



Pengembangan Media *Gafemasosbud* (Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya) Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk Peningkatan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas V

Gita Karlinda¹, Arif Widagdo²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: gitakarlinda5@students.unnes.ac.id, arifwidagdo@mail.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-01 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Writing Skills;</i> <i>Explanatory Text;</i> <i>Indonesian;</i> <i>Macromedia Flash 8.</i>	The lack of interactive learning media in the learning process causes low student writing skills. This study aimed to develop learning media based on Macromedia Flash 8, as well as to determine the feasibility and effectiveness of the Image of Natural Social and Cultural Phenomena (<i>Gafemasosbud</i>) media on the material of writing explanatory texts in Indonesian language subjects. The type of research used was Research and Development (R&D) with the Borg & Gall development model. The research subjects amounted to 21 students of SD Negeri Awu-Awu Purworejo Regency, a large group test and a sample of 9 students with purposive sampling technique. The research was conducted from December 2024 to January 2025. The variables were <i>Gafemasosbud</i> media based on macromedia flash 8 and learning outcomes of writing skills of grade V students of SD Negeri Awu-Awu Purworejo Regency. Data collection techniques were observation, interview, documentation, questionnaire, and test (pretest and posttest). Data analysis techniques used normality test (Shapiro Wilk), t-test, and N-Gain test. The results of the <i>Gafemasosbud</i> media feasibility analysis were categorized as very feasible with a percentage of 90% media experts, 94% material experts, 94% language experts, 96% teacher responses, and 98% student responses. The results of the media effectiveness analysis through a paired t-test showed a significance value of 0.000, with an average pretest score of 51.66 and an average posttest score of 89.04. N-Gain score obtained 0.76 shows a high category. The results showed that the development of <i>Gafemasosbud</i> media is very feasible for learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Keterampilan Menulis;</i> <i>Teks Eksplanasi;</i> <i>Bahasa Indonesia;</i> <i>Macromedia Flash 8.</i>	Minimnya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya keterampilan menulis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash 8</i>, serta mengetahui kelayakan dan keefektifan media Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (<i>Gafemasosbud</i>) pada materi menulis teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo uji kelompok besar dan sampel berjumlah 9 siswa dengan teknik <i>purposive sampling</i>. Pelaksanaan penelitian pada bulan Desember 2024 sampai Januari 2025. Variabelnya adalah media <i>Gafemasosbud</i> berbasis <i>macromedia flash 8</i> dan hasil belajar keterampilan menulis siswa kelas V SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan test (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas (<i>Shapiro Wilk</i>), uji <i>t-test</i>, dan uji <i>N-Gain</i>. Hasil analisis kelayakan media <i>Gafemasosbud</i> dikategorikan sangat layak dengan <i>presentase</i> 90% ahli media, 94% ahli materi, 94% ahli Bahasa, tanggapan guru 96%, dan 98% tanggapan siswa. Hasil analisis keefektifan media melalui uji <i>t-test</i> berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,000, dengan rata-rata nilai <i>pretest</i> sebesar 51,66 dan rata-rata nilai <i>posttest</i> sebesar 89,04. Skor <i>N-Gain</i> diperoleh 0,76 menunjukkan kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media <i>Gafemasosbud</i> sangat layak untuk pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan yang pesat, salah satunya melalui penerapan kurikulum merdeka yang dilakukan oleh pemerintah sebagai hasil penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum merdeka ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berorientasi

pada pengembangan karakter serta potensi siswa. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi pendidik dalam menyusun dan memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal dan relevan (Inayati, 2022). Dalam proses pembelajaran guru

memiliki peranan penting khususnya dalam pengembangan penggunaan TIK.

Teknologi memiliki pengaruh dalam berbagai bidang aspek, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan Bentri & Hidayati, (2022). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Sejalan dengan pendapat Syafti & Advinda, (2021), pemanfaatan teknologi sebagai media dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Pembelajaran akan menjadi aktif dan komukatif jika bahan ajar dan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Cynthia et al., 2023).

Dalam pengadaan media berbasis teknologi yang menarik dan interaktif diperlukan keterampilan dan kreativitas, sehingga peran guru sangat penting untuk mencapai pembelajaran yang aktif, efektif, dan bermakna (Djamen & Batmetan, 2023). Guru perlu mempunyai kompetensi digital pendidikan 4.0 dalam penguasaan teknologi dan kompetensi pedadogik yang berkelanjutan. Kompetensi pedadogik merupakan kompetensi yang dimiliki guru dalam memahami karakteristik siswa, mengembangkan potensi siswa, memahami teori pendidikan, melakukan kegiatan interaksi, memberikan penilaian, dan melakukan kegiatan evaluasi dalam pembelajaran (A. Pratiwi et al., 2023).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Hasan, 2024). Dalam proses pembelajaran salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan pada siswa sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Menurut Standar Isi dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa juga merupakan faktor penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu kemampuan mengemukakan gagasan, perasaan, serta perasaan secara lisan maupun tulisan.

Dalam penyampaian secara tulisan diperlukan keterampilan bahasa (Lapulalang et al., 2022). Keterampilan berbahasa dibagi menjadi empat yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang digunakan sebagai alat komunikasi tidak langsung, tanpa bertatap muka (Harahap & Wahyuni, 2021). Bentuk utama dari keterampilan menulis dikelompokkan menjadi empat yaitu narasi,

deskripsi, eksplanasi, dan argumentasi (U. Pratiwi et al., 2021). Teks eksplanasi adalah teks yang menyatakan suatu fenomena secara fakta yang menunjukkan hubungan sebab akibat (Sholeh, 2023). Keterampilan menulis dalam pembelajaran teks eksplanasi membutuhkan pengembangan pemikiran siswa mengenai suatu fenomena alam, sosial, dan budaya yang terjadi dilingkungan sekitar. Teknik ini melibatkan pengamatan, pengalaman, penalaran, dan kemampuan menyusun secara rinci (Agustinah & Rochmiyati, 2023). Sehingga, dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi diperlukann media untuk mendukung pembelajaran, karena siswa sekolah dasar masih dalam tahap masa operasional konkret. Ibda et al., (2023) menambahkan tanpa media pembelajaran, materi yang disampaikan akan menjadi abstrak sehingga akan menimbulkan miskonsepsi dalam memahami materi.

Melalui kegiatan observasi yang dilakukan di SDN Awu-Awu Kabupaten Purworejo ditemukan permasalahan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks eksplanasi. Keterampilan menulis siswa masih tergolong rendah yang diakibatkan oleh rendahnya minat siswa. Selain itu, guru juga belum bisa mengembangkan metode pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran masih monoton. Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan menggunakan media papan tulis dan kertas saja dalam mengajarkan pembelajaran menulis. Perlu adanya media pembelajaran konkrit yang dapat mengacu semangat belajar siswa. Pada saat kegiatan wawancara dengan wali kelas V, guru menjabarkan terkait hasil belajar yang masih rendah dalam keterampilan menulis teks eksplanasi yang sebagian besar belum mencapai (KKTP). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya minat siswa dalam menulis teks yaitu kurangnya pemahaman mengenai pengembangan cerita dan kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik yang mengakibatkan rendahnya semangat belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan kajian peneltian, maka cara terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *macromedia flash 8*. Taher & Bentri, (2024) berpendapat, media *macromedia flash 8* dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami materi karena memiliki fitur yang dapat dimanfaatkan untuk

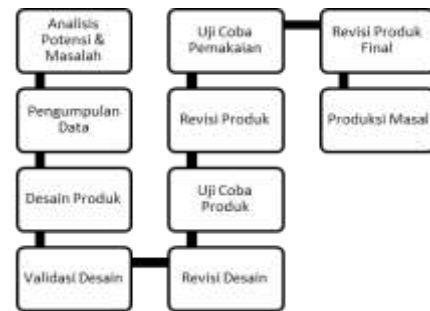
menambah animasi, penyajian materi yang interkatif, dan fitur umpan balik yang disediakan oleh media. Sehingga pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media dengan bantuan *Macromedia flash 8* dengan Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) pada materi menulis teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indoneisa di SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo. Aplikasi Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) bersifat interaktif dengan elemen berupa audio, animasi, gambar, dan visual. Permainan aplikasi ini mampu memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam mengakses aplikasi ini tidak perlu menggunakan akses internet. Aplikasi ini bisa diakses menggunakan laptop dan handphone.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian *macromedia flash 8* diantaranya, penelitian oleh (Alviyanti & Zuhdi, 2021). Pengembangan *macromedia flash 8* pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD yang ektif digunakan sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wahyugi & Fatmariza, (2021). Pengembangan *macromedia flash 8* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang juga efektif digunakan. Penelitian oleh Alyusfitri et al., (2020). Pengembangan *macromedia flash 8* dalam pembelajaran bangun ruang siswa kelas V SD efektif dan layak digunakan yang mampu meningkatkan hasil belajar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Budiman et al., (2021) yang menarapkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8*, hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa yaitu dapat dilihat dari hasi belajar siswa siklus I 73% dan siklus II 79% hingga terjadi peningkatan sebesar 7% dari siklus I ke siklus II, selain itu media pembalajaran *macromedia flash 8* mendapatkan respon yang positif dari siswa dan guru karena dapat mempermudah penyampaian materi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan menulis. Penelitian ini dilakukan juga untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada saat sebelum dikenalkan dan setelah dikenalkan media. Melalui pembelajaran menulis teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan hasil keterampilan menulis di SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo dapat meningkat dengan penerapan media yang mendukung.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall. R&D merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian mengacu pada desain model Borg and Gall (Sugiyono, 2021). Penelitian dan pengembangan ini urutannya pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengembangan Model Borg and Gall

Model Borg and Gall terdiri dari sepuluh tahapan, akan tetapi peneliti hanya menggunakan delapan langkah tahapan, yaitu:

Langkah pertama menganalisis potensi dan masalah dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran menulis teks eskplanasi serta menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif. Langkah kedua pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang didapatkan dari guru, siswa, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mengenai pembelajaran menulis teks eksplanasi. Data-data informasi lainnya diperoleh berdasarkan hasil observasi, angket, studi literatur, dan temuan wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo. Langkah ketiga dengan cara mendesain produk dimana rancangan media dengan cara mengembangkan *macromedia flash 8* menjadi aplikasi yang bernama *Gafemasosbud* yang dilengkapi dengan gambar animasi, suara mengajar, video animasi, dan *game*. Langkah keempat yaitu melakukan validasi ke ahli dengan cara media yang telah dibuat diserahkan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk dilakukan penilaian mengenai kelayakan isi dan tampilan sesuai dengan materi pembelajaran.

Langkah kelima melakukan revisi desain setelah diberikan penilaian oleh validasi ahli. Peneliti merevisi desain produk sesuai dengan arahan dan saran dari ahli sebelum melakukan uji coba dilapangan. Langkah keenam setelah

merevisi desain peneliti melakukan uji coba media pada siswa skala kecil di kelas V SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo untuk menilai mengenai kelayakan media yang digunakan dan kemudahan akses media digunakan. Langkah ketujuh dengan merevisi produk yang digunakan setelah dilakukan uji coba dikelas kecil. Perbaikan produk ini dilakukan agar produk yang akan digunakan lebih efektif digunakan sebelum diterapkan pada skala besar. Langkah kedelapan yaitu melakukan uji pemakaian dalam menerapkan media pada siswa skala besar di kelas V SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo untuk meningkatkan efektivitasnya dalam keterampilan menulis teks eksplanasi.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2023-Januari 2024 di SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo. Variabelnya yaitu media *Gafemasosbud* dan hasil belajar keterampilan menulis siswa materi menulis teks eksplanasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo. Populasi berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan untuk uji skala besar. Sampel penelitian ini berjumlah 9 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan untuk uji skala kecil.

Data awal diambil dengan teknik tes maupun non-tes. Langkah pertama dengan melakukan kegiatan observasi yang merupakan bagian dari teknik non-tes. Kegiatan ini mengamati dan menarik kesimpulan untuk identifikasi masalah. Kedua, melakukan kegiatan wawancara dengan wali kelas V dengan menggunakan instrument pedoman wawancara yang sudah disusun. Ketiga, melakukan kegiatan dokumentasi untuk pendukung seperti transkrip nilai dan buku. Keempat, melakukan penyebaran angket atau kusioner. Kemudian teknik tes yaitu dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Teknik praktik diberikan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran berbantuan media (*posttest*).

Pengukuran kemampuan menulis siswa dalam penelitian ini menggunakan rubrik penilaian. Tes ini meliputi tes keterampilan menulis. Tabel 1 menunjukkan aspek penilaian menulis oleh siswa kelas V SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi Penilaian Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi

No	Aspek	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian isi	4
2.	Kesesuaian struktur teks	4
2.	Penggunaan kosa kata	4

4.	Penggunaan Ejaan dan tanda baca	4
5.	Kreativitas menulis	4

Data yang didapatkan berdasarkan analisis antara data kualitatif dan kuantitatif. Hal ini berdasarkan perolehan kesimpulan keefektifan media pembelajaran aplikasi Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) sebagai media interaktif didapatkan saran untuk merevisi media sesuai kebutuhan.

Analisis data menggunakan angket penilaian ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil angket penilaian dihitung dengan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang diinginkan

R = Nilai yang diperoleh

SM = Nilai maksimum

Hasil dari kelayakan produk yang dikembangkan dinilai berdasarkan hasil nilai yang diperoleh sesuai kriteria. Ada lima kriteria yaitu nilai sangat layak 81% sampai 100%, nilai layak 61% sampai 80%, nilai cukup layak 41% sampai 60%, nilai kurang layak 21% sampai 40%, dan nilai tidak layak 0% sampai 20%. Presentase yang dihasilkan dikonversasikan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Presentase Kriteria Validitas

Interval (%)	Deskripsi
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Sumber: Purwanto, 2019

Untuk mengukur keefektifan media Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) yang telah dikembangkan menggunakan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* ini dilakukan untuk mengukur apakah ada perubahan produk media yang dikembangkan terhadap hasil belajar sesudah dan sebelum melakukan tes. Tabel *N-Gain* skor pada tabel 3 dan tabel kriteria efektivitas pada tabel 4, sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Nilai *N-Gain* Skor

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Lestari & Yudhanegara, 2017

Tabel 4. Kriteria Efektivitas N-Gain Skor

Nilai N-Gain	Kriteria
> 76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan Media Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* menyajikan sebuah elemen gambar animasi, audio visual, dan suara. Media aplikasi ini dikemas sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa secara menarik. Mengakses aplikasi ini hanya dengan mendownload aplikasi dalam link yang telah diberikan lalu aplikasi dapat diakses dilaptop maupun android. Hasil pengembangannya, sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman Utama



Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3. Menu Tujuan



Gambar 4. Gambar Tampilan Menu Materi Menulis Teks Eksplanasi



Gambar 5. Gambar Tampilan Menu Latihan Soal Uraian HOTS



Gambar 6. Gambar Tampilan Menu Game Gambar Fenomen Alam, Sosial, dan Budaya.



Gambar 7. Menu Gambar Tampilan Profil Pengembang.

Pengembangan ini dilakukan tidak hanya dalam bentuk visual tetapi dengan memberikan gambar, video animasi, dan pengisian suara yang dikemas secara menarik. Pengembang mengembangkan media pembelajaran yang mudah diakses oleh anak sekolah dasar dan mudah dipahami bahasanya. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Langkah pertama yang dilakukan adalah uji validitas. Media pengembangan Gafemasosbud yang telah selesai dibuat kemudian di uji cobakan terlebih dahulu agar media pembelajaran mudah dipahami oleh guru dan siswa. Proses validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dilakukan oleh ahli yang berpengalaman dengan bidangnya. Validasi ini dilakukan agar mendapatkan saran untuk kesempurnaan media. Berikut rekapitulasi hasil penilaian ahli validasi.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Ahli Validasi

Kriteria	Ahli Materi	Ahli Bahasa	Ahli Media
Skor	66	66	54
Skor Maksimal	70	70	60
Presentase	94%	94%	90%
Kriteria	Sangat Layak		

Diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (Gafemasosbud) sangat layak diuji cobakan dilapangan. Selanjutnya melakukan uji skala kecil dan besar.

Setelah uji validitas dikategorikan valid maka langkah kedua yaitu melakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil dengan sampel 9 siswa menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2021). Sampel yang dipilih dengan mempertimbangkan kategori keterampilan membaca siswa dengan rincian 3 siswa dengan keterampilan menulis tinggi, 3 siswa dengan keterampilan sedang, dan 3 siswa dengan keterampilan menulis rendah. Penerapan pengujian kelompok kecil dan kelompok besar dengan cara memberikan satu soal mengenai keterampilan menulis teks eksplanasi (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan menulis teks eksplanasi awal sebelum diberikan media *Gafemasosbud*. Selanjutnya siswa diberikan soal *posttest* yang sama untuk mengetahui keterampilan menulis siswa setelah diberikan media *Gafemasosbud*. Terakhir, siswa diberikan angket tanggapan mengenai media *Gafemasosbud* untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media

yang digunakan siswa. Guru juga diberikan angket tanggapan dengan skor pada tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Angket Tanggapan Media

Kriteria	Angket Tanggapan Siswa	Angket Tanggapan Guru
Skor	98%	96%
Kriteria	Sangat Layak	

Langkah ketiga melakukan uji normalitas. Pada tahapan uji kelompok besar tahapannya sama dengan uji kelompok kecil. Uji kelompok besar pada data *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas dengan rumus uji *Shapiro-Wilk* dan bantuan dari program *SPSS versi 25*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD Negeri Awu-Awu berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 7. Kriteria Nilai Uji Normalitas

Kategori	Nilai Signifikasi
Pretest	0,166
Posttest	0,183
Kriteria	Normal

Dari hasil tabel diatas maka dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dalam kategori tinggi dan efektif digunakan.

Langkah keempat melakukan uji *t-test*. Sesudah data dinyatakan normal pada uji normalitas, peneliti menggunakan teknik statistika parametrik untuk melakukan uji perbedaan rata-rata. Dengan menggunakan rumus *t-test* untuk menentukan perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil uji rata-rata perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi *SPSS versi 25* menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) menyatakan bahwa jika nilai *sig. (2-tailed)* < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* mengalami perbedaan secara signifikan.

Keterampilan Menulis Siswa.

Langkah terakhir dengan melakukan uji *N-Gain*. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* ditentukan melalui uji peningkatan rata-rata. Analisis *N-Gain* digunakan untuk menghitung peningkatan rata-rata kedua nilai tersebut.

Tabel 8. Uji N-Gain

Kategori	Nilai
Pretest	51,667
Posttest	89,048
Selisih rata-rata	37,381
N-Gain	0,762
N-Gain %	76.20
Tafsiran	Tinggi
Kriteria	Efektif

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, dilakukan pengujian N-Gain. Pada hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pre-test adalah 51,66, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 89,048. Pada *pre-test*, seluruh siswa belum mencapai ketuntasan dan pada *post-test* tuntas semua. Hasil perhitungan juga menunjukkan bahwa selisih rata-rata pre-test dan post-test adalah 37,381, dengan N-Gain sebesar 0,762. Hal ini membuktikan bahwa Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam kategori tinggi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari perhitungan angket ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahasa dikategorikan sangat layak. Dengan presentase nilai ahli materi dan ahli bahasa 94% serta ahli media 90%. Sehingga pengembangan Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* layak dan efektif digunakan. Pada angket tanggapan guru dan siswa menunjukan hasil layak dan efektif. Dimana perolehan angket tanggapan guru menunjukan hasil 96% dan angket tanggapan siswa menunjukan hasil 98%. Sehingga dapat disimpulkan media yang akan digunakan layak diuji cobakan. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Cyndika mengenai pengembangan media interaktif dengan skor rata-rata pada ahli media sebesar 94%, ahli materi sebesar 94%, dan tanggapan siswa sebesar 90%. Skor tersebut masuk dalam interval 81%-100% dengan kategori "sangat layak" (Cyndika, 2024). Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rindy mengenai pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan Berbahasa Indonesia dengan perolehan skor rata-rata ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 87,5%, dan tanggapan siswa 82,5% sehingga dari hasil skor rata-rata tersebut dikategorikan sangat

layak. Sehingga media gambar berseri untuk keterampilan Berbahasa Indonesia sangat layak digunakan (Rindi, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian, skor rata-rata nilai *pretest* adalah 51,66. Pada nilai *posttest* skor rata-rata meningkat menjadi 89,048. Selain itu, pada *pre-test*, seluruh siswa belum mencapai ketuntasan, sedangkan pada *post-test* tuntas semua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan rumus Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria data berdistribusi normal adalah jika nilai sig. > 0,05. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikasi 0,166 dan nilai signifikasi *posttest* sebesar 0,183, yang berarti kedua data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD Negeri Awu-Awu berdistribusi normal.

Setelah memastikan data berdistribusi normal, dilakukan uji-t berpasangan digunakan untuk menentukan perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan dengan SPSS 25 menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test (sig. < 0,05). Sehingga, penggunaan penggunaan media interaktif Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, dilakukan pengujian N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa selisih rata-rata pre-test dan post-test adalah 37,381, dengan N-Gain sebesar 0,762. Hal ini membuktikan bahwa Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam kategori tinggi.

Diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Rizki mengenai pengembangan *macromedia flash 8* untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata N-Gain pretest dan posttest adalah 0,76 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash 8* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa (Rizki, 2024). Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyu mengenai pengaruh media objek lingkungan untuk peningkatan keterampilan menulis yang menunjukkan angka 0,13 yang berate dalam kategori tinggi. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media objek dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa (Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Saat peneliti melakukan kegiatan penelitian pada siswa kelas V SD Negeri Awu-Awu Kabupaten Purworejo, peneliti mendapatkan banyak pengalaman yang luar biasa. Dari hasil pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan berbantuan media *Gafemasosbud* siswa terlihat sangat aktif bertanya dan rasa ingin tahu siswa sangat tinggi. Siswa juga kondusif dalam kegiatan pembelajaran mampu mengikutinya dengan baik. Dimana siswa dapat mempraktikan serta menggunakan media *Gafemasosbud* dengan baik. Saat pembelajaran juga siswa mampu bekerja sama dengan tim untuk melakukan penyusunan menulis teks eksplanasi dengan baik juga. Jadi, media *Gafemasosbud* ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulisnya.

Berdasarkan penelitian ini, bahwa pengembangan Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* efektif digunakan untuk media pembelajaran untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V SD Negeri Awu-Awu.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media Gambar Fenomena Alam Sosial Budaya (*Gafemasosbud*) berbasis *macromedia flash 8* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks eksplanasi di kelas V, dapat disimpulkan bahwa peneliti telah mengembangkan 8 pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks eksplanasi menurut Bord and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono yang dimodifikasi melalui 8 dari 10 tahapan: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; (5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian. Kelayakan Media GAFEMASOSBUD berbasis *macromedia flash 8* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks eksplanasi termasuk kategori sangat layak yang dibuktikan

berdasarkan penilaian kelayakan komponen studi yang dilakukan oleh ahli media dengan keberhasilan 90% dan komponen kelayakan isi materi oleh ahli materi dengan persentase 94%. Keefektifan media *Gafemasosbud* berbasis *macromedia flash 8* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks eksplanasi. Hasil uji T yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil N-Gain dari siswa kelas V *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata sebanyak 0,785, yang termasuk kriteria sedang.

B. Saran

Saran dari penulis kepada pembaca untuk kemajuan pendidikan di Indonesia adalah dengan mengikuti perkembangan zaman. Penting bagi pendidik khususnya guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, D. S. (2021). Embarking digital learning due to COVID-19: Are teachers ready? *Journal of Technology and Science Education*, 11(1), 104–112. <https://doi.org/10.3926/jotse.1109>
- Agustinah, T., & Rochmiyati, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VI melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5622–5631. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11483>
- Alviyanti, F., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media “Mejara” Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Pelajaran IPS Materi Karakteristik Negara ASEAN Untuk Siswa Kelas VI SD. *JPGSD UNESA*, 9(9), 3309–3320. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43218/37078>
- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan 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.v4i2.3>

- Antika, R., & Bahri, S. 2024. Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas III pada Pembelajaran Daring di SDN 102025 Rambung Sialang Sawit. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, Volume 5 Nomor 4. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/2162/1796/6475>
- Bentri, A., & Hidayati, A. (2022). The Developing of Digital Pedagogical Curriculum of Primary Education Teachers in Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012097>
- Budiman, A., Alamin, N. S., Ashari, R., & Absantik, P. H. F. (2021). Application Interactive Learning Media in Macromedia Flash 8 to Improve Learning Outcomes of Fiqh Lesson. *Proceedings of the 1st International Conference Of Education, Social And Humanities (INCESH 2021)*, 1–3. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211028.084>
- Cynthia, Arafah, K., & Palloan, P. (2023). Development of Interactive Physics E-Module to Improve Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 3943–3952. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i5.2302>
- Djamen, A. C., & Batmetan, J. R. (2023). The Interactive Multimedia Learning Application for Visual Communication Classroom. *Technium: Romanian Journal of Applied Sciences and Technology*, 16(4), 57–62. <https://doi.org/10.47577/technium.v16i.9960>
- Escribano, L. C., Montesino, S. V., & Ortega, V. G. (2021). The Impact of E-Book Reading on Young Children's Emergent Literacy Skills: An Analytical Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6510–6519. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126510>
- Harahap, A., & Wahyuni, H. (2021). Studi Islam dalam Pendekatan Gender. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 5(1), 47–n63. <https://doi.org/10.24952/gender.v5i1.3733>
- Hasan, A. M. (2024). The Use of Inquiry Learning Model on Plant Growth and Development Material to Improve Students' Science Process Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 982–990. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.4874>
- Ibda, H., Syamsi, I., & Rukiyati, R. (2023). Professional elementary teachers in the digital era: A systematic literature review. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(1), 459–467. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i1.23565>
- Inayati, U. (2022). konsep dan implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2(6), 293–204. <https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241/96>
- Lapulalang, F. E., Iroth, S., & Liando, M. R. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Siswa SMA Katolik Rosa De Lima Tondano. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 380–394. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1758>
- Maulina, C.P. & Susilowibowo, Joni. 2024. Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Jurnal Penyesuaian Kelas XI Akutanasi di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 6 Nomor 4, 3786–3794. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Pratiwi, A., Nana Hendra Cipta, & Siti Rokmanah. (2023). PERANAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 981–997. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2043>

- Pratiwi, U., Nofrahadi, Apri Pendri, Komalasari, D., & Sumarwati. (2021). Penilaian Ranah Afektif dalam Bentuk Penilaian Keterampilan Menulis dengan Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Sekolah Dasar. *GERAM*, 9(1), 30–37. [https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9\(1\).6817](https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9(1).6817)
- Saputra, R.T., Medriati, R., & Setiawan, I. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI pada Materi Vektor. *Amplitudo: Jurnal Ilmu Pembelajaran*. <https://ejournal.unib.ac.id/jipf/article/view/38342/15628>
- Sholeh, F. (2023). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 7(2), 283–293. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jik.v7i2.24683>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafti, N. K., & Advinda, L. (2021). Development Of Interactive Multimedia Learning Of Human Digestive Systems And Additive Materials And Addictive Based Scientific Approach For Class VIII SMPN 1 Kec. Mungka. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 24(2), 144–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.52155/ijpsat.v24.2>
- Taher, R., & Bentri, A. (2024). Development of Interactive Media Using Macromedia Flash 8 Software in Natural Sciences Subjects in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 99–112. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4786>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>