

**JURNAL ILMIAH MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**TARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION**  
Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>

---

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

**Nur Azlina, Endang Sri Mujiwati, Rian Damariswara**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kota Kediri, Indonesia  
[nurazlinaa28@gmail.com](mailto:nurazlinaa28@gmail.com)

**Abstract**

*The objectives of this research are: 1) knowing the validity; 2) knowing the effectiveness; and 3) knowing the responses of teachers and students to the learning media "PIGAM TAPE" based on macromedia flash 8 material identifying symbols/symbols of grade III elementary school students. The method used in this research is the development method (RnD) with the ADDIE development model. Data collection techniques using tests and questionnaires. While the data analysis technique uses quantitative and qualitative data analysis. The results of the research on the development of learning media "PIGAM TAPE" based on macromedia flash 8 material to identify symbols for grade III elementary school students are as follows: (1) declared very valid by meeting the criteria for the percentage of media validity of 89% and material validity of 93.3%, (2) declared good based on the teacher's response by meeting the percentage criteria of 94%, while the results of student responses in the limited trial received a percentage of 100% and in the broad trial received a percentage of 95%, and (3) declared effective by meeting the percentage of classical learning completeness of the student test of 100%. Based on these results, it can be concluded that the PIGAM TAPE learning media is declared very valid and feasible to use in learning Indonesian language on the material of symbols of traffic signs.*

**Keywords:** Learning Media; Macromedia Flash 8; Traffic Sign Symbols.

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengetahui validitas; 2) mengetahui efektivitas; 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. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. 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 validitas media sebesar 89% dan validitas materi 93,3%, 2) dinyatakan baik dan praktis berdasarkan hasil respon guru dan siswa dengan memenuhi persentase sebesar 95.75%, 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.

How to Cite: Nur Azlina, Endang Sri Mujiwati, Rian Damariswara (2023). Development Of Learning Media "Pigam Tape" Based On Macromedia Flash 8 Material Identifying Symbols / Symbols Of Grade Iii Elementary School Students. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 7 (No 2) 2023

## PENDAHULUAN

Idealnya, proses pembelajaran di kelas berpusat pada siswa sebagai sumber utama pengetahuan, yang mana siswa diminta untuk menemukan sendiri pengetahuan yang telah dipancing guru sebelumnya. Pada proses pembelajaran, setiap siswa didorong untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya<sup>1</sup>. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di kelas mengarahkan siswa untuk dapat memiliki kemampuan dalam memahami informasi, dengan cara membiasakan siswa untuk menghubungkan materi ajar yang telah ditemukan dengan kehidupan sehari-sehari, sehingga pembelajaran yang didapat bisa lebih bermakna<sup>2</sup>.

Untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yang aktif, pengembangan potensi yang dimiliki siswa, peningkatan kualitas guru, peningkatan proses pembelajaran, dan upaya peningkatan pendidikan lainnya, merupakan salah satu dari tujuan pendidikan<sup>3</sup>. Oleh sebab itu, pendidikan harus memiliki kualitas yang bagus, yang mana dalam kegiatan

pembelajaran, siswa mampu menunjukkan peningkatan kemampuan sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai. Tujuan dan kompetensi tersebut, terdapat pada setiap mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia<sup>4</sup>.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penerapannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, hingga berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, berupa tulis maupun lisan. "Kegiatan berbahasa Indonesia mengandung empat aspek berbahasa dalam kegiatan produktif dan reseptif, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis"<sup>5</sup>. Kemampuan berbahasa yang sifatnya reseptif merupakan suatu 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<sup>6</sup>.

Salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari di sekolah adalah

<sup>1</sup> Mardhatillah, and Febry Fahreza. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan." *Jurnal Visipena* 8(2): 264.

<sup>2</sup> Ummul Khair. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI." *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):81.

<sup>3</sup> Zekiyah, J., dkk. 2022. "Pengembangan Media Visual Maket Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol untuk Siswa Kelas III SDN Mojojoto 4 Kota Kediri". *Jurnal*

*Pendidikan dan Kewirausahaan*, Vol. 10, Hal. 245

<sup>4</sup> Ibid, hal. 246

<sup>5</sup> Iskandarwassid dan D. Sunendar. 2018. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya. Hal. 227

<sup>6</sup> Pujiastuti, A. U.; S; Mizan, and I. Agustin. 2018. "Analisis Kemampuan Bahasa Produktif Dan Reseptif Pada Siswa Tuna Rungu Di SDN Inklusi Kecamatan Montong Kabupaten Tuban." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat III* 3(1):44.

mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar dan mampu memahami bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi, tujuan berbahasa, serta pengalaman siswa di sekolah dasar merupakan tujuan pembelajaran dari Bahasa Indonesia<sup>7</sup>. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan juga mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menyampaikan pendapat dan perasaan serta menemukan dan mempergunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang mereka miliki<sup>8</sup>. Menurut Iskandarwassid dan D. Sunendar<sup>9</sup>, “Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat membantu peserta didik dalam mengenal lebih jauh mengenai dirinya, budayanya, hingga budaya orang lain.”

Berdasarkan hasil observasi di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan belum mempergunakan media pembelajaran, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa menjadi kurang aktif dan kurang memiliki semangat dalam belajar materi lambang/symbol. Selain itu, pengelolaan kelas yang belum maksimal juga

mengakibatkan banyak siswa yang bergurau sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Akibatnya, siswa kesulitan dalam mencapai kemampuan mengidentifikasi lambang/symbol rambu lalu lintas. Permasalahan ini diperkuat dengan bukti berupa nilai rata-rata hasil tes yang didapatkan oleh 30% siswa belum mencapai KKM 70.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas. Media merupakan suatu perantara yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi<sup>10</sup>. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Susilana, R. dan C. Riyana yang menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan kegiatan pembelajaran<sup>11</sup>. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan komponen pembelajaran lainnya dalam upaya mewujudkan situasi belajar yang diharapkan<sup>12</sup>. Media pembelajaran memiliki

<sup>7</sup> Ali, Muhammad. 2020. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar.” *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):38. doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839.

<sup>8</sup> Krissandi, Apri, Widharyanto, and Rishie Purnama Dewi Dewi. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD: Pendekatan Dan Teknis*. Hal.15.

<sup>9</sup> Iskandarwassid dan D. Sunendar, Op.cit., hal. 280.

<sup>10</sup> Marpaung, Indra Yasinta O., and Sahat Siagian. 2016.

“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 3(1):30. doi: 10.24114/jtikp.v3i1.5003.

<sup>11</sup> Susilana, R. dan C. Riyana. 2007. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima. Hal. 41

<sup>12</sup> Pribadi, B.A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group. Hal. 158.

fungsi untuk menambah kualitas kegiatan belajar dan mengajar dengan harapan materi yang disampaikan akan bertahan lebih lama, sehingga kualitas pembelajaran dapat bernilai tinggi<sup>13</sup>.

Dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif perlu juga memperhatikan karakteristik siswa hingga kondisi belajarnya<sup>14</sup>. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga perlu dijadikan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran, karena untuk menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan bagi para siswa<sup>15</sup>. Klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang terdiri dari: 1) media cetak/teks; 2) media pameran/*display*; 3) media audio; 4) gambar bergerak/*motion pictures*; 5) multimedia; dan 6) media berbasis web/internet.<sup>16</sup>

Perkembangan teknologi komunikasi yang berlangsung pesat seperti yang terjadi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan manusia termasuk di dalamnya bagaimana manusia melakukan aktivitas belajar. Perkembangan teknologi komputer dan digital telah melahirkan bentuk media baru, yaitu

program multimedia. Ragam media ini memiliki kemampuan untuk digunakan dalam menyampaikan pesan-informasi dan pengetahuan-melalui tayangan teks, suara, video, animasi, dan *hyperlink* secara terintegrasi.<sup>17</sup>

Media pembelajaran *macromedia flash 8* 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)*”<sup>18</sup>. 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<sup>19</sup>.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipilihlah multimedia interaktif berbasis *macromedia flash 8* untuk mengetahui validitas, efektifitas, serta respon guru dan siswa pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas siswa kelas III sekolah dasar. Beberapa karakteristik *macromedia flash* adalah:<sup>20</sup>

<sup>13</sup> Sururi, N. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri 060876 Medan Timur”. *Jurnal Tematik*, 5(01): 50.

<sup>14</sup> Pamungkas, Ardhan Singgih, Indri Astuti, Eny Enawaty, Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura, and Hasil Belajar. 2023. “JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA.” 258.

<sup>15</sup> Worowirastrri Dyah Puji Yuni, Ima dan Wahyu. 2019. “ELSE ( Elementary School Education Journal ).” *Elementary School Education Journal* 2,no.1:42.

<sup>16</sup> Prijadi, B.A., Op.cit, hal. 159.

<sup>17</sup> Ibid

<sup>18</sup> F. Hasnul dan A. S. Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru. Hal. 36.

<sup>19</sup> Mardhatillah, and Esi Trisdania. Op.cit, hal 92.

<sup>20</sup> Muqit, A. 2020. *Memahami Komponen Macromedia Flash 8*. Malang: POLINEMA PRESS. Hal. 29.

“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<sup>21</sup>. 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. Penggunaan media berbasis *macromedia flash 8* dilengkapi dengan beragam fitur menarik, berupa gambar-gambar, animasi, hingga video menarik dan tombol eksekusi yang dapat membuat pembelajaran menjadi tidak monoton, memudahkan siswa dalam memahami materi ajar, dan membuat suasana belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih menarik<sup>22</sup>.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui validitas media pembelajaran

“PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar; 2) mengetahui efektivitas validitas 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 validitas media pembelajaran “PIGAM TAPE” berbasis *macromedia flash 8* materi mengidentifikasi lambang/symbol siswa kelas III sekolah dasar.

Adapun, kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa di sekolah dasar, terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, harapannya hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru dan informasi tambahan bagi mahasiswa dan menjadi suatu bentuk pertimbangan bagi pihak sekolah dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas.

## METODE PENELITIAN

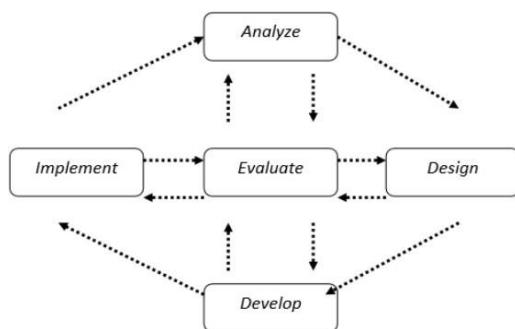
Dalam upaya mempermudah melakukan

<sup>21</sup> Rahmawati, Ida Sari, Roekhan, and Nuchasanah. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa

SMP.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1(7):1323–29.

<sup>22</sup> Ibid

proses pengembangan suatu produk, diperlukan sebuah model pengembangan. Pada pengembangan produk media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8*, mengikuti alur jenis ADDIE. Tegeh, I Made (2014: 42), menjelaskan bahwa model ADDIE terdiri atas lima langkah, yakni: “1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*)”.



**Gambar 1.** Desain Model ADDIE

Pada tahap ini akan dilakukan dua analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8*. Pada tahap pengembangan ini, terdapat pula beberapa komponen dalam media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8*, berupa teks, suara, animasi, video, soal, dan *game*. Pada tahap implementasi ini, media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8* akan diimplementasikan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan disetiap tahapan

prosedur pengembangan yaitu, 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Setelah diperoleh hasil, jika ada kekurangan maka akan dilakukan revisi pada media dan divalidasi kembali, sehingga media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8* dapat dinyatakan valid dan siap digunakan.

Lokasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah SD Laboratorium UN PGRI Kediri yang beralamat di Jl. Lintasan No. 7, Mojoroto, Kec. Mojoroto, KotaKediri. Lokasi ini disesuaikan dengan latar belakang yang telah peneliti paparkan. Subyek uji coba terbatas dilakukan pada 4siswa kelas III di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, sedangkan subjek uji coba luas dilakukan oleh 16 siswa kelas III SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media dan hasil belajar siswa bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari media.

Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang dipergunakan berupa angket dan tes. Angket dipergunakan untuk mengumpul data kevalidan media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8* dan kepraktisan dari respon guru dan siswa. Sedangkan tes dipergunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajarn PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8* pada materi

lambang/symbol rambu lalu lintas berupa hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data ini memiliki tujuan untuk menentukan dan mengolah data yang berkaitan dengan tujuan penelitian, yakni mengetahui validitas, respon guru dan siswa, serta keefektifan dari media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan untuk mengawali penelitian ini berupa analisis potensi dan masalah. Analisis potensi dan masalah dilakukan melalui observasi di SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Analisis potensi dan masalah ini dilakukan pada bulan Desember 2022. Berdasarkan hasil observasi, potensi yang ditemukan adalah: 1) guru kelas mengizinkan penelitian di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, 2) keterampilan membaca dan menggunakan komputer/laptop peserta didik dalam pembelajaran sudah baik, 3) guru berpedoman pada perangkat pembelajaran, serta 4) dalam pembelajaran guru menggunakan perangkat pembelajaran lengkap.

Hasil studi lapangan yang dilaksanakan

di SD Laboratorium UN PGRI Kediri dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas adalah masih kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari studi lapangan di atas, dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga pada penelitian ini dikembangkanlah media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8*.

Dari hasil studi lapangan dikembangkan media pembelajaran PIGAM TAPE untuk materi identifikasi lambang/symbol rambu lalu lintas menggunakan *macromedia flash 8*. Media pembelajaran *macromedia flash 8* ini merupakan *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 menggabungkan *link* dan *tool*, memungkinkan pemakainya untuk melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi.<sup>23</sup>

Desain pembuatan media pembelajaran PIGAM TAPE yakni penyusunan komponen-komponen media pembelajaran PIGAM TAPE. Desain ini dibuat 23-30

<sup>23</sup> Mardhatillah dan F. Fahreza. Op.cit, hal. 94

Januari 2023. Berikut merupakan tampilan desain dari media pembelajaran PIGAM TAPE. Dengan adanya media pembelajaran PIGAM TAPE harapannya dapat membantu guru dalam memperlancar kegiatan

pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran PIGAM TAPE ini dapat membuat siswa lebih memahami materi mengenai identifikasi lambang/symbol rambu lalu lintas.

**Tabel 1.** Desain Media Pembelajaran PIGAM TAPE

No.	Pengembangan	Gambar
1.	Halaman Awal	
2.	Menu	
3.	Petunjuk Penggunaan	
4.	Kompetensi Dasar	
5.	Indikator	



6. Video Animasi



7. Halaman Awal Materi



8. Materi Rambu Lalu Lintas



9. Tampilan Awal Kuis



Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran PIGAM TAPE pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas dalam kelompok kecil. Uji coba terbatas ini dilaksanakan pada tanggal 03 Mei 2023 di SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Adapun subjek uji coba luas berjumlah 4 siswa kelas III. Uji coba terbatas dilakukan guna mengetahui efektivitas media pembelajaran PIGAM TAPE pada materi lambang/symbol

rambu lalu lintas dalam kelompok kecil. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran PIGAM TAPE, 2) siswa bersama guru mempelajari materi lambang/symbol rambu lalu lintas melalui media pembelajaran PIGAM TAPE, dan 3) siswa mengerjakan soal evaluasi. Hasil penilaian dari uji coba terbatas, terlihat sebanyak 4 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM, yakni 70. Angka ini menunjukkan persentase sebesar 100%,

sehingga dapat disimpulkan bahwa pada uji coba terbatas yang dilakukan, siswa dinyatakan mampu untuk menggali informasi dari materi lambang/symbol rambu lalu lintas, sehingga media pembelajaran PIGAM TAPE dapat diterapkan pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas.

Uji coba luas ini dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2023 di SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Adapun subjek uji coba luas berjumlah 16 siswa kelas III. Uji coba luas dilakukan guna mengetahui efektivitas media pembelajaran PIGAM TAPE pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas dalam kelompok besar. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran PIGAM TAPE, 2) siswa bersama guru mempelajari materi lambang/symbol rambu lalu lintas melalui media pembelajaran PIGAM TAPE, dan 3) siswa mengerjakan soal evaluasi. Hasil penilaian dari uji coba luas, terlihat sebanyak 16 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM, yakni 70. Angka ini menunjukkan persentase sebesar 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada uji coba luas yang dilakukan, siswa dinyatakan mampu untuk menggali informasi dari materi lambang/symbol rambu lalu lintas, sehingga media pembelajaran PIGAM TAPE dapat diterapkan pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas.

#### **a) Hasil Kevalidan Media Pembelajaran PIGAM TAPE**

Validasi media dilakukan guna mengetahui kelayakan konstruksi media pembelajaran PIGAM TAPE. Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan kepada ahli media, media pembelajaran PIGAM TAPE memperoleh skor 89%. Menurut Sa'dun Akbar (2017:41), suatu produk dapat dikatakan sangat valid dan dapat dipergunakan tanpa revisi apabila mendapatkan persentase 85.01%-100.00%. Dengan begitu, media pembelajaran PIGAM TAPE dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi materi dilakukan guna mengetahui kelayakan materi. Berdasarkan hasil validasi materi lambang/symbol rambu lalu lintas yang telah dilakukan kepada ahli materi, materi lambang/symbol rambu lalu lintas pada media pembelajaran PIGAM TAPE mendapatkan skor 93,3%. Menurut Sa'dun Akbar (2017:41), suatu produk dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi apabila mendapatkan persentase 85.01%-100.00%. Dengan begitu, media pembelajaran PIGAM TAPE dengan materi lambang/symbol rambu lalu lintas dinyatakan sangat valid dan dapat

digunakan tanpa revisi.

Media pembelajaran PIGAM TAPE yang telah divalidasi kepada validator akan diberikan komentar, saran, dan masukan sebagai dasar perbaikan media pembelajaran PIGAM TAPE. Adapun saran perbaikan dari validator pada media pembelajaran PIGAM TAPE antara lain: 1) perbaikan tanda baca, 2) penambahan contoh umum masing-masing rambu lalu lintas, dan 3) perbaikan animasi.

Validasi media pembelajaran PIGAM TAPE dilakukan dengan uji validitas media dan materi. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, validasi media memperoleh persentase 89% dan hasil validasi materi memperoleh persentase 93.3%. Adapun keterangan dari hasil validasi digambarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Aspek Validasi	Skor	Persentase	Kevalidan
1.	Validasi Media	67	89%	Sangat Valid
2.	Validasi Materi	42	93.3%	Sangat Valid

Untuk menghitung hasil validasi media dan materi dengan dirata-rata menggunakan rumus berikut<sup>24</sup>.

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai} &= \frac{Va.media + Va.materi}{2} \times 100\% \\ &= \frac{89 + 93.3}{2} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 91.15\%$$

Hasil validasi media dan materi pada media pembelajaran PIGAM TAPE didapatkan persentase 91.15%. Berdasarkan kriteria penilaian Sa'dun Akbar (2017:41), apabila persentase skor berada di rentang 85,01% – 100,00% maka dapat dikatakan sangat valid, sedangkan analisis data validasi media pembelajaran PIGAM TAPE baik media maupun materi menunjukkan hasil di antara 85,01% – 100,00%. Dengan begitu media pembelajaran PIGAM TAPE dinyatakan sangat valid atau dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

**b) Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran PIGAM TAPE**

Respon guru dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran PIGAM TAPE yang telah dikembangkan. Berdasarkan respon guru terhadap media pembelajaran PIGAM TAPE melalui guru kelas III SD Laboratorium UN PGRI Kediri memperoleh persentase sebesar 94% yang berarti media pembelajaran PIGAM TAPE sangat praktis, atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil persentase ini telah disesuaikan dengan kriteria penilaian respon guru yang telah ditetapkan.

<sup>24</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif,*

*Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta. Hal. 147.

Angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran PIGAM TAPE yang telah dikembangkan. Dari respon siswa pada uji terbatas yang dilakukan oleh 4 siswa acak terhadap media pembelajaran PIGAM TAPE di kelas III SD Laboratorium UN PGRI Kediri memperoleh persentase sebesar 100% yang berarti media pembelajaran PIGAM TAPE sangat praktis, atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini telah disesuaikan dengan kriteria penilaian respon siswa yang telah ditetapkan.

Berdasarkan respon siswa pada uji coba luas yang dilakukan oleh 16 siswa acak terhadap media pembelajaran PIGAM TAPE di kelas III SD Laboratorium UN PGRI Kediri memperoleh persentase sebesar 95% yang berarti media pembelajaran PIGAM TAPE sangat praktis, atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini telah disesuaikan dengan kriteria penilaian respon siswa yang telah ditetapkan.

Untuk menghitung hasil respon guru dan siswa dengan dirata-rata menggunakan rumus berikut<sup>25</sup>.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{hasil angket guru} + \text{hasil angket siswa}}{2} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{94 + \{(100 + 95) : 2\}}{2} \times 100\% \\ &= \frac{94 + 97.5}{2} \times 100\% \\ &= 95.75\% \end{aligned}$$

Hasil respon guru pada media pembelajaran PIGAM TAPE di dapatkan persentase 95.75%. Berdasarkan kriteria penilaian Sugiyono (2016:150), apabila persentase skor berada di rentang 81% – 100% maka dapat dikatakan sangat praktis, sedangkan analisis data respon guru dan siswa pada media pembelajaran PIGAM TAPE menunjukkan hasil di antara 81% – 100%. Dengan begitu media pembelajaran PIGAM TAPE dinyatakan sangat praktis atau dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu direvisi.

**c) Hasil Keefektifan Media Pembelajaran PIGAM TAPE**

Keefektifan media pembelajaran PIGAM TAPE diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran PIGAM TAPE. Berdasarkan hasil analisis data dari nilai hasil belajar siswa pada uji coba terbatas maupun luas, siswa kelas III telah melebihi nilai standar KKM, yakni 70. Rerata nilai pada uji coba terbatas sebesar 87,5 dan rerata nilai pada uji coba luas sebesar 90,6. Dengan demikian, ketuntasan belajar klasikal, baik pada uji

<sup>25</sup> Ibid, hal. 148.

coba terbatas maupun uji coba luas memperoleh persentase sebesar 100%.

Maka, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran PIGAM TAPE berbasis *macromedia flash 8* dapat dikatakan sangat efektif pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil persentase di atas disesuaikan dengan kriteria penilaian ketuntasan belajar klasikal<sup>26</sup>. Dalam tabel tersebut dijelaskan bahwa persentase ketuntasan > 80% diklasifikasikan sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran PIGAM TAPE dinyatakan sangat efektif untuk uji coba terbatas dan uji coba luas.

#### d) Spesifikasi Media

Media pembelajaran PIGAM TAPE memuat materi lambang/symbol rambu lalu lintas, yang berisi mengenai pengertian dan penjelasan empat macam rambu lalu lintas. Dalam setiap penjelasan disertai beragam gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, terdapat pula video di awal kegiatan sebagai bahan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan melihat pemahaman awal siswa mengenai lambang/symbol rambu lalu lintas. Disertai pula animasi menarik yang relevan dengan materi supaya siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Selain itu, di akhir pembelajaran terdapat

soal evaluasi dengan tampilan menarik yang dirancang menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* pula. Nilai akan muncul secara otomatis sesuai dengan jumlah soal yang dijawab benar oleh setiap siswa, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

#### e) Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media

Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran PIGAM TAPE sebagai berikut: 1) Membantu guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi lambang/symbol rambu lalu lintas, 2) Membantu siswa dalam memahami materi lambang/symbol rambu lalu lintas dengan lebih mudah; 3) Meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran; dan 4) Membantu guru dalam mengelola kelas supaya dapat lebih fokus saat pembelajaran, karena media pembelajaran PIGAM TAPE dirancang dengan menggunakan metode *problem based learning (PBL)*.

Beberapa keunggulan dari media pembelajaran PIGAM TAPE sebagai berikut: 1) Media pembelajaran PIGAM TAPE sesuai dengan materi lambang/symbol rambu lalu lintas; 2)

<sup>26</sup> Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Gambar, animasi, dan video yang ditampilkan pada media pembelajaran PIGAM TAPE menarik dan sesuai dengan materi; 3) Terdapat audio di awal pengenalan media dan di soal evaluasi, sehingga suasana kelas dapat lebih cair dan tidak tegang; 4) Dilengkapi dengan tampilan yang sederhana dan petunjuk penggunaan yang jelas, sehingga mudah dioperasikan; 5) Dilengkapi dengan soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa terhadap materi yang sudah dipelajari; dan 6) Di bagian akhir ditampilkan hasil nilai siswa secara otomatis, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Adapun beberapa kelemahan dari media pembelajaran PIGAM TAPE sebagai berikut: 1) Media pembelajaran PIGAM TAPE tidak bisa digunakan untuk siswa yang berkebutuhan khusus, seperti tunanetra; dan 2) Media pembelajaran PIGAM TAPE tidak bisa digunakan pada perangkat laptop dan komputer yang belum terinstall aplikasi *macromedia flash* 8.

#### **f) Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media**

Adapun faktor pendukung dalam pengimplementasian media pembelajaran PIGAM TAPE yakni: 1) Siswa memiliki pengetahuan awal mengenai materi

lambang/symbol rambu lalu lintas; 2) Memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa pada media pembelajaran PIGAM TAPE yang tinggi; 3) Sekolah memiliki fasilitas laboratorium komputer dan laptop; 4) Siswa memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer; dan 5) Media pembelajaran PIGAM TAPE tidak memerlukan jaringan internet, sehingga lebih hemat biaya.

Adapun faktor penghambat dalam pengimplementasian media pembelajaran PIGAM TAPE yakni: 1) Jumlah komputer dan laptop yang terbatas, karena masih digunakan untuk ujian siswa kelas 6; dan 2) Pemadaman listrik sementara, sehingga harus menunggu listrik menyala untuk menghidupkan komputer dan LCD Proyektor.

#### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

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 media sebesar 89% dan validitas materi 93,3%, 2) dinyatakan baik dan praktis berdasarkan hasil respon guru dan siswa dengan memenuhi persentase sebesar 95.75%, dan 3) dinyatakan efektif dengan memenuhi persentase ketuntasan belajar

klasikal tes siswa sebesar 100%, baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Berdasarkan hasil analisis 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.

Dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PIGAM TAPE yang telah dilakukan dapat diberikan saran sebagai berikut. 1) bagi peneliti selanjutnya: penelitian media pembelajaran PIGAM TAPE diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran; 2) bagi guru: dalam upaya meningkatkan kegiatan belajar mengajar, supaya tidak terkesan monoton guru dapat mengembangkan inovasi pembelajaran dengan model-model pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta pengelolaan kelas yang lebih intensif.

## DAFTAR PUSTAKA

### Dari Buku:

- 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.
- Pribadi, B.A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- 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.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dari Jurnal:**
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):35–44. doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839.
- Krissandi, Apri, Widharyanto, and Rishe Purnama Dewi Dewi. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD: Pendekatan Dan Teknis*.
- Mardhatillah, and Febry Fahreza. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan

- Samadua Kabupaten Aceh Selatan." *Jurnal Visipena* 8(2): 262-279.
- Mardhatillah, and Esi Trisdania. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan." *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(1):91-102.
- Marpaung, Indra Yasinta O., and Sahat Siagian. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 3(1):28-40. doi: 10.24114/jtikp.v3i1.5003.
- Pamungkas, Ardhian Singgih, Indri Astuti, Eny Enawaty, Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura, and Hasil Belajar. 2023. "JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA." 256-64.
- Pujiastuti, A. U., S; Mizan, and I. Agustin. 2018. "Analisis Kemampuan Bahasa Produktif Dan Reseptif Pada Siswa Tuna Rungu Di SDN Inklusi Kecamatan Montong Kabupaten Tuban." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat III* 3(1):44-47.
- Rahmawati, Ida Sari, Roekhan, and Nuchasanah. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1(7):1323-29.
- Ummul Khair. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):81.
- Worowirastrri Dyah Puji Yuni, Ima dan Wahyu. 2019. "ELSE ( Elementary School Education Journal )." *Elementary School Education Journal* 2,no.1:42.
- Sururi, N. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri 060876 Medan Timur". *Jurnal Tematik*, 5(01).
- Zekiyah, J., dkk. 2022. "Pengembangan Media Visual Maket Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol untuk Siswa Kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri". *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, Vol. 10, Hal. 243-253.