

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ATTHIYA MUHARANI**

**NIM. 18129005**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

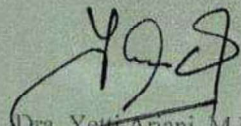
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*MACROMEDIA FLASH 8* PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TERPADU DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR

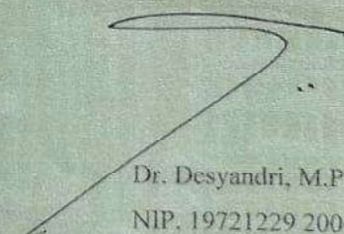
Nama : Atthiya Muharani  
NIM/BP : 18129005 / 2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

Mengetahui  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui  
Pembimbing

  
Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP.19601202 198803 2 001

  
Dr. Desyandri, M.Pd  
NIP. 19721229 200604 1 001


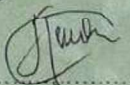
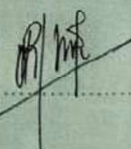
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8*  
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar  
Nama : Atthiya Muharani  
NIM/BP : 18129005/2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Desyandri, M.Pd	1..... 
2. Anggota	: Dra. Hamimah, M.Pd	2..... 
3. Anggota	: Dra. Rahmatina, M.Pd	3..... 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atthiya Muharani

NIM/BP : 18129005 / 2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8*  
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juni 2022



Atthiya Muharani

NIM. 18129005

## ABSTRAK

**Atthiya Muharani. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang dibuat semenarik mungkin dengan adanya gambar dan warna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD tema 7 subtema 3 pada pembelajaran 1, 3 dan 4 yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon dan lembar evaluasi. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa dan lembar validasi ahli media/grafik. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 13 orang peserta didik di kelas V SDN 09 Bandar Buat dan 23 orang peserta didik SDN 08 Padang Besi.

Hasil penelitian ini diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas dengan nilai rata-rata 91,52% dan kategori sangat valid, tingkat praktikalitas peserta didik 95,48% di SDN 09 Bandar Buat dan 96,19% di SDN 08 Padang Besi kategori sangat praktis, dan pratikalitas guru 100% kategori sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik SDN 09 Bandar Buat sebanyak 83% dan ketuntasan 84,61%. Selanjutnya persentase peningkatan hasil belajar peserta didik SDN 08 Padang Besi sebanyak 89% dan ketuntasan 91,30%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Macromedia Flash 8*, Media Pembelajaran, Model ADDIE

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar**”. Selanjutnya salawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku ketua UPP III Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hamimah, M.Pd dan Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Arwin, M.Pd., Ibu Ari Suriani, M.Pd, dan Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Syafrudin, S.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas V Ibu Rosmaini, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 09 Bandar Buat yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Ibu Rusnar Desmawati, S.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas V Juwita Sari Indah, S.Pd serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 08 Padang Besi

yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

10. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Aswan dan Ibunda Rini Anom Sari, serta abang Khairy Hazim, adik Fathin Ishlahul dan Talita Humaira yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
11. Semua sahabat dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan seksi 18 BB 03, teman-teman PGSD angkatan 2018 serta senior yang telah mau direpotkan dan memberikan semangat serta bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Mei 2022



Atthiya Muharani  
NIM.18129005



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Pengembangan .....	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	12
E. Manfaat Pengembangan .....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	14
G. Definisi Istilah .....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori .....	17

B. Penelitian Relevan.....	38
C. Kerangka Berfikir.....	42
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>44</b>
A. Model Pengembangan.....	44
B. Prosedur Pengembangan .....	45
C. Uji Coba Produk.....	53
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	61
B. Analisis Data .....	101
C. Revisi Produk.....	106
D. Pembahasan.....	108
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>112</b>
A. Kesimpulan .....	112
B. Saran.....	113
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir .....	43
Bagan 2. Alur Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas V .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	56
Tabel 2. Kategori validitas media pembelajaran.....	57
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru.....	57
Tabel 4. Skala Penilaian Angket Peserta Didik .....	58
Tabel 5. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	58
Tabel 6. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia)..	62
Tabel 7. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 1 (IPS) .....	64
Tabel 8. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 1 (IPA) .....	65
Tabel 9. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 (Bahasa Indonesia)..	66
Tabel 10. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 (IPS) .....	67
Tabel 11. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 (PPKn).....	68
Tabel 12. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 (Bahasa Indonesia)	70
Tabel 13. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 (IPS) .....	71
Tabel 14. KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 (PPKn) .....	72
Tabel 15. Tujuan pembelajaran 1 .....	74
Tabel 16. Tujuan pembelajaran 3.....	76
Tabel 17. Tujuan pembelajaran 4.....	78
Tabel 18. Nama-nama validator media .....	96
Tabel 19. Hasil Uji Validasi Oleh Ahli.....	103
Tabel 20. Deskripsi Hasil Validasi oleh Validator.....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal <i>Macromedia Flash 8</i> .....	34
Gambar 2. Menubar <i>Macromedia Flash 8</i> .....	35
Gambar 3. Area Kerja <i>Macromedia Flash 8</i> .....	35
Gambar 4. <i>Panel Toolbox</i> .....	36
Gambar 5. <i>Panel Timeline</i> .....	36
Gambar 6. <i>Panel Color</i> .....	37
Gambar 7. <i>Panel Properties Inspector</i> .....	38
Gambar 8. Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	49
Gambar 9. <i>Web browser</i> .....	83
Gambar 10. Tampilan pilihan <i>download</i> .....	83
Gambar 11. Tampilan proses pengunduhan aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> .....	84
Gambar 12. Tampilan aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> di desktop .....	84
Gambar 13. Tampilan awal aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> .....	85
Gambar 14. Tampilan menu-menu pada aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> .....	85
Gambar 15. Tampilan halaman <i>loading</i> .....	86
Gambar 16. Tampilan halaman “mulai” .....	87
Gambar 17. Tampilan halaman selamat datang/ tampilan menu .....	88
Gambar 18. Tampilan halaman petunjuk .....	88

Gambar 19. Tampilan halaman KI, KD & Indikator .....	89
Gambar 20. Tampilan halaman tujuan .....	89
Gambar 21. Tampilan halaman profil .....	90
Gambar 22. Tampilan awal halaman pembelajaran 1 .....	91
Gambar 23. Tampilan awal halaman pembelajaran 3 .....	92
Gambar 24. Tampilan awal halaman pembelajaran 4 .....	93
Gambar 25. Tampilan halaman petunjuk dan tombol soal .....	94
Gambar 26. Tampilan halaman pengantar soal .....	95
Gambar 27. Tampilan perolehan skor peserta didik .....	95
Gambar 28. Tampilan halaman mengakhiri pembelajaran .....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Surat Observasi .....	123
Lampiran 2. Pedoman Wawancara kendala guru terhadap media pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.....	125
Lampiran 3. Hasil Wawancara.....	125
Lampiran 4. Kisi-kisi pedoman observasi penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas V SD.....	129
Lampiran 5. Observasi penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas V SD .....	130
Lampiran 6. Kisi-kisi Angket kegemaran siswa kelas V SD .....	134
Lampiran 7. Hasil Angket kegemaran siswa kelas V SD .....	135
Lampiran 8. Tampilan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> ....	136
Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Macromedia Flash 8</i> .....	156
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi..	157
Lampiran 11. Hasil Angket Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Kebahasaan.....	168
Lampiran 12. Hasil Angket Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media ..	176
Lampiran 13. Kisi-kisi angket praktikalitas peserta didik Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	188
Lampiran 14. Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik .....	189
Lampiran 15. Rekatupilasi Hasil Angket Pratikalitas Respon Peserta Didik Kelas V SDN 09 Bandar Buat dan SDN 08 Padang Besi .....	193
Lampiran 16. Kisi-kisi angket praktikalitas guru Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	197
Lampiran 17. Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru.....	198

Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Angket Pratikalitas Respon Guru	
SDN 09 Bandar Buat dan SDN 08 Padang Besi .....	202
Lampiran 19. Soal Pre-Test.....	204
Lampiran 20. Hasil Evaluasi Peserta Didik Menggunakan Media	
Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	215
Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Tes Sebelum dan Sesudah Penggunaan	
Media Pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	226
Lampiran 22. RPP Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 1 .....	229
Lampiran 23. RPP Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 .....	240
Lampiran 24. RPP Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 .....	251
Lampiran 25. Surat Edaran Dinas Kota Padang Terkait Vaksinasi .....	262
Lampiran 26. Surat Permohonan Validator Materi.....	263
Lampiran 27. Surat Permohonan Validator Bahasa.....	264
Lampiran 28. Surat Permohonan Validator Media .....	265
Lampiran 29. Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian .....	266
Lampiran 30. Surat Balasan Pelaksanaan Penelitian .....	268
Lampiran 31. Dokumentasi Wawancara .....	270
Lampiran 32. Dokumentasi Penelitian.....	271



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Banyak perubahan penting dalam dunia pendidikan di abad ini. Sejak masuknya Era Revolusi Industri 4.0, teknologi telah berkembang pesat dan telah banyak digunakan dalam segala aspek kehidupan, salah satunya dalam pendidikan. Di Era Revolusi Industri 4.0, pendidikan secara tidak langsung mengubah sistem pendidikan dari sistem pembelajaran tradisional menjadi sistem pembelajaran modern yang penuh dengan literasi baru dan pemanfaatan perkembangan teknologi.

Menurut Trisna (2019) Dunia pendidikan harus menyikapi segala kecanggihan teknologi di era revolusi 4.0 sebagai tantangan dan peluang untuk pendidikan yang lebih baik. Sependapat dengan itu Lase (2019) untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi yang kreatif dan inovatif, dan hal tersebut dapat dicapai dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Dengan pemanfaatan teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, artinya proses pembelajaran tidak hanya di dalam kelas dan pada saat jam belajar saja. Ini merupakan tugas yang tidak mudah bagi dunia pendidikan khususnya di Indonesia (Surani, 2019).

Pendidikan dan teknologi harus sejalan karena dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di er 4.0. Semakin berkembangnya teknologi maka berkembang pula sistem pendidikan yang mana penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk menjadikan mutu pendidikan yang lebih baik. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Rahim et al., 2019).

Pada saat ini di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada penerapan pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik. Menurut Majid (2014) Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik secara individu maupun berkelompok untuk terlibat aktif dalam menemukan konsep dan prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Kurikulum 2013 memandang bahwa, dalam suatu pokok bahasan pembelajaran harus terintegrasi atau terpadu secara menyeluruh melalui pemusatan pelajaran pada masalah tertentu dengan alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan yang disebut sebagai Pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik dikemas dalam bentuk tema-tema (Permendikbud, 2016).

Kurikulum 2013 memiliki pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu ini dianggap mampu dalam memperbaiki proses pembelajaran di dalam kurikulum 2013. Hamimah, dkk (2019) menyatakan “tujuan kurikulum 2013

tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tetapi juga untuk memperkuat sikap siswa”.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 dapat dikaitkan dengan perkembangan teknologi di era 4.0 dimana guru harus mengajar siswa pada waktunya, yaitu kita berada di era yang penuh dengan teknologi. Pembelajaran tematik terpadu dikenal sebagai pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, inovatif, analitis dan dengan pengetahuan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut, guru yang berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu berpusat kepada siswa dimana dalam pembelajaran siswa sebagai subjek belajar, memberikan pengalaman langsung, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas dimana fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan siswa, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran lainnya, hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (Rusman, 2014). Sejalan dengan itu menurut Majid (2014) karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada anak, pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas, Memberikan pengalaman praktis, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dan fleksibel.

Komponen-komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Adapun komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi. Dolong (2016)

menyatakan bahwa komponen pembelajaran merupakan kesesuaian atau kecocokan hubungan antara bagian-bagian dalam proses mental dan fisik yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Sejalan dengan itu Sukmawati (2021) mengatakan bahwa pada pembelajaran terdapat komponen yang saling berkaitan dan saling mengisi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Komponen tersebut meliputi : (1) tujuan yaitu komponen yang paling mendasar dalam proses pembelajaran yang merumuskan tujuan itu adalah guru. (2) peserta didik yaitu setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan.(3) pendidik yaitu orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan peserta didik. (4) Materi yaitu segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru /instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. (5) metode yaitu interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. (6) media yaitu alat penunjang guru dalam menyampaikan pembelajaran. (7) evaluasi yaitu hasil pencapaian dari peserta didik.

Salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran di sekolah yaitu media. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru (pembuat media) dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

Menurut Mais (2018), media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam menerima pendidikan agar tujuan pengajaran dapat tercapai. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang cukup penting dalam komponen dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Reinita et al., 2018).

Media pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi atau tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dan dengan penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran (Sadiman & Haryono, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik, karena media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Indaryati & Jailani, 2015). Maka dari itu, media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad (2021) berupa pengembangan multimedia interaktif dengan *software Macromedia Flash 8* memaparkan bahwa ditemukannya permasalahan di SDN di Kecamatan Palembayan Kabupaten Agam bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi secara konvensional saja. Hal ini mengakibatkan peserta didik hanya mendengarkan penyampaian materi yang disampaikan oleh

guru. Peserta didik terlihat tidak tertarik dengan materi yang disajikan oleh guru, bahkan beberapa peserta didik terlihat bosan ketika guru menyajikan materi. Pada saat guru memberikan tugas terlihat peserta didik tidak serius mengerjakannya. Peserta didik mengeluh mengerjakan tugas yang diberikan.

Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Purnama (2021) memaparkan bahwa ditengah pandemi ini pada saat proses pelaksanaan belajar mengajar secara online mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, sementara sumber belajar yang dimiliki siswa hanyalah media cetak berupa buku paket kurikulum 2013 dan LKS. Guru terkadang juga mengirimkan video pembelajaran, namun video pembelajaran tersebut hanya terbatas pada video pembelajaran yang didownload oleh guru melalui *youtube* kemudian di *share* kepada siswa melalui *Whatsapp* grup kelas. Sehingga hal ini kurang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tematik terpadu, karena video pembelajaran yang didownload oleh guru melalui internet hanyalah video pembelajaran singkat dan bersifat sepiantas saja. Guru semestinya melaksanakan metode dan strategi pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dimasa pandemi ini, yaitu membuat media multimedia interaktif.

Dilihat dari kenyataan hasil observasi yang penulis lakukan pada hari Senin 30 Agustus 2021, penulis menemukan bahwa SD Negeri 09 Bandar Buat dan SD Negeri 08 Padang Besi telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, pembelajaran di SD ini sudah menerapkan kurikulum 2013, namun hal ini tidak

seimbang dengan pembuatan media pembelajaran yang sesuai. Menurut guru kelas, bahwa pemanfaatan prasarana teknologi yang tersedia tersebut belum maksimal. Terlebih pada masa pandemi Covid-19 peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dengan baik, agar tidak merasa bosan dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi guru kelas tersebut menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena kurang cakap menggunakan dan menjalankan komputer, sehingga proses pembelajaran masih monoton.

Guru kelas yang mengajar di kelas V SD Negeri 09 Bandar Buat dan SD Negeri 08 Padang Besi sepakat bahwa menggunakan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Namun demikian, beliau mengaku mengalami kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran yang memanfaatkan keberadaan teknologi karena beliau tidak mahir untuk merancang sedemikian rupa media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik. Selama ini beliau cenderung menggunakan media-media gambar yang dicari di internet.

Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Saat sekarang ini sangat banyak berkembang *software-software* yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif diantaranya yaitu *Macromedia Flash, Power Point, Lectora*

*Inspire*, *Adobe Flash* dan lain lain. Setiap *software* atau media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Peserta didik di sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik di SMP dan SMA, sehingga media pembelajaran yang diberikan harus berbeda pula namun tetap sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut Ariani dan Fatia (2020), karakteristik peserta didik yaitu senang belajar sambil bermain, menyukai hal-hal baru di sekelilingnya dan mudah mengingat pembelajaran yang bermakna. Selain itu, karena peserta didik sekolah dasar merupakan generasi yang berkembang di era teknologi, maka diperlukan media pembelajaran dari berbagai teknologi. Sejalan dengan itu Wina (2014: 267) mengemukakan bahwa “Proses berpikir anak pada fase usia 8-11 tahun dapat menyerupai orang dewasa, karena kemampuan siswa yang sudah berkembang pada hal bersifat abstrak”.

Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Multimedia interaktif merupakan perpaduan dari beberapa media berupa audio, video, teks atau grafik yang di dalamnya terdapat fungsi interaktif dan disertai dengan tombol navigasi untuk mempermudah peserta didik belajar secara mandiri.

Menurut Suryono (dalam Husna, Degeng & Kuswandi, 2017) multimedia interaktif dapat melengkapi dan berfungsi sebagai sumber belajar dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta



didik. Sehingga diharapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membantu media pembelajaran guru dalam proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sependapat dengan itu Putri (dalam Husna, Degeng & Kuswandi, 2017) mengemukakan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran tematik terpadu sangat praktis dilaksanakan oleh guru dan peserta didik, sangat menarik dilaksanakan dalam pembelajaran guna meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran dan sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu program komputer menjadi solusi di era industri 4.0 terutama di masa pandemi ini yang berpengaruh signifikan terhadap aktivitas peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran yang abstrak (Ali, 2017). Salah satu program komputer yang dapat dimanfaatkan perkembangan dalam membuat multimedia interaktif adalah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan suatu program multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah (Pratiwi & Jasril, 2019).

*Macromedia Flash 8* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang dan membuat presentasi dan penerbitan untuk menghasilkan interaksi bagi pengguna nya (Marpaung & Siagian, 2016). Lebih lanjut lagi dijelaskan pemanfaatan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran dijadikan sebagai

alat bantu dalam menyampaikan materi ajar dan menyelenggarakan pembelajaran (Umam & Yudi, 2016).

*Macromedia Flash 8* diyakini sangat membantu guru untuk memfasilitasi pembelajaran yang baik, serta dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk memahami dan mengembangkan konsep pembelajaran secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa *Macromedia Flash 8* dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran di era teknologi saat ini. Dengan adanya pemanfaatan multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* ini peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan suatu usaha aktivitas belajar.

Penelitian yang telah dilakukan Rahmi, Budiman dan Widyaningrum (2019) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* telah membuktikan penggunaan *Macromedia Flash 8* dalam proses pembelajaran menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis pada pembelajaran tematik tema pengalamanku di kelas II Sekolah Dasar yang diuji cobakan pada SDN Sidomulyo, SDN 1 Babadan dan SDN Purworejo. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian yang akan penulis lakukan ini dilakukan karena belum adanya pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada sekolah tempat penelitian, dengan harapan memperoleh media pembelajaran yang valid dan praktis yang dapat digunakan peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan data yang diperoleh maka perlu alternatif solusi dari informasi yang telah dikemukakan, Sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang efektif?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang praktis.

3. Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang efektif.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif tematik ini dibuat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.
2. Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan, yaitu:
  - a. Menu Home, berisi cover media pembelajaran
  - b. Menu Utama, berisi tentang Petunjuk, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan, Biodata dan Penutup.
  - c. Menu petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
  - d. Menu KI & KD, berisi tentang KI & KD Pembelajaran yang akan dicapai.
  - e. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
  - f. Menu Latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
  - g. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
  - h. Menu Penutup, berisikan penutup pembelajaran.

3. Produk berupa multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran.
4. Produk media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* dapat ditayangkan secara klasikal di depan peserta didik dengan menggunakan perangkat LCD Proyektor, komputer atau laptop, dan speaker atau dapat di gunakan peserta didik secara individu pada masing-masing computer dengan bantuan *headphone* atau *headset* untuk mendengarkan audio.
5. Pemilihan gradiasi warna layar yang kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan siswa.
6. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* yaitu menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakter siswa.
7. Penyajian multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video, dan tombol interaktif sehingga terlihat menarik.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan ini, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman tentang media pembelajaran berbasis IT yaitu *macromedia flash 8* dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar, agar nantinya bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
3. Bagi sekolah, agar nantinya dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
4. Bagi peserta didik, sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu, media pembelajaran *macromedia flash 8* ini diharapkan dapat menambah ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami tema 7 subtema 3 pembelajaran 1, 3, dan 4 di Kelas V.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu, tenaga dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1, 3, dan 4 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS dikelas V Sekolah Dasar.

## G. Definisi Istilah

Adapun penjelasan dari istilah yang berkenaan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, sehingga menciptakan kondisi yang memungkinkan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
2. Multimedia interaktif adalah suatu bentuk produk media yang mengkombinasikan unsur teks, video, gambar, grafik, hingga suara untuk menghasilkan informasi yang menarik perhatian pengguna.
3. *Macromedia Flash 8* adalah sebuah program animasi yang digunakan untuk melakukan desain dan merancang perangkat presentasi, publikasi, atau melakukan hal lainnya, hingga dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dan penerapannya menggunakan perangkat *computer, laptop, notebook*, serta dengan memadukan antara teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.
4. Model ADDIE adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

5. Validitas adalah tingkat kesahihan pada suatu produk yang dikembangkan. Kegiatan validitas dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan cara memberikan media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya.
6. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan
7. Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tujuan yang telah tercapai atau seberapa efeknya, kemajuan atau kemujarabannya. Artinya ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.