

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *MADURA'S SMART* BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DI SEKOLAH DASAR

Dia Homsatul Imah<sup>1\*</sup>, Tita Tanjung Sari<sup>2</sup>, Nisfil Maghfiroh Meita

<sup>1,2,3</sup>Universitas Wiraraja, Kabupaten Sumenep

email: diaimah48@gmail.com

### ABSTRAK

Sumenep merupakan kabupaten paling timur pulau Madura dengan penggunaan bahasa *bilingual*. Siswa saat berinteraksi dengan guru tidak menggunakan bahasa sesuai tingkatan dalam Bahasa Madura, serta media yang digunakan berpatok pada buku LKS dengan warna hitam putih, bahkan rata-rata buku hasil *fotocopy* sebagai panduan belajar siswa, hal itu dapat memicu rasa bosan siswa dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukannya media pembelajaran agar siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Madura yaitu multimedia pembelajaran interaktif *Madura's Smart* berbasis elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk : (a) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif *Madura's Smart* berbasis *Macromedia Flash* di sekolah dasar; (b) Mengetahui respon siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Madura's Smart* berbasis *Macromedia Flash* di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang telah diadaptasi peneliti menjadi model 3D yaitu *define, design, develop* dikarenakan adanya pandemi covid-19 yang menyebabkan adanya *social distancing*. Berdasarkan data yang diperoleh dari validasi produk dengan menggunakan skala *likert* didapatkan persentase 98% untuk validasi media, 92% untuk validasi materi, dan 7 siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan skala *guttman* 94% untuk respon siswa dengan semua kategori sangat baik. Sehingga *Madura's Smart* dinyatakan layak digunakan kepada siswa dan dapat direkomendasikan menjadi alternatif pembelajaran.

*Kata Kunci : Bahasa Madura, Media Pembelajaran Interaktif, Macromedia Flash.*

### ABSTRACT

*Sumenep is the easternmost district of Madura island with the use of bilingual language. Students when interacting with teachers don't use language according to the level in Madura, as well as the media used pegged to LKS books in black and white, even the average book photocopy as a guide to student learning, it can trigger students' boredom and less attractive. To overcome this, the need for learning media so that students feel interested in learning Madura Language is a multimedia interactive learning Madura's Smart based on electronics. This research aims to: (a) Describe the development of Madura's Smart interactive learning media based macromedia flash in elementary schools; (b) Know the student's response after the use of Madura's Smart based macromedia flash interactive learning media in elementary school. This study uses a 4D development model by Thiagarajan that has been adapted by researchers into a 3D model that defines, designs, develops due to the covid-19 pandemic that causes social distancing. Based on data obtained from product validation using the likert scale, 98% for media validation, 92% for material validation, and 7 elementary school grade IV students using the guttman scale 94% for student response with all categories is excellent. So Madura's Smart is declared fit for use to students and can be recommended as an alternative to learning.*

*Keywords: Madura Language, Interactive Learning Media, Macromedia Flash.*

## **PENDAHULUAN**

Revolusi di era globalisasi yang terus berkembang, baik dalam bidang informasi, transportasi, komunikasi dan teknologi menjadikan manusia mampu mengetahui segala yang terjadi di muka bumi melalui internet. Kemajuan teknologi atau di bidang lainnya dapat memengaruhi mutu pendidikan yang berkualitas. Pendidikan harus dilaksanakan dengan semaksimal mungkin guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu serta berkualitas. Seperti yang dinyatakan oleh Baharudin (dalam Budiman, 2017) bahwa perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi tidak dapat dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu pendidikan terutama dalam proses pembelajaran.

Mundilarto (dalam Cahyaningtyas, 2018) menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses pengembangan potensi siswa, sehingga siswa mampu melakukan sesuatu dan pengetahuannya. Pendidikan identik dengan pembelajaran di sekolah yang terbagi menjadi beberapa jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan di Indonesia terdiri dari jenjang dasar dan menengah. Hal ini telah tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 14 yang menyatakan bahwa jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Depdiknas, 2003).

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan awal yang mendasari tiga ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Tiga ranah tersebut harus dikuasai oleh siswa dalam dunia pendidikan. Selaras dengan pernyataan Bloom (dalam Mahananingtyas, 2017) bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Pada jenjang pendidikan ini, siswa diajarkan dan diharuskan memiliki kemampuan dasar yaitu membaca, menulis dan berhitung. Hal tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam berkomunikasi, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Komunikasi tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat membantu siswa menyampaikan gagasannya, serta mampu bertukar informasi (Marfuah, 2017). Salah satu faktor penting dalam berkomunikasi adalah bahasa.

Sumenep merupakan kabupaten paling timur pulau Madura dalam penggunaan bahasa sehari-hari mayoritas menggunakan lebih dari satu bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Madura merupakan masyarakat yang *bilingual* (dwi bahasa) dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Madura dalam kehidupan sehari-harinya, akan tetapi masyarakat Madura lebih cenderung menggunakan Bahasa Indonesia. Hal ini mengakibatkan Bahasa Madura sebagai cerminan identitas bangsa Indonesia kaya akan suku, budaya dan bahasa telah jarang digunakan dalam bahasa sehari-hari. Pelestarian penggunaan Bahasa Madura ini dapat ditanamkan sejak dini, dimulai dari keluarga, lingkungan sekitar, dan pendidikan di sekolah. Pendidikan di SD merupakan tahap awal dalam pelestarian budaya Madura. Hal ini selaras dengan pernyataan (Rosita & Aprila, 2019) bahwa di sekolah dasar proses pembelajaran bahasa daerah dan proses pelestarian budaya bangsa yaitu bahasa daerahnya sendiri agar menjadi identitas diri serta tidak terpengaruh budaya asing.

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan di kelas 4 SDN Pinggir Papas I selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP II) pada bulan November 2020 bahwa selama proses pembelajaran di sekolah peserta didik dan guru rata-rata menggunakan campuran antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Madura. Dalam penggunaan Bahasa Madura, saat siswa berinteraksi dengan guru tidak menggunakan Bahasa halus atau sesuai tingkatan dalam

Bahasa Madura yang kerap disebut *Macemma Basa*, karena di rumahnya siswa telah terbiasa menggunakan Bahasa Madura layaknya berinteraksi sesama temannya. Pembelajaran bahasa daerah di SD hanya berpatok pada buku saja. Buku tersebut berupa LKS dengan warna hitam putih, bahkan rata-rata buku hasil *fotocopy* sebagai panduan belajar siswa serta tidak adanya media pembelajaran. Hal itu dapat memicu rasa bosan siswa sehingga kurang tertarik karena buku yang monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis elektronik dengan tidak menghilangkan kearifan lokal budaya Madura yang ada.

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru selama pembelajaran untuk memudahkan pemahaman peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang telah dinyatakan oleh (Saehana, dkk, 2015) bahwa media merupakan faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, hal tersebut dikarenakan media mampu membantu penyampaian informasi. Multimedia interaktif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, bahan presentasi, dan kuis. Haryono (dalam Febriyanti, dkk 2018) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif mampu membangkitkan semangat dan keaktifan belajar peserta didik melalui tampilan visual pada multimedia.

Mengatasi permasalahan selama proses pembelajaran Bahasa Daerah kelas IV sesuai Kompetensi Dasar *macemma basa* yaitu mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks dialog, teks cerita, dan teks drama berdasarkan tatakrama dengan indikator menjelaskan tatakrama dalam berdialog. Serta Kompetensi Dasar Carakan Madura yaitu mengenal dan memahami *sandhangan / pangangguy* aksara Jawa / Carakan Madura dengan indikator menjelaskan penggunaan *pangangguy panyegek, panamba, dan tandha baca* dalam carakan Madura di SDN Pinggir Papas I bahwa media yang digunakan hanya buku *fotocopy* yang diberikan oleh guru sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bernama *Madura's Smart*. Media ini bertujuan untuk menambah wawasan dan menarik minat siswa tetap semangat belajar bahasa daerahnya sendiri. *Madura's Smart* hanya fokus pada mata pelajaran Bahasa Madura, akan tetapi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang tersedia, di dalam media ini akan terdapat terjemahan dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Materi yang akan dibahas yaitu, tingkatan Bahasa Madura atau biasa disebut dengan *Macemma Basa*, serta *Aksara Basa Madura* atau dikenal dengan Carakan Madura.

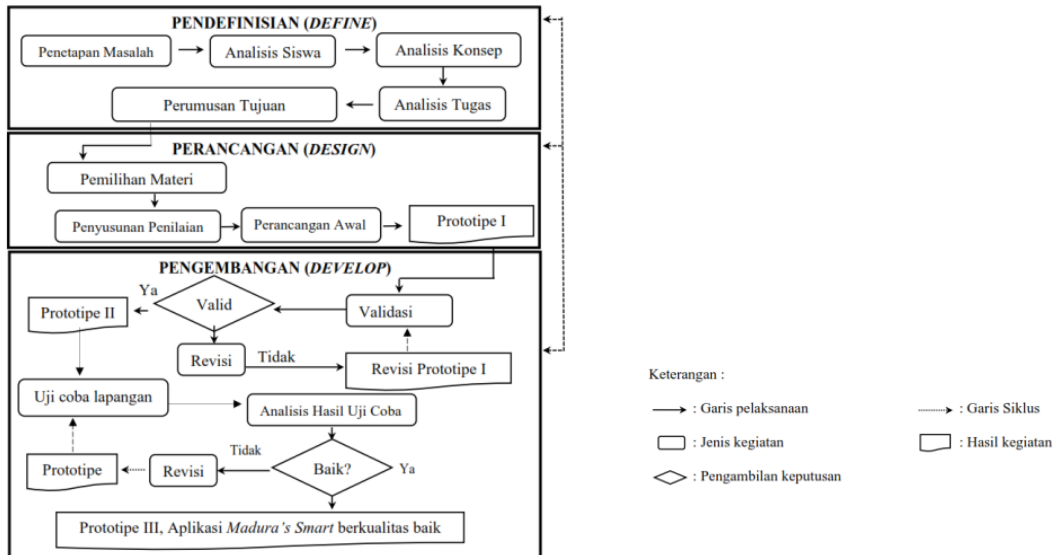
Media ini memuat kosa kata tingkatan Bahasa Madura (*Macemma Basa*), Carakan Madura, serta kuis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap penggunaan *Madura's Smart*. Produk ini di desain dengan latar belakang kearifan lokal budaya Madura, sehingga siswa tidak hanya belajar mengenai dua topik pembelajaran yang ada, tetapi siswa juga dapat mengeksplor pengetahuan akan budaya Madura khususnya di Kabupaten Sumenep. Setelah memahami materi, siswa dapat mengerjakan soal-soal yang tersedia. *Madura's Smart* ini berbasis elektronik sehingga lebih memudahkan pengguna dalam belajar.

Suatu pembelajaran perlu adanya media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Madura's Smart* Berbasis *Macromedia Flash* di Sekolah Dasar" dengan tujuan mampu meningkatkan dan mempertahankan budaya dan bahasa daerah bagi anak bangsa, khususnya bagi siswa di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Madura's Smart* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2015:37) mengemukakan bahwa tahapan penelitian dan pengembangan disingkat 4D kepanjangan dari *Define, Design, Develop, and Dissemination*. Namun pada penelitian ini

hanya dibatasi sampai tahap ke-3 yaitu *develop* dikarenakan keterbatasan waktu serta adanya pandemi covid-19 yang menyebabkan *social distancing* serta adanya pembelajaran jarak jauh. Berikut tahapan model pengembangan 4D yang telah penulis adaptasi :



Gambar 1. Adaptasi Model Pengembangan Perangkat 4- Thiagarajan (dalam Sari & Cahyono, 2020)

Berikut penjelasan berdasarkan gambar di atas : (1) *Define*, pada tahapan langkah pertama yaitu ini menentukan permasalahan. Penetapan masalah berdasarkan pada pembelajaran Bahasa Madura yang hanya berpatok pada buku saja. Buku tersebut berupa LKS dan berwarna hitam putih, bahkan rata-rata buku hasil *fotocopy* sebagai panduan belajar siswa serta tidak adanya media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dan merasa jenuh karena buku yang monoton. Analisis siswa dilakukan kepada siswa sekolah dasar kelas IV dengan rentang usia 10 hingga 11 tahun. Pada tahap ini juga menetapkan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan produk, serta materi pada mata pelajaran Bahasa Madura yang akan dimuat dalam *Madura's Smart* dengan menggunakan *software Macromedia Flash*; (2) *Design*, pada tahapan ini menentukan materi yang akan dimuat pada media, yaitu materi *Macamma Basa* dan *Carakan*, serta menyusun penilaian berupa instrumen validasi ahli materi Bahasa Madura, intrumen validasi ahli media, dan lembar angket respon siswa. Rancangan awal berupa semua perangkat pembelajaran yang harus dilakukan sebelum dilaksanakannya uji coba akan di validasi oleh para validator; (3) *Develop*, tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan akhir dari produk media *Madura's Smart* setelah direvisi sesuai masukan dan saran yang diberikan validator. Validator pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 1. Daftar Nama Validator

No.	Nama Validator	Bidang Ahli
1.	RB. Hasanudin, M.Pd.	Ahli Materi dan Bahasa
2.	Ach. Andriyanto, M.Pd.	Ahli Media dan Desain

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020-2021, subjek uji coba dengan skala terbatas terhadap siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 7 orang di Desa Parsanga, Kabupaten Sumenep, hal ini disebabkan adanya pandemi covid-19 sehingga subjek pada penelitian ini terbatas. Jenis data pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif, serta skala *likert* digunakan dalam instrumen untuk mengetahui persentase

kelayakan terhadap media *Madura's Smart*. Instrumen pengumpulan data terdiri : lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar respon peserta didik, dan lembar keterlaksanaan media. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan kuesioner.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis validasi materi, media, analisis respon siswa, serta keterlaksanaan selama penggunaan media *Madura's Smart*. (1) Analisis dari hasil validasi produk media *Madura's Smart* meliputi validasi materi dan media dilakukan melalui penilaian skala likert dengan *checklist* (✓) interval 1 sampai 5, sebagai berikut :

**Tabel 2.** Skor Penilaian Validasi

Penilaian	Kriteria	Skor Penilaian
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

Sumber : (Astuti & Ulfah, 2019)

Kriteria validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut :

$$\text{Kriteria \%} = \frac{A}{B} \times 100\% \dots\dots\dots$$

**Tabel 3.** Kriteria Validasi Produk

Presentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
< 20%	Tidak Baik

Sumber: (Sholeh, 2019)

(2) Analisis respon siswa dan keterlaksanaan media didapatkan berdasarkan hasil data kuesioner menggunakan skala guttman dalam bentuk *checklist* (✓) sebagai berikut :

**Tabel 4.** Penilaian Skala Guttman

Skor	Keterangan
Skor 1	Ya
Skor 2	Tidak

Sumber : (Astuti & Ulfah, 2019)

Setelah diperoleh hasil respon peserta didik berdasarkan skala guttman kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Kriteria (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang di Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 5.** Kriteria Respon Peserta Didik

Presentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
< 20%	Tidak Baik

Sumber: (Sholeh, 2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Madura's Smart* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2015:37) yang telah diadaptasi menjadi model pengembangan 3D yaitu *Define, Design, dan Develop*. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *software macromedia flash* yang merupakan program untuk membuat animasi, interaktif, dan pembuatan aplikasi lainnya (Ardiansyah, 2013). Beberapa aplikasi untuk membantu selama proses pembuatan *Madura's Smart* yaitu *CorelDRAW X8, Wondershare Filmora X, PixelLab*.

### Hasil Validasi Produk

Validasi produk bertujuan untuk memperoleh penilaian, saran ataupun komentar dari para ahli terhadap media yang dikembangkan. Produk multimedia pembelajaran interaktif *Madura's Smart* yang dibuat dengan menggunakan *software macromedia flash* divalidasi oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Berikut data hasil validasi produk *Madura's Smart* :

#### (1) Data Hasil Validasi Ahli Media

**Tabel 6.** Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
<b>Perangkat Lunak</b>	
Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau <i>software</i> yang digunakan yaitu Macromedia Flash pada pembuatan media pembelajaran interaktif <i>Madura's Smart</i>	5
Dalam pengoperasiannya <i>software</i> Macromedia Flash mudah digunakan	5
Ketepatan tombol navigasi pada <i>Madura's Smart</i>	5
Kejelasan penggunaan tombol petunjuk penggunaan <i>Madura's Smart</i>	5
<b>Tampilan</b>	
Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	5
Kesesuaian penggunaan huruf (ukuran, jenis, warna)	5
Ketepatan sajian animasi (media bergerak)	4
Kesesuaian pemilihan audio ( <i>narasi sound effect, background</i> )	5
Kesesuaian bentuk pengilustrasian gambar dengan materi	5
Kemudahan dalam membaca teks (meliputi bahasa dan teks dapat terbaca dengan jelas)	5
<b>Total (max 50)</b>	<b>49</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>98%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Primer, diolah pada Juli 2021

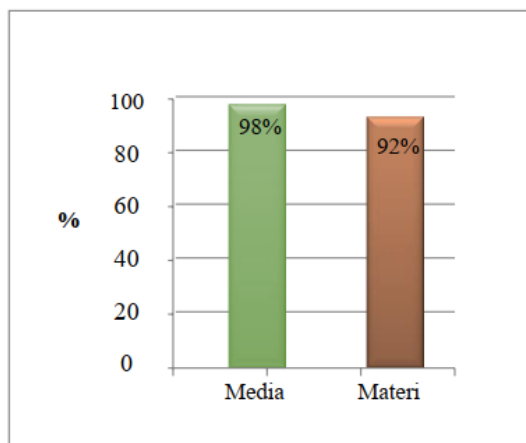
Berdasarkan penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti memperoleh total skor 49 dari jumlah skor maksimal 50. Apabila dikonversi memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat baik.

#### (2) Data Hasil Validasi Ahli Materi

**Tabel 6.** Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan indikator tingkat SD/MI mata pelajaran Bahasa Madura	5
Kejelasan dalam memberikan materi, pembahasan dan contoh soal untuk pemahaman konsep	5
Uraian materi sistematis, urut, dan jelas	4
Kedalaman materi yang diberikan	5
Kemudahan materi untuk dipahami	4
Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	5
Kesesuaian materi dengan soal evaluasi	5
Kejelasan isi soal dan pembahasan pada kuis	5
Kesesuai tulisan dengan ejaan bahasa Madura	4
Kebakuan bahasa dan istilah yang digunakan	4
<b>Total (max 50)</b>	<b>46</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>92%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti memperoleh total skor 46 dari jumlah skor maksimal 50. Apabila dikonversi memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat baik. Penyajian data hasil validasi produk multimedia pembelajaran interaktif yang meliputi validasi media dan materi dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 2.** Presentase Hasil Validasi Produk

Dapat dilihat berdasarkan pada gambar 2 bahwa validasi produk yang mencakup validasi media dengan persentase 98% dan validasi materi dengan persentase 92% dapat dikategorikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif *Madura's Smart* sangat baik untuk digunakan oleh siswa tanpa adanya revisi.

#### Penyajian Data Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli media dan ahli materi dengan dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif *Madura's Smart* sangat baik dan layak. Tujuan dari adanya uji coba produk yaitu untuk mendapatkan data dan mengetahui kelayakan dari produk *Madura's Smart* berdasarkan respon dan tanggapan siswa. Uji coba ini dilakukan satu kali tahapan dengan dibagikan kuesioner kepada siswa kelas IV SDN Parsanga IV sebanyak 7 siswa pada tanggal 10 Juli 2021 bertempat di ruang kelas SDN Parsanga IV, hal ini disebabkan adanya pandemi covid-19 sehingga subjek pada penelitian ini terbatas.

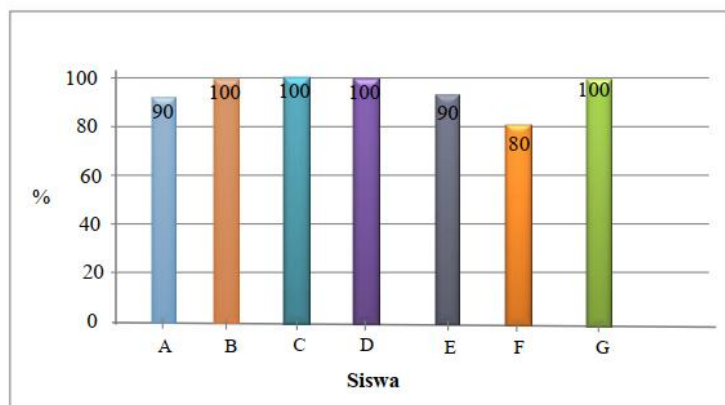
Kuesioner responden siswa terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala guttman yaitu skor 0 untuk pernyataan tidak setuju (tidak), skor 1 untuk pernyataan setuju (ya). Data hasil kuesioner uji coba produk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7.** Hasil Kuesioner Uji Coba Produk

No.	Inisial Nama Siswa	Skor	Persentase $\Sigma$ Skor	Kategori
1.	A	9	90%	Sangat Baik
2.	B	10	100%	Sangat Baik
3.	C	10	100%	Sangat Baik
4.	D	10	100%	Sangat Baik
5.	E	9	90%	Sangat Baik
6.	F	8	80%	Baik
7.	G	10	100%	Sangat Baik
<b>Total skor yang diperoleh (max 70)</b>			<b>66</b>	
<b>Persentase (%)</b>			<b>94%</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Baik</b>	

Sumber: Data Primer, diolah pada Juli 2021

Dapat dilihat pada tabel 7 bahwa persentase hasil kuesioner uji coba produk mencapai 94% dengan kategori sangat baik. Berikut persentase hasil kuesioner respon siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Persentase Hasil Kuesioner Respon Siswa

Dapat dilihat pada gambar 3 bahwa inisial siswa B, C, D dan G mencapai persentase 100% dengan kategori sangat baik, siswa berinisial A dan E mendapat persentase 90% dengan kategori sangat baik, sedangkan siswa F mendapat persentase 80% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan produk multimedia pembelajaran interaktif *Madura's Smart* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang layak untuk digunakan kepada siswa kelas IV sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Madura's Smart* berbasis *Macromedia Flash* untuk siswa sekolah dasar kelas IV bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Madura yang semula hanya berpatok pada buku menjadi media yang dapat digunakan melalui elektronik. Model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang diadaptasi peneliti hanya sampai 3 tahap saja, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Tahap validasi produk diperoleh berdasarkan hasil validasi, yaitu validasi media dengan persentase 98%, dan validasi materi dengan persentase 92%. Dari hasil kedua validasi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Madura's Smart* dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan kepada peserta didik.

Respon siswa terhadap produk pengembangan *Madura's Smart* mendapat hasil yang baik. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan kuesioner atau angket yang telah diisi oleh siswa sekolah dasar kelas IV sebanyak 7 orang terhadap produk pengembangan *Madura's Smart* mendapatkan persentase 94% dengan kategori sangat baik, serta selama uji coba produk, siswa juga terlihat sangat antusias selama belajar menggunakan *Madura's Smart*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan, bimbingan dan motivasi, kepada yang terhormat : (1) Alm. Bapak Muhdar dan Alm. Ibu Sahma selaku orangtua dari peneliti yang menjadi penyemangat dalam kelancaran penelitian ini; (2) Saudara peneliti yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk keberhasilan peneliti; (3) Tita Tanjung Sari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama; (4) Nisfil Maghfiroh Meita, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping; (5) RB. Hasanudin, M.Pd. selaku validator materi yang telah memberikan saran dan masukan demi perbaikan produk pengembangan peneliti; (6) Ach.

Andriyanto, M.Pd. selaku validator media yang telah memberikan saran dan masukan demi perbaikan produk pengembangan peneliti; (6) Sahabat-sahabat peneliti yang telah memberikan semangat, nasehat, dan bantuannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, N. 2013. *Tutorial Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula 1*. <https://Inteleccreativemedia.Files.Wordpress.Com/2014/04/Macro-Media-Flash-8nurdin.Pdf>. Diakses Pada Tanggal 07 Februari 2021.
- Astuti, Rini Dwi & Ulfah, A. 2019. Pengembangan Media Permainan Lajur Bata (Langkah Juara Bangun Datar) Untuk Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1). [Http://Eprints.Uad.Ac.Id/14878/1/T1\\_1500005330\\_Naskah Publikasi.Pdf](http://Eprints.Uad.Ac.Id/14878/1/T1_1500005330_Naskah_Publikasi.Pdf). Diakses Pada Tanggal 07 Februari 2021.
- Budiman, H. 2017. *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan Haris Budiman*. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. 8, 75–83. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/177430-Id-Peran-Teknologi-Informasi-Dan-Komunikasi.Pdf>. Diakses Pada Tanggal 19 Januari 2021.
- Cahyaningtyas, A. W. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok. In *Universitas Negeri Yogyakarta* (Nomor 2). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://Doi.Org/10.1111/J.1651-2227.1982.Tb08455.X>
- Febriyanti, Ruri, D. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kenampakan Alam Dan Keragaman Sosial Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 17–31. [Http://Sij-Inovpend.Ejournal.Unsri.Ac.Id/Index.Php/Sij-Inovpend/Index%0Apengembangan.\\_Diakses Pada Tanggal 19 Januari 2021](http://Sij-Inovpend.Ejournal.Unsri.Ac.Id/Index.Php/Sij-Inovpend/Index%0Apengembangan._Diakses Pada Tanggal 19 Januari 2021).
- Mahananingtyas, E. 2017. Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200. Diakses Pada Tanggal 19 Januari 2021.
- Marfuah. 2017. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2). Diakses Pada Tanggal 19 Januari 2021.
- Rosita, A., & Aprilia, F. 2019. Pentingnya Mata Pelajaran Bahasa Daerah Dalam Kurikulum Sekolah Dasar Dalam Eksistensi Budaya Bangsa. *Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 35–43. Diakses Pada Tanggal 19 Januari 2021.
- Saehana, Arda, & D. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/153834-ID-Pengembangan-Media-Pembelajaran-Interakt.Pdf>. Diakses Pada Tanggal 07 Februari 2021.
- Sari, T. T., & Cahyono, A. H. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Android “Fun Math” Sebagai Alternatif Belajar Matematika Di Tengah Pandemi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1283–1298. <https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V4i2.355>. Diakses Pada Tanggal 07 Februari 2021.
- Sholeh, S. 2019. *Pengembangan Permainan Belos Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V MI An Najah Pasongsongan Sumenep*. Universitas Wiraraja.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Alfabeta.