menarik.	92
2	Penggunaan tulisan, warna dan gambar pada media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami pembelajaran.	90
3	Gambar dan video membantu saya memahami pembelajaran.	96
4	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.	85
5	Huruf yang digunkaan pada media jelas dan mudah dibaca.	91
6	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini.	92
7	Media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi pembelajaran.	92
8	Media digital ini dapat digunakan dengan mudah.	93
Jumlah Keseluruhan		731
Skor Maksimal		800
Rata-rata		91,37%
Keterangan		Sangat Praktis

Uji praktikalitas pada angket respon guru memperoleh hasil 97,1%, sedangkan uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil 91,37%. Sehingga dapat disimpulkan produk berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik kelas IV SDN 13 Batu Gadang memperoleh hasil sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran

Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Teknis analisis data menggunakan uji rerata (mean) *pretest* dan *post-test* serta uji N-gain untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil uji efektivitas yang dilakukan pada 2 sekolah. SDN 20 Indarung menunjukkan nilai *n-gain score* 0,74 (tinggi) dengan persentase 74% kategori efektif dan pada SDN 13 Batu Gadang menunjukkan nilai *n-gain score* 0,64 (sedang) dengan persentase 64% kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* sudah cukup efektif digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* menggunakan model ADDIE pada materi teks prosedur di kelas IV SD sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Penilaian media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas IV sudah menunjukkan hasil sangat baik berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil uji validitas ahli materi menunjukkan persentase 93,1% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji validitas ahli bahasa menunjukkan persentase 95,4% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji validitas ahli media menunjukkan persentase 93,75% dengan kategori “sangat valid”. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran tersebut sudah layak untuk digunakan di lapangan.

Selanjutnya media yang telah dikatakan sangat valid diuji cobakan di sekolah untuk mendapatkan hasil uji praktikalitas dengan memberikan angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Hasil uji praktikalitas yang diuji cobakan di sekolah SDN 20 Indarung diperoleh dari respon guru dan peserta didik dengan hasil uji praktikalitas dari respon guru memperoleh

persentase 94,2% dengan kategori “sangat praktis” dan angket respon peserta didik memperoleh persentase dengan 89,6% kategori “sangat praktis”.

Di sekolah penelitian menunjukkan hasil uji praktikalitas pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* mendapatkan hasil respon yang sangat baik. Dapat dilihat dari hasil angket uji praktikalitas respon guru dan peserta didik di SDN 13 Batu Gadang dengan hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase 97,1% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase 91,37% dengan kategori “sangat praktis”. Hal tersebut menunjukkan bahwa antusias peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* memberikan dampak yang sangat baik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam proses belajar. Setelah itu, untuk hasil uji efektivitasnya terbukti dengan didapatkannya *N-gain Score* pada sekolah uji coba yaitu SDN 20 Indarung sebesar 0,77 dengan kategori “sangat efektif” dan di sekolah penelitian SDN 13 Batu Gadang sebesar 0,61 dengan kategori “cukup efektif”. Berdasarkan *N-gain Score* tersebut, menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media berupa aplikasi *Macromedia Flash*

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data dan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada materi teks prosedur valid, praktis dan efektif digunakan di kelas IV Sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada materi teks prosedur untuk kelas IV sekolah dasar sesuai dengan kurikulum Merdeka. Media pembelajaran ini interaktif, menarik dan mendukung pembelajaran dengan melibatkan gambar, video dan teks sehingga meningkatkan pemahaman konsep bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran tersebut

REFERENSI

- Adabiah, R., & Chandra, C. (2024). Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 2(1), 20–32.
- Agustin, P. H., & Indihadi, D. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Iv. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 83–92. <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V7i2.26373>

- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pedekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1281–1296. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V4i2.371>
- Fauziah, A., & Muhammadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Keterampilan Menulis Pengumuman Menggunakan Smart Apps Creator Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Hidayah, K. N., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *E-Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (E-Jipsd)*, 11, 847–861.
- Kustyarini, S. P., & Utami, S. (N.D.). *Menulis Teks Prosedur*.
- Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 212–227. <https://doi.org/10.37329/Cetta.V6i2.2218>
- Masitoh, M. D., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2535–2548.
- Mubarok, M. I., Matin, R. A., & Safaat, S. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Joel: Journal Of Educational And Language Research*, 3(6), 265–274.
- Muhammad, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Deskripsi Melalui Metode Mind Mapping Siswa Kelas Vii-1 Mtsn 5 Pidie. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi (Jp2v)*, 2(1), 41–50.
- Nuraeni, S., Aprianti, A., & Rahman, P. A. (2025). Analisis Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kadubera 4. *Education Achievement: Journal Of Science And Research*, 143–149.
- Noprina, W. (2023). *Mudah Menulis Cerita Pendek*. Thalibul Ilmi Publishing & Education.
- Purwaningsih, I., Fitriani, Y., & Effendi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Teks Prosedur Siswa Kelas Xi Sma Negeri 3 Sungai Keruh. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 12(2), 99–110. <https://doi.org/10.31851/Pembahsi.V12i2.11136>
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd Kelas Tinggi. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V1i1.7494>
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>