
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI
KETENAGAKERJAAN KELAS XI
SMA NEGERI 1 TRIMURJO**

Hanif Kurniawan¹, Meyta Pritandhari, M.Pd², Tiara Anggia Dewi, M.Pd³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: hanifkurniawan1702@gmail.com ¹⁾, meyta.pritandhari@gmail.com ²⁾,
tiara.anggia.d@gmail.com ³⁾

KATA KUNCI

Macromedia Flash, Media Pembelajaran, Audio Visual

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hasil prasarvei pada guru dan peserta didik SMA Negeri 1 Trimurjo diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar peserta didik. Dari masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa pengembangan audio visual berbasis *macromedia flash*. Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* ini bersifat mandiri, karena dalam produk terdapat materi, contoh video, dan soal evaluasi. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah menggunakan 7 langkah yang sederhana dengan mengacu pada langkah – langkah yang dikembangkan Sugiyono (2017 : 409), yang meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil validasi ahli media dengan rata-rata persentase 88% kriteria sangat layak, ahli desain dengan rata – rata persentase 89% kriteria sangat layak, ahli materi dengan rata-rata presentase 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba produk kepada peserta didik dengan rata-rata presentase 93% kriteria sangat baik. Berdasarkan rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo sangat layak dan praktis dalam proses pembelajaran.

KEYWORDS

Macromedia Flash, Learning Media, Audio Visual

ABSTRACT

Learning media is a teacher's tool in the process of learning activities with the aim of making it easier for teachers to convey

material to students. The results of the pre-survey on teachers and students of SMA Negeri 1 Trimurjo found that the use of learning media was less attractive, thereby reducing students' interest in learning. From these problems the researchers developed learning media in the form of audio-visual development based on macromedia flash. This macromedia flash-based audio-visual learning media is independent, because the product contains material, video examples, and evaluation questions. The purpose of this development is to produce an audio-visual learning media based on macromedia flash on employment material for class XI SMA Negeri 1 Trimurjo that is valid and practical. The development model used is using 7 simple steps with reference to the steps developed by Sugiyono (2017: 409), which include: potential and problems, data collection, product design, validation, design revision, product testing, and product revision. . The results of the validation of media experts with an average percentage of 88% very feasible criteria, design experts with an average percentage of 89% very feasible criteria, material experts with an average percentage of 90% with very decent criteria. The results of product trials to students with an average percentage of 93% are very good criteria. Based on the recapitulation, it can be concluded that the audio-visual learning media based on macromedia flash in the employment material for class XI SMA Negeri 1 Trimurjo is very feasible and practical in the learning process.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu dasar dalam kehidupan manusia, tanpa adanya pendidikan maka kehidupan manusia akan sulit berkembang, dalam pendidikan proses pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka (luring), atau pun dengan jaringan (daring). Pembelajaran secara tatap muka sering disebut dengan luring, dalam KBBI luring artinya akronim dari luar jaringan atau terputus dari jejaring komputer. Jadi arti luring dalam pendidikan adalah kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan jaringan komputer atau dengan secara tatap muka. Teknologi dalam jaringan sekarang disebut dengan daring dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran baik itu berupa video, menggunakan aplikasi zoom, ataupun aplikasi mutlimedia interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Tahun 2019 seluruh negara mendapatkan bencana berupa virus *corona (covid-19)*, Indonesia merupakan salah satu negara yang mendapatkan bencana virus *corona (covid-19)* yang berdampak pada seluruh sektor pemerintahan baik ekonomi, pendidikan, dan sektor lainnya. Dalam surat edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran virus *corona (Covid-19)*, hal tersebut adalah kebijakan pemerintah untuk mengatasi dengan penyebaran *covid-19* dengan semua pekerjaan atau pun pembelajaran dilakukan dirumah. Dengan adanya surat edaran dari Mendikbud pendidik dituntut untuk mampu melakukan pembelajaran secara daring, dan pendidik harus lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga bisa mencapai dari tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Hasil wawancara pra survei dengan guru dan peserta didik, dapat disimpulkan terdapat masalah pada saat pembelajaran daring dan penggunaan media saat pembelajaran daring. Masalah yang timbul adalah peserta didik tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan pada saat pembelajaran daring tidak variasi, hanya dengan mengirimkan materi baik dalam bentuk slide *powerpoint* atau dengan *microsoft word*. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo".

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan yang valid dan praktis.

Menurut Susanto dan Akmal (2019: 16) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Menurut Tafonao (2018: 105) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan pemaparan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari sumber yang terencana, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran mampu menjadi alat bantu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan dari peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Wina Sanjaya (dalam Purwono,dkk., 2014: 130) "Media audio visual" adalah media yang mempunyai unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Jadi bisa dikatakan media audio visual itu adalah media yang dilihat dan didengar. Ramli (2012: 27) audio visual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

Nurdin (dalam Putri dan Rakhmawati, 2013: 75), *macromedia flash* merupakan sebuah program yang digunakan untuk membuat animasi, animasi vektor dan bitmap yang menarik untuk keperluan pembuatan situs *website* yang interaktif dan dinamis, selain itu aplikasi ini juga dapat

digunakan untuk membuat animasi logo, movie, menu interaktif, interaktif ikon isian, *e-card*, *screen server*, dan pembuatan situs *website*, atau pembuatan aplikasi-aplikasi *website* lainnya.

Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* dilengkapi dengan berbagai gambar yang sesuai dengan materi, menu interaktif, suara, dan penambahan video. Pemilihan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* dengan melihat era revolusi industri 4.0 yang menuntut segala hal dilakukan dengan *digital*, salah satunya dalam pembelajaran, pembelajaran daring menuntut guru dan peserta didik aktif dalam menggunakan *digital*, dalam era digital baik guru maupun peserta didik harus bisa beradaptasi dengan pembelajaran melalui jaringan dan juga media-media yang menggunakan *digital*. Seperti yang dikembangkan oleh peneliti media pembelajaran *audio visual* berbasis *macromedia flash* ini merupakan inovasi dari media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring, karena media *audio visual* berbasis *macromedia flash* ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. model pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono, maka penelitian ini menggunakan 7 langkah yang sederhana dengan mengacu pada langkah-langkah yang dikembangkan Sugiyono (2017: 409). Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan dilakukan dengan tujuh tahapan. Tahapan-tahapan itu yaitu :

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dilakukan untuk dapat mengetahui potensi dan masalah yang ada pada pembelajaran, potensi dan masalah dilakukan dengan observasi dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo secara langsung.

2. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dalam membentuk pembentukan produk, yaitu :

- a. Silabus pembelajaran Ekonomi kelas XI SMA/MA Kurikulum 2013.
- b. Buku tentang materi Ketenagakerjaan.
- c. Karya ilmiah tentang pengembangan media dan *macromedia flash*.

3. Desain produk

Pada tahap desain ada beberapa langkah yang dilakukan, yaitu :

- a. Menentukan bentuk *cover* media
- b. Judul
- c. Menu utama
- d. Materi pembelajaran
- e. Latihan soal
- f. Video pembelajaran

4. Validasi

Validasi dilakukan bertujuan untuk memvalidasi materi ketenagakerjaan kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo dalam media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash*.

- a. Ahli materi yaitu guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo.
- b. Ahli media dan ahli desain yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan apabila media pembelajaran terdapat kelemahan dan kekurangan sehingga revisi desain ini bersumber dari hasil angket dari para ahli. Berbagai kritik, saran, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis peneliti melakukan perbaikan produk yang dikembangkan.

6. Uji coba produk

Produk yang telah direvisi, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk ujicoba dilakukan dengan cara yaitu :

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba dilakukan pada 10-20 peserta didik yang dapat mewakili populasi target.

7. Revisi produk

Berdasarkan hasil uji coba produk, apabila respon guru dan peserta didik mengatakan bahwa produk ini menarik, maka dapat disimpulkan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: wawancara, lembar validasi para ahli, angket kevalidan dan kepraktisan produk oleh peserta didik. Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari ahli media, ahli desain, ahli materi, serta respon peserta didik. Data kualitatif berupa deskripsi, skema ataupun gambar yang didapat dari angket subjek uji coba. Data-data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui valid dan praktis produk yang dikembangkan. Dalam perhitungan angket ini, menggunakan rumus Riduwan dan Akdon (2013:18) sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum \text{skor yang diberikan}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian hasil dari perhitungan tersebut ditafsirkan kedalam kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Angket

No	Interval Rata-Rata Penilaian	Kriteria
1.	81 % ≤ skor ≤ 100%	Sangat Kuat
2.	61% ≤ skor ≤ 80%	Kuat
3.	41% ≤ skor ≤ 60%	Cukup
4.	21% ≤ skor ≤ 40%	Lemah
5.	0% ≤ skor ≤ 20%	Sangat Lemah

Riduwan dan Akdon (2013:18)

Berdasarkan kriteria persentase angket tersebut, indikator keberhasilan dan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* dinyatakan layak digunakan jika persentase diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada pada rentang 81% ≤ skor ≤ 100% dan 61% ≤ skor ≤ 80% dengan kategori atau kriteria yang “sangat kuat” dan “kuat”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan atau melakukan penelitian pengembangan di SMA Negeri 1 Trimurjo. Pada wawancara yang telah dilakukan disekolah belum ada pengembangan audio visual berbasis *macromedia flash*. Proses pembelajaran peserta didik masih harus difasilitasi dengan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena merasa bosan dengan metode yang digunakan dengan kondisi yang saat ini sedang terjadi mewabahnya virus covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dirumah.

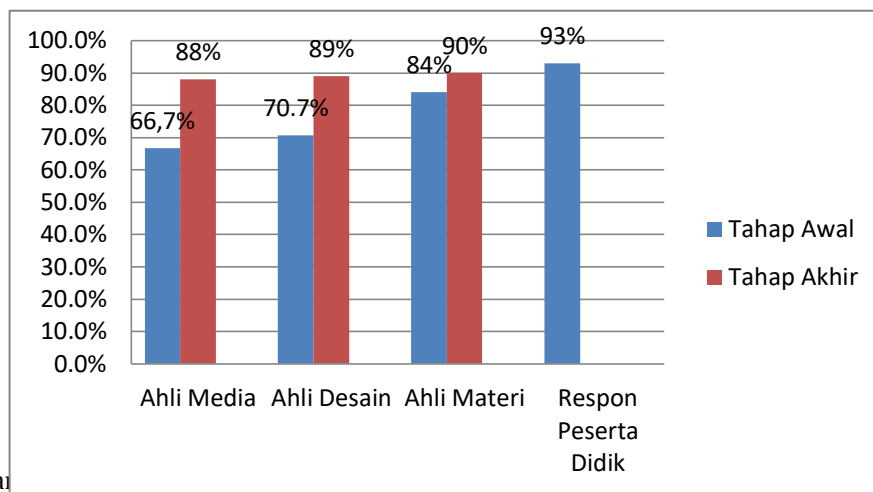
Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* yang dihasilkan dan disusun melalui tahapan validasi produk oleh para ahli dan produk yang dinyatakan valid kemudian di ujicobakan kepada kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan produk dari peserta didik. Media pembelajaran yang telah dihasilkan diharapkan

dapat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran yang ada disekolah.

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* melalui dua tahap yaitu, yaitu tahap validasi dan tahap ujicoba produk. Tahap validasi dilakukan oleh 3 validator diantaranya ahli media yaitu Bapak Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd, ahli desain yaitu Ibu Triana Asih, M.Pd beliau merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan ahli materi yaitu Siti Aisah, S.E. beliau merupakan guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti.

Hasil akhir bahan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* oleh ahli media, ahli desain, ahli materi, dan peserta didik yaitu sebagai berikut :

Diagram Validasi Media Pembelajaran Audio Visual berbasis *Macromedia Flash*



Gambar 1. Hasil validasi media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* oleh ahli media, ahli desain, ahli materi dan respon peserta didik.

Berdasarkan analisis data media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* tersebut, didapatkan hasil akhir validasi yang dilakukan oleh ahli media validasi ahli media tahap awal memperoleh persentase sebesar 66,7% dengan kriteria “layak”, setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator, pada validasi tahap akhir memperoleh persentase sebesar 88% dengan ktiteria “sangat layak” serta mengalami kenaikan sebesar 21,3%. Pada validasi ahli desain tahap awal memperoleh persentase sebesar 70,7% dengan kriteria “layak”, setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator, pada validasi tahap akhir memperoleh persentase sebesar 89% dengan ktiteria “sangat layak” serta mengalami kenaikan sebesar 18,3%. Pada validasi ahli materi tahap awal memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria “sangat layak”, setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator, pada validasi tahap akhir memperoleh persentase sebesar 90% dengan ktiteria “sangat baik” serta mengalami kenaikan sebesar 6%. Pada respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria “sangat baik”.

Peningkatan nilai persentase ahli media pada tahap awal dan tahap akhir dikarenakan peneliti telah melakukan perbaikan produk yang dilakukan berdasarkan saran yang diberikan validator. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya video bermasalah, soal evaluasi yang muncul hanya no. 1, kotak tombol kurang besar, tampilan pada soal, dan kurangi materi

Adapun saran yang diberikan ini merupakan perbaikan yang bertujuan untuk perbaikan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran agar lebih baik lagi. Saran dan masukan dari ahli media yaitu sebagai berikut:

1. Video bermasalah dan soal evaluasi yang muncul hanya no.1

Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan tampilan seblum revisi dan sesudah revisi

(Sebelum Revisi)

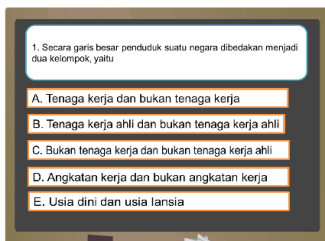


(Setelah Revisi)

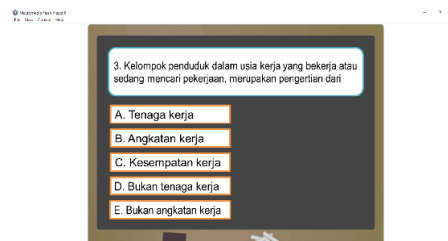


Gambar 2. Tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi membenarkan pada layer video

(Sebelum Revisi)



(Setelah Revisi)

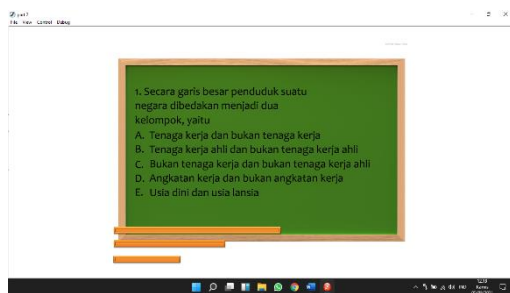


Gambar 3. Tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi membenarkan pada layer evaluasi

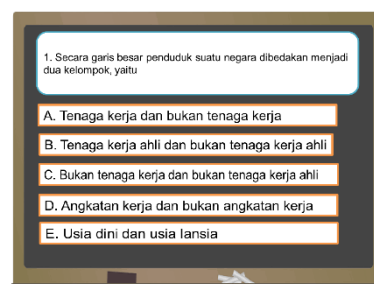
2. Kotak tombol kurang besar dan tampilan pada soal

Berikut ini adalah gambar 4 yang menunjukkan tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi

(Sebelum Revisi)



(Setelah Revisi)

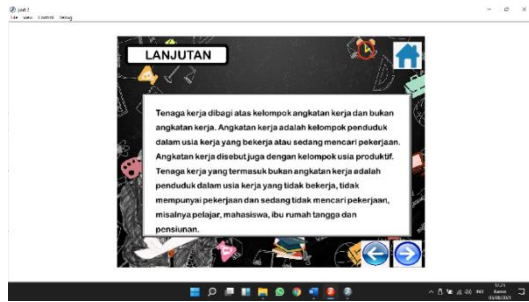


Gambar 4. Tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi membenarkan kotak tombol pada soal

3. Kurangi materi

Berikut ini adalah gambar 5 yang menunjukkan tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi

(Sebelum Revisi)



(Setelah Revisi)



Gambar 5. Tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi mengurangi materi

Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli terdapat beberapa kesalahan dalam pendesainan pada produk dan penulisan kalimat masih banyak yang kurang dan berlebihan. Dengan demikian diharapkan produk yang diperbaiki dapat layak untuk diujicobakan ke kelompok kecil. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dipilih karena metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan suatu produk agar dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Penelitian ini mengembangkan produk berupa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* pada materi ketenagakerjaan. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan menggunakan 7 langkah yang sederhana dengan mengacu pada langkah-langkah yang dikembangkan Sugiyono (2017: 409), langkah-langkah nya yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan produk awal, desain produk, validasi, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan digunakan oleh peserta didik untuk dapat lebih memahami materi. *Macromedia flash* merupakan sebuah program yang digunakan untuk keperluan pembuatan situs *website* yang interaktif dan dinamis, selain itu program ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, menu interaktif, dan interaktif ikon.

Media yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan program *macromedia flash* ini dalam berbentuk menu interaktif dengan menambahkan audio dan visual dalam media pembelajaran pada materi ketenagakerjaan. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dikemas dengan tambahan gambar-gambar dengan tujuan agar lebih menarik dan tidak membosankan. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ada.

Alamat keberadaan produk media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* dipublikasi melalui *share it* dan dapat diunduh langsung melalui *whatsapp*, dan *google drive*. Dengan teknis sebelum menscan barcode harus mempunyai aplikasi tambahan yaitu *webgenie swf player*, dengan *barcode* sebagai berikut :



KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash*, pengembangan media pembelajaran ini telah mengalami beberapa tahap pengujian yaitu, ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Hasil pengujian dari ahli media, ahli desain, dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Setelah perbaikan dilakukan pengujian kembali hingga produk dinyatakan valid atau layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Hasil rekapitulasi yang telah dilakukan pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* dinyatakan sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan. Produk valid didapat dari angket para ahli, ahli media oleh Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd dengan persentase pada tahap awal sebesar 66,7% dengan kriteria "layak", dan tahap akhir dengan persentase sebesar 88% dengan kriteria "sangat layak". Validator ahli desain oleh Ibu Triana Asih, M.Pd dengan persentase tahap awal sebesar 70,7% dengan kriteria "layak", dan pada tahap akhir dengan persentase sebesar 89% dengan kriteria "sangat layak". Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Siti Aisah, S.E dengan persentase tahap awal sebesar 84% dengan kriteria "sangat layak", dan pada tahap akhir dengan persentase sebesar 90% dengan kriteria "sangat layak". Produk praktis diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik dengan persentase sebesar 93% yang terdiri dari 15 aspek penilaian.

Setelah melalui beberapa tahapan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

1. Kelebihan Audio Visual Berbasis *Macromedia Flash*
 - a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi ketenagakerjaan yang disampaikan dalam media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash*.
 - b. Membantu guru untuk menyampaikan materi ketenagakerjaan dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kompetensi dasar dan kompetensi inti.
 - c. Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran daring, karena media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* ini dikemas menarik untuk menarik minat peserta didik.
 - d. Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash*, jika diakses melalui android bersifat mandiri, karena dalam produk terdapat materi, contoh video, dan soal evaluasi. Media pembelajaran ini dapat diulang berkali-kali sampai peserta didik memahami materi ketenagakerjaan yang ada dalam media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash*.
2. Kelemahan Audio Visual Berbasis *Macromedia Flash*
 - a. Penelitian media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* hanya sampai uji coba kelompok kecil.
 - b. Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* hanya menyajikan materi ketenagakerjaan.
 - c. Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* hanya dikembangkan untuk kelas XI saja.
 - d. Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash*, jika diakses menggunakan laptop harus terinstall *macromedia flash 8*.

B. Saran

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta menambah pengetahuan tentang materi yang disampaikan.

b. **Bagi Guru**

Media pembelajaran audio visual berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan menggunakan materi lainnya.

c. **Bagi Peneliti**

Media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. **Pengembangan**

Pengembangan audio visual berbasis *macromedia flash* ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi ketenagakerjaan melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan audio visual berbasis *macromedia flash* lebih lanjut dan lebih baik yaitu bukan hanya dengan satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran ekonomi, dengan menambahkan gambar-gambar sesuai dengan materi yang akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran akan maksimal sesuai dengan dengan tujuan yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwono dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (2), h.127 – 144.
- Putri, Zahwa Syah, dan Rakhmawati, Fibri. 2018. Pengaruh Multimedia *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Materi Pokok Persegi Panjang Kelas VII Di MTS Al – Ulum Medan T.P. 2016/2017. *Jurnal AXIOM*, 7 (1), h.71 – 82.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riduwan, dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Heri, dan Akmal, Helmi. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), h.103 – 114.