



# ***Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi Macromedia Authorware 7.0 untuk Siswa Kelas 1 SD***

**Resti Elma Sari<sup>1</sup>, Rahmi Pratiwi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Univeritas Negeri Padang Padang, Indonesia

<sup>2</sup> Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Univeritas Negeri Padang Padang, Indonesia

<sup>a)</sup>e-mail : [restielmasari@unp.ac.id](mailto:restielmasari@unp.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran tematik sesuai dengan kriteria kelayakan media menggunakan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* untuk pembelajaran tematik kelas I SD. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model prosedural menggunakan *Interactive Multimedia (IMM) development model* dengan subjek penelitian empat orang responden yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan dua orang validator ahli materi. Instrumen yang digunakan adalah lembar validitas angket dengan kriteria yang meliputi aspek materi dan aspek media. Data dianalisis menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran pada aspek materi termasuk kategori validitas valid. Sedangkan pada aspek media termasuk kategori validitas sangat valid dan dapat dikatakan layak untuk diproduksi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka media pembelajaran ini layak digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran di kelas I SD.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Macromedia Authorware 7.0, Validitas

## **1. Pendahuluan**

Anak usia dini sering disebut dengan anak prasekolah, memiliki masa peka dalam perkembangannya, dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari lingkungannya. Masa ini merupakan saat yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri, dan kemandirian. Sebagaimana yang dinyatakan dalam *A Conceptual Framework for Early Childhood Professional Development* oleh The National Association for The Education of Young Children (Kenardy, 1996). Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia nol hingga delapan tahun, termasuk anak-



anak dengan perkembangan khusus dan kebutuhan belajar. Anak usia dini berada pada tahapan usia yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia (Susanto, 2017). Selanjutnya, anak usia dini diartikan sebagai kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. (Tatminingsih, 2016).

Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (Ariyanti, 2016).

Selain karakteristik-karakteristik tersebut, karakteristik lain juga tidak kalah penting dan patut dipahami oleh setiap orang tua maupun pendidik ialah anak suka meniru dan bermain (Khairi, 2018). Kedua karakteristik ini sangat dominan mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Suka meniru, maksudnya apa yang anak lihat dari seseorang dan sangat mengesankan bagi dirinya sehingga anak akan meniru dan melakukan sebagaimana yang ia lihat. Meskipun apa yang dia lihat tersebut tidak bermanfaat bagi dirinya, dan bahkan anak-anak tidak mengerti apakah itu baik atau buruk. Yang diketahui anak adalah bahwa yang ia lihat tersebut sangat berkesan bagi dirinya sehingga ia berusaha untuk menirunya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa orang guru yang mengajar di kelas I SD di Kecamatan Baso, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di SD. Dari beberapa permasalahan tersebut, yang paling dominan adalah dari faktor guru. Masih ada guru yang kesulitan mengaitkan materi dalam pembelajaran tematik, karena beberapa mata pelajaran terintegrasi dalam satu tema. Kesulitan guru terlihat dalam mengaplikasikan pendekatan tematik seutuhnya. Pembelajaran yang disampaikan masih terkotak-kotak dalam berbagai mata pelajaran yang ditekankan. Hal ini dapat terlihat dari gejala yang tampak dalam proses pembelajaran tematik, seperti siswa yang memiliki kemampuan rendah agak sulit



mengikuti proses pembelajaran dan mengaitkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan fenomena di atas, maka diduga penyebab terjadinya permasalahan dapat berasal dari faktor guru dan siswa. Dari faktor guru, antara lain: 1) Guru masih belum memahami pelaksanaan pembelajaran tematik seutuhnya, 2) Kemampuan guru masih rendah dalam memproses materi pelajaran, 3) Guru kurang kreatif menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan tuah, 4) Metode pembelajaran yang kurang menarik, dan 5) Guru belum menggunakan media yang tepat yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak. Sedangkan dari faktor siswa, yaitu motivasi belajar siswa rendah dan kemampuan siswa menangkap pelajaran rendah.

Salah satu alternatif pemecahan masalah yang Penulis tawarkan untuk mengatasinya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Lebih lanjut, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan, kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Arsyad, 2014). Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Ada beberapa alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu: 1) Pembelajaran tematik perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. 2) Mengatasi kekurangan media dalam pembelajaran di kelas I sekolah dasar, 3) Sebagai salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan pembelajaran tematik di kelas I sekolah dasar, 4) Sebagai upaya memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran,



5) Sebagai media bagi guru untuk menjelaskan materi pelajaran, dan 6) Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013).

Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Macromedia Authorware 7.0*. Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*. Melalui penggunaan kombinasi aplikasi tersebut, media yang dikembangkan dapat digunakan untuk memberikan contoh-contoh konkret sesuai karakteristik siswa kelas rendah di sekolah dasar karena unsur media pembelajaran ini berupa video, gambar, teks, animasi, musik latar dan suara. Media pembelajaran yang menarik adalah media yang menggunakan warna yang membuat nyaman untuk dilihat, pemilihan tulisan, gambar, video, musik, *sound effect*, jenis tombol, jenis *background*, dan animasi yang digunakan dapat menarik minat siswa dalam menggunakannya (Pratiwi, 2022).

*Macromedia Authorware* dapat membantu membuat isi presentasi yang menarik dan enak dipandang dan membuat media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran untuk pendidikan. Aplikasi *Macromedia Authorware* dapat melakukan *drag* dan *drop* untuk meletakkan ikon dalam sebuah ikon map, menghubungkan sebuah halaman *framework* ke ikon navigasi, menghubungkan tampilan objek ke sebuah ikon animasi, menghubungkan



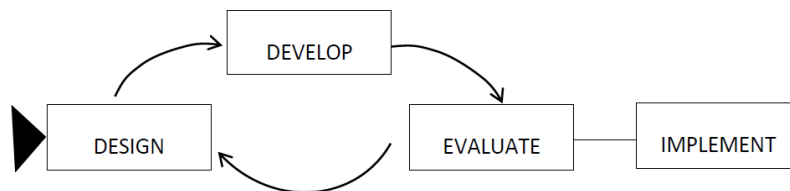
peta ikon lengkap ke sebuah ikon hapus dan sebagainya. *Macromedia Authorware 7.0* dapat membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintegrasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara (Wanabuliandari, 2016).

*Menurut* (Setyono, 2008) *Macromedia Authorware 7.0* mempunyai fasilitas yang lengkap untuk mengimpor *file*, gambar, suara, dan movie. Selain itu, membuat menu pilihan dan animasi sederhana, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan lain, membuat kuis dan *game*. Serta, membuat respon dan menampilkan hasil tes atau evaluasi (Farida, 2011).

Setelah dilakukannya pengembangan media, maka dilakukan validasi oleh ahli atau validator. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* untuk pembelajaran tematik kelas I sekolah dasar sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi agar layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Metode

Validitas media pembelajaran bertujuan untuk menentukan kualitas dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal juga dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural dalam pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Robbin Phillips yaitu *Interactive Multimedia (IMM) development model* (Phillips, 2013). Model ini terdiri dari lima langkah yaitu *analysis, design, develop, evaluation and implementation*.



**Gambar 1.** *The IMM Development Model* (Rob Philips, 1997)



Validitas produk yang dilakukan ada dua yaitu validitas media dan validitas materi. Subjek dalam penelitian ini adalah dua orang ahli media dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan dua orang ahli materi Jurusan PGSD. Lokasi penelitian adalah di Universitas Negeri Padang. Pengukuran hasil data angket menggunakan skala Likert 1-5, yaitu skala 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (kurang setuju), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju). Rumus penghitungan nilai validitas adalah sebagai berikut.

$$v = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

v : nilai validitas

f : skor yang diperoleh

n : skor maksimum

(Riduan, 2009:89)

**Tabel 1.** Kategori Validitas

No.	Persentase	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup valid
4.	21% - 40%	Kurang valid
5.	0% - 20%	Tidak valid

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan aspek materi dan aspek media sebagai berikut.

**Tabel 2.** Indikator Instrumen Penilaian Aspek Materi pada Media Pembelajaran

Aspek	Variabel	Indikator	Butir Instrumen
1. Materi	1.1 Kebenaran Konsep	Kesesuaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kesesuaian materi dengan Kompetensi	Apakah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sesuai dengan Kurikulum 2013? Apakah materi setiap pembelajaran sesuai dengan



	Dasar	Kompetensi Dasar?
1.2	Urutan penyajian materi	Apakah penyajian materi pembelajaran sudah berurutan?
Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan anak usia kelas I SD	Apakah penyajian materi sesuai dengan tingkat pembelajaran anak kelas I SD?
	Kejelasan materi	Apakah penyajian materi jelas sesuai tingkat pembelajaran anak kelas I SD?
	Kedalaman materi	Apakah kedalaman penyajian materi sesuai tingkat pembelajaran anak kelas I SD?
	Kemudahan materi untuk dimengerti	Apakah penyajian materi mudah dimengerti untuk anak kelas I SD?
	Aspek kognitif materi	Apakah penyajian materi mengandung aspek kognitif?
	Aspek afektif materi	Apakah penyajian materi mengandung aspek afektif?
	Aspek psikomotor materi	Apakah penyajian materi mengandung aspek psikomotor?
	Kelengkapan materi	Apakah penyajian materi pembelajaran lengkap dalam satu Kompetensi Dasar?
1.3	Evaluasi/tes sesuai dengan Kompetensi Dasar	Apakah evaluasi/tes sesuai materi yang ada pada Kompetensi Dasar?
Evaluasi Materi	Kemudahan penyajian soal tes/evaluasi	Apakah penyajian soal tes/evaluasi mudah dimengerti untuk anak kelas I SD?
	Kemudahan penyajian	Apakah penyajian pilihan



pilihan jawaban tes	jawaban mudah dimengerti untuk anak kelas I SD?
Pengemasan soal tes	Apakah pengemasan penyajian soal tes dalam media mudah dimengerti anak kelas I SD?

**Tabel 2.** Indikator Instrumen Penilaian Aspek Media pada Media Pembelajaran

Aspek	Variabel	Indikator	Butir Instrumen
2. Media	2.1 Tampilan	Komposisi warna	Apakah komposisi warna yang digunakan untuk tampilan media pembelajaran sudah tepat?
		Penggunaan animasi/ video	Apakah penggunaan animasi dan video untuk media sesuai?
	2.2 Tombol	Penggunaan tombol	Apakah penggunaan tombol dalam media sesuai?
		Penempatan tombol	Apakah tata letak tombol dalam media sudah tepat?
		<i>Sound effect</i> tombol	Apakah penggunaan jenis <i>sound effect</i> tombol menarik?
	2.3 Unsur Media	Penempatan animasi	Apakah penempatan animasi dalam media sudah tepat?
		Musik latar	Apakah penggunaan musik latar dalam media sudah tepat?
		Kejelasan suara narator	Apakah suara narator dalam media jelas?
		Jenis huruf	Apakah jenis huruf yang digunakan sudah sesuai?
		Ukuran huruf	Apakah ukuran huruf yang digunakan sudah tepat?
	Kemudahan penggunaan media	Apakah media mudah digunakan?	



---

Penyajian media	Apakah penyajian media mudah dimengerti?
Kesatuan makna animasi/video dengan teks	Apakah animasi dan video yang digunakan sesuai dengan teks?
Tata letak pilihan jawaban tes	Apakah tata letak jawaban tes mudah dimengerti?

---

### 3. Hasil dan Diskusi

Hasil dari produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan setelah melalui tahapan desain, pengembangan dan evaluasi yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



**Gambar 2.** Tampilan Awal Sebelum Mulai Media



**Gambar 3.** Tampilan Sebelum Masuk Materi



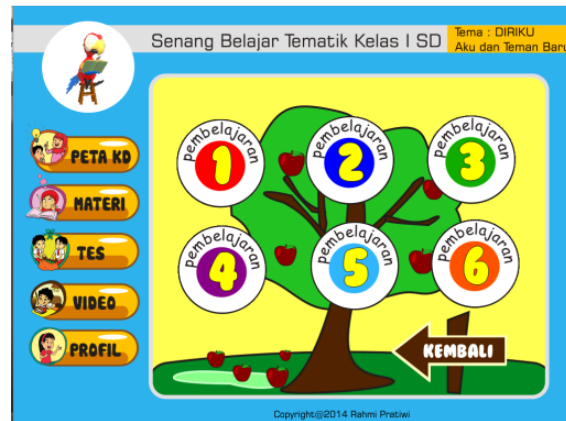
Gambar 4. Halaman Pilihan Menu Utama



Gambar 5. Halaman Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 6. Halaman Kompetensi Dasar



Gambar 7. Halaman Pilihan Pembelajaran Tema



Gambar 8. Halaman Pilihan Isi Pembelajaran



Gambar 9. Halaman Materi Ayo Belajar



**Gambar 10.** Halaman Materi Ayo Lakukan



**Gambar 11.** Halaman Materi Ayo Berlatih

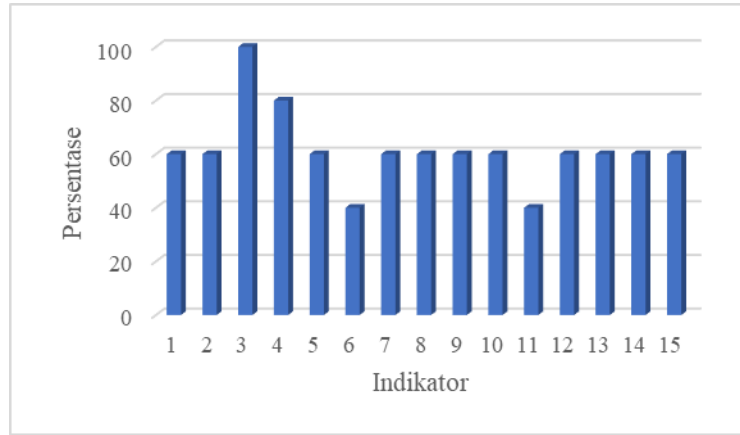


**Gambar 12.** Halaman Materi Ayo Ceritakan



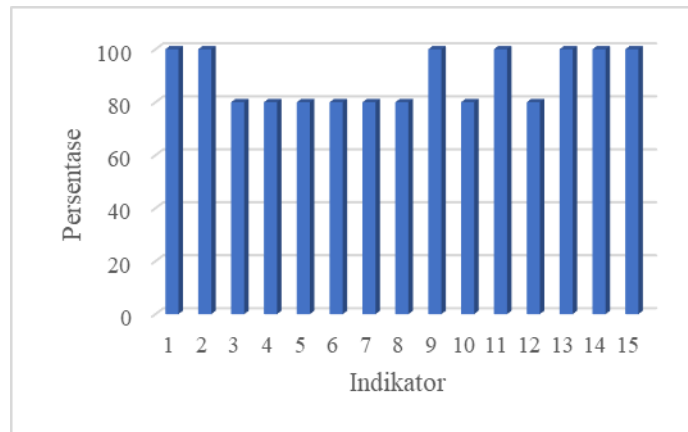
**Gambar 13.** Halaman Materi Ayo Mengamati

Tahapan implemementasi adalah tahapan akhir yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam *Interactive Multimedia (IMM) development model*. Tahapan yang dilakukan adalah validasi terhadap media yang telah dikembangkan oleh ahli dibidang materi dan media pembelajaran. Hasil dari penyebaran angket kepada validator berdasarkan instrumen angket yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.



**Gambar 14.** Hasil Penilaian Validator Materi Pertama

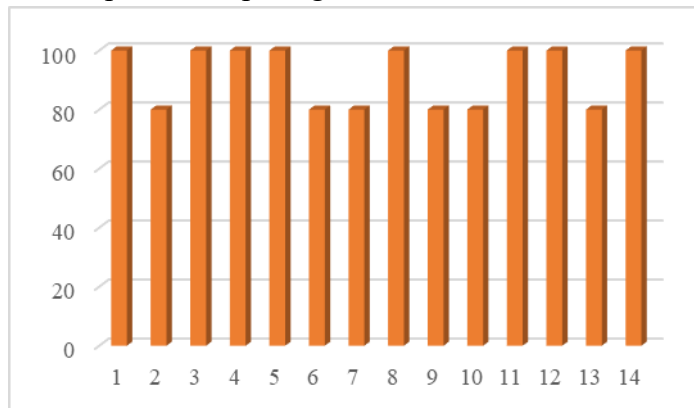
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil perolehan penilaian aspek materi dari variabel kebenaran konsep, penyajian materi dan evaluasi materi oleh validator pertama dengan 15 indikator angket termasuk kategori cukup valid dengan kecenderungan persentase 60% pada kategori cukup valid. Selanjutnya, hasil penilaian dari validator materi kedua menunjukkan kecenderungan persentase 80% yang termasuk kategori valid untuk penilaian aspek materi dari 15 indikator angket dengan variabel kebenaran konsep, penyajian materi dan evaluasi materi. Data hasil penilaian dapat dilihat pada gambar berikut.



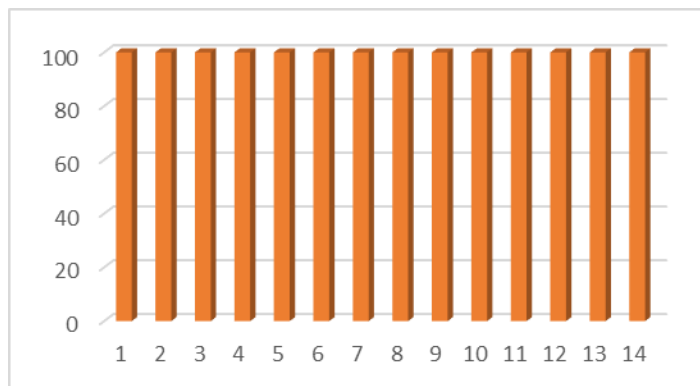
**Gambar 15.** Hasil Penilaian Validator Materi Kedua



Sedangkan untuk validitas aspek media dari variabel tampilan, tombol dan unsur media oleh validator pertama didapat hasil dengan kecenderungan persentase 100% dari 15 indikator yang termasuk kategori sangat valid. Selanjutnya dari validator media kedua didapat juga kecenderungan persentase 100% dari semua variabel dan indikator angket yang termasuk kategori sangat valid. Hasil penilaian validator media pertama dan validator media kedua dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 16.** Hasil Penilaian Validator Media Pertama



**Gambar 17.** Hasil Penilaian Validator Media Kedua



#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* untuk siswa kelas 1 sekolah dasar layak digunakan oleh siswa dengan hasil analisis kualitas produk media pembelajaran pada aspek materi termasuk kategori validitas valid. Sedangkan pada aspek media termasuk kategori sangat valid. Hasil penelitian ini juga bisa dijadikan rujukan untuk peneliti lainnya dalam mengembangkan produk media pembelajaran.

#### 5. Daftar Rujukan

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Dinamika*, VIII. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Ekayani, N. L. P. (2017). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. [https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651\\_PENTINGNYA\\_PENGGUNAAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_PRESTASI\\_BELAJAR\\_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-](https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-)
- Farida, S. (2011). *Media Pembelajaran Menulis Submateri EYD Dengan Macromedia Authorware 7.0 Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*.



- Kenardy, J. (1996). Professional Development Update. *Clinical Psychologist*, 1(1), 10–11. <https://doi.org/10.1080/13284209608521003>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/download](http://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Phillips, R. (2013). *The Developer's Handbook of Interactive Multimedia*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315041889>
- Pratiwi. (2022). Analisis Hasil Uji Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Biologi di SMA. [Https://jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/8854](https://jptam.org/Index.Php/Jptam/Article/View/8854).  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8854>
- Setyono. (2008). *Computer Assisted Instruction Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware 6.0*. Ardana Media.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bumi Aksara.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Wanabuliandari, S. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Assisted Individualization Dengan Macromedia Authorware Materi Segi Empat Kelas VII SMPN 3 Kudus. *Refleksi Edukatika*, 5(2). <https://doi.org/10.24176/re.v5i2.590>