

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 UNTUK PELAJARAN TEMATIK
KELAS IV SD**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Diajukan Oleh:

ANISYA ADEFIA

NIM.18004057

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

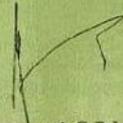
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD

Nama	: Anisya Adefia
NIM/BP	: 18004057/2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

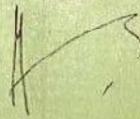
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301262008122002

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

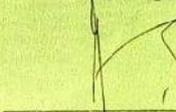
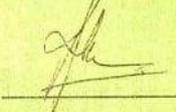
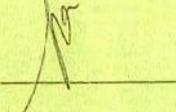
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe
Flash CS6* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD
Nama : Anisya Adefia
NIM/BP : 18004057/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd NIP. 198301262008122002	
Anggota 1. Drs. Azman, M.Si NIP. 195709191980031004	
2. Novrianti, S.Pd., M.Pd NIP. 198011012008012014	

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisya Adefia
NIM/BP : 18004057/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe
Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Agustus 2022

Saya yang Menyatakan,



Anisya Adefia

NIM. 18004057

ABSTRAK

Anisya Adefia. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Pelajaran Tematik Kelas IV SD

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat kurang aktif, jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Hal ini juga disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang ada, kurangnya variasi guru dalam penggunaan media pembelajaran baik media konvensional maupun berbasis teknologi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Prosedur penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan langkah atau tahapan 4D (*Four D*) yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Responden pada penelitian ini berjumlah 23 orang siswa-siswi kelas IV SD Negeri 16 Timbalun. Alat pengumpulan data berupa angket dan format penilaian.

Berdasarkan hasil penelitian multimedia interaktif dengan model 4D meliputi empat tahap sebagai berikut: a) pendefinisian: pada tahap ini berdasarkan hasil analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep maka dapat didefinisikan multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dibutuhkan untuk menjadi solusi dalam permasalahan yang terjadi, b) perancangan: pada tahap ini peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard*, c) pengembangan: berdasarkan hasil validasi media diperoleh rata-rata sebesar 94,23% dengan kategori “**Sangat Layak**” dan validasi materi diperoleh rata-rata sebesar 96% dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil uji coba produk dengan jumlah respon 23 peserta didik memperoleh respon sebesar 90,40% dengan kategori “**Sangat Layak**”. d) penyebaran: pada tahap ini peneliti memasukkan multimedia ke dalam *flashdisk* dan juga keping CD. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema I Kekayaan Sumber Energi di Indonesia kelas IV SD ini dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran serta dapat dipergunakan sebagai salah satu media belajar.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, *Adobe Flash CS6*, Pembelajaran Tematik

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SD” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan proposal penelitian ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Negeri Padang dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini peneliti telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Bapak Drs. Azman, M.Si. dan Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Vofi Wulandari, S.Pd. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan
6. Ibu yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam penyelesaian skripsi
7. Keluarga tercinta yang telah memberikan doa, dorongan dan semangat selama penyusunan skripsi

8. Kepada Anidri Ainum, S.Pd., Rifana Indah Widianingrum, Adinda Ratna, Rahmatul Ichsan, S.Pd., Siti Khairunnisa, Fiqrya Raudhatul Jannah, sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan yang telah membantu peneliti dalam mengembangkan media ini
9. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jongkook yang tergabung ke dalam grup BTS yang memberikan motivasi dan semangat karena karya mereka
10. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini
11. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun peneliti menyadari taka da gading yang tak retak taka da hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2022

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	11
H. Pentingnya Pengembangan	14
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media	17
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	19
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
5. Prinsip Pengembangan Media.....	21
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	23
7. Jenis dan Karakteristik Media.....	24
B. Multimedia Interaktif.....	27
1. Pengetian Multimedia Interaktif	27

2.	Karakteristik Multimedia Interaktif	28
3.	Kelebihan Multimedia Interaktif.....	30
4.	Kriteria Kelayakan Multimedia Interaktif.....	32
C.	Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	35
1.	Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	35
2.	Kelebihan <i>Adobe Flash CS6</i>	36
D.	Pembelajaran Tematik.....	38
1.	Pengertian Pembelajaran Tematik	38
2.	Landasan Pembelajaran Tematik	39
3.	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	41
E.	Validitas dan Praktikalitas	41
1.	Validitas	41
2.	Praktikalitas.....	44
F.	Penelitian yang Relevan.....	45
G.	Kerangka Berpikir.....	48
BAB III METODE PENELITIAN		50
A.	Jenis Penelitian.....	50
B.	Metode Penelitian	50
C.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
1.	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	52
2.	Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	54
3.	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	55
4.	Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	58
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	59
1.	Wawancara.....	59
2.	Lembar Penilaian	59
E.	Instrumen Penelitian	59
F.	Teknis Analisis data	62
1.	Proses Analisis Data	62
2.	Proses Analisis Lembar Penilaian Uji Kelayakan dan Praktikalitas Media.....	64
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....		66

A. Hasil Pengembangan.....	66
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	66
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	71
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	81
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	101
B. Pembahasan.....	102
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>)	102
2. Tahap Perencanaan (<i>design</i>)	103
3. Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	104
4. Tahap Penyebaran (<i>disseminate</i>)	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi.....	60
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	61
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Oleh Guru.....	62
Tabel 4. Pedoman Skor Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Praktikalitas.....	64
Tabel 5. Range dan Kriterion Kelayakan.....	65
Tabel 6. Hasil Validasi Media Tahap 1.....	83
Tabel 7. Hasil Revisi Media Tahap 1.....	87
Table 8. Hasil Validasi Media Tahap 2.....	94
Tabel 9. Hasil Validasi Materi.....	97
Tabel 10. Hasil Praktikalitas Media.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir	49
Gambar 2. Langkah Langkah Pengembangan Model 4D	52
Gambar 3. Tahap Pengembangan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i>	57
Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i>	74
Gambar 5. Mengatur Ukuran Lembar Media Interaktif.....	74
Gambar 6. <i>Import Background</i> ke Halaman Kerja	75
Gambar 7. <i>Import File</i>	76
Gambar 8. Membuat Simbol.....	76
Gambar 9. Memberi <i>action scirpt</i> pada tombol	77
Gambar 10. Memasukkan Teks pada Halaman	78
Gambar 11. Memasukkan <i>Sound</i> pada Halaman	78
Gambar 12. Membuat <i>Input Text</i> pada Halaman	79
Gambar 13. Membuat Kuis.....	80
Gambar 14. <i>Script</i> untuk <i>Layer</i> Kuis	81
Gambar 15. Grafik Hasil Validasi Media Tahap 1	84
Gambar 16. Grafik Hasil Validasi Media Tahap 2	95
Gambar 17. Grafik Hasil Validasi Materi.....	98
Gambar 18. Grafik Hasil Praktikalisasi Media	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Flowchart.....	117
Lampiran 2 Storyboard	118
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	130
Lampiran 4 Surat Penugasan Validasi Media	131
Lampiran 5 Surat Balasan dari Sekolah.....	132
Lampiran 6 Tabel Perhitungan Uji Validitas Media Tahap 1	133
Lampiran 7 Tabel Perhitungan Uji Validitas Media Tahap 2	134
Lampiran 8 Tabel Perhitungan Uji Validitas Materi.....	135
Lampiran 9 Tabel Perhitungan Uji Praktikalitas.....	136
Lampiran 10 Silabus Tema 9 Subtema 1	137
Lampiran 11 Angket Validasi Media Tahap 1	143
Lampiran 12 Angket Validasi Media Tahap 2.....	149
Lampiran 13 Angket Validasi Materi	155
Lampiran 14 Angket Praktikalitas Siswa.....	158
Lampiran 15 Surat Penyebaran Media.....	227
Lampiran 16 Dokumentasi.....	230

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa lepas dan selalu melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, dengan pendidikan mampu menciptakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan. Melalui pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat baik untuk diri sendiri, bangsa maupun Negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya.

Pendidikan merupakan usaha yang sadar yang dilaksanakan oleh pemerintah melalui bimbingan, pengajaran atau latihan yang terjadi di sekolah dan di luar kelas sepanjang hayat dalam mempersiapkan peserta didik supaya dapat memainkan peranannya dalam berbagai lingkungan hidup dengan secara tepat pada masa yang akan datang (Maunah, 2015).

Pendidikan tidak luput dari suatu proses penting yang sering disebut dengan belajar dan pembelajaran. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang dijalani oleh seseorang dari sebuah ketidaktahuan menjadi tahu. Belajar juga merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui serta mencari tahu informasi dan mendapatkan manfaat dari apa yang telah dilakukan. Pembelajaran adalah proses interaksi atau

komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi; tujuan, materi, metode dan evaluasi.

Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini tentu tidak akan berjalan dengan baik jika tidak menggunakan alat bantu ajar atau biasa disebut media. Media memiliki peranan penting yaitu sebagai penghubung atau perantara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektivitasan serta efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan teknologi pendidikan, pembelajaran yang komprehensif harus memperhatikan karakteristik peserta didik, dimana terdapat peserta didik dengan tipe yang berbeda yaitu visual, kinestetik dan auditif. Penggunaan teknologi pendidikan dalam pembelajaran akan menghubungkan ketiga tipe peserta didik tersebut sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Pentingnya pengembangan terhadap bahan ajar dalam pembelajaran tematik terpadu dilatar belakangi oleh perkembangan zaman dan tingkat kebutuhan yang semakin berkembang, sehingga diperlukannya berbagai pembaharuan dan inovasi dalam penggunaan bahan ajar demi menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. (Sukma, N. W., Syahrul, R., Rakimahwati, R., & Hidayati, A.: 2021). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian

dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan saat berlangsungnya pembelajaran dan bertujuan untuk mentransfer informasi materi pelajaran dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta pengalaman siswa, sehingga dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa dan memberikan kejelasan objek yang diamatinya.

Media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki peran yang sangat dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik akan lebih efisien serta lebih baik jika menggunakan media. Media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan penting, yakni: (1) media sebagai alat bantu mengajar, dan (2) media menjadi sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri.

Telah banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran. Ada yang melihat dari aspek fisiknya dan ada yang melihat dari sisi aspek panca indera. Salah satu di antaranya yaitu multimedia. Multimedia adalah kombinasi elemen-elemen seperti teks, seni grafis, suara, animasi, dan video melalui komputer atau barang-barang elektronik lainnya yang dimanipulasi secara digital serta menghadirkan presentasi yang kaya akan sensasi. Menurut Daryanto (2013) multimedia dapat diartikan sebagai aplikasi yang digunakan dalam proses

pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Selanjutnya Daryanto mengatakan bahwa: “Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain. Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa terdapat dua jenis multimedia, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Yang tidak dilengkapi alat pengontrol disebut multimedia linier seperti TV dan film, sedangkan yang dilengkapi alat pengontrol disebut multimedia interaktif seperti CD interaktif dan aplikasi edukasi.

Multimedia pembelajaran berbasis komputer dan *interactive video* diterapkan sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, komputer merupakan pengendali dari gabungan beberapa media dalam multimedia pembelajaran. Multimedia dimanfaatkan untuk mengatasi kendala yang ada dalam proses pembelajaran. Model-model

pembelajaran berbasis komputer diantaranya model *Drills, Tutorial, Simulasi*, dan *Instructional games*.

Proses pembelajaran yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 adalah peserta didik aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, *chart* dan lain-lain). Di zaman modern ini, multimedia lebih populer digunakan karena kelebihanannya yang memiliki kombinasi elemen yang kompleks. Semua multimedia tersebut berbasis *software* seperti *Mocromedia Flash* atau *Adobe Flash, Director MX, Microsoft Powerpoint* dan sebagainya.

Software Adobe Flash CS6 merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk pembuatan atau pengembangan multimedia. *Adobe Flash CS6* adalah sebuah program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi, presentasi bisnis atau kegiatan, *company/organization profile* dan *game flash* yang menarik. *Software* ini berbasis animasi *vector* yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, *game*, film maupun CD pembelajaran interaktif. Media ini juga menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang dapat diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih

interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan modul, pemanfaatan *software Adobe Flash CS6* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang efektif, praktis juga menarik sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti selama melaksanakan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2 di SD Negeri 16 Timbalun yaitu pada mata pelajaran Tema 3: Peduli Terhadap Makhluk Hidup dan Tema 4: Berbagai Pekerjaan, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran berpusat pada guru. Diketahui bahwa dalam pembelajaran pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, masih sedikit guru yang menerapkan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran di kelas. Kebanyakan guru hanya memberikan tugas kelompok untuk dikerjakan di rumah tanpa pengawasan guru. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang malas dan lebih mengandalkan rekan bahkan orang tua untuk menyelesaikan tugas yang seharusnya dikerjakan bersama-sama, dengan demikian kerja sama antar anggota kelompok kurang berkembang jika tanpa pengawasan dari guru.

Peneliti melihat peserta didik yang tidak ingin berbicara dengan gurunya, peserta didik cenderung diam. Peserta didik terlihat kurang aktif, jenuh dan bosan dengan banyak materi. Jika diminta pendidik untuk maju ke

depan kelas dan berbicara di depan kelas peserta didik masih merasa malu-malu dan enggan menyampaikannya di depan kelas. Adapun indikator perkembangan kemampuan bahasa peserta didik yang belum berkembang yaitu anak aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya duduk pasif dan diam saja saat proses pembelajaran, sehingga pembelajaran di dalam kelas lebih terlibat kepada pendidik. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan pendidik belum menerapkan media yang bervariasi kepada peserta didik, akibatnya peserta didik kurang tertarik dan kurang antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung, sehingga peserta didik tidak mampu mengungkapkan apa yang diinginkan karena tidak ada media yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif di dalam kelas, dan pendidik belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran.

SD Negeri 16 Timbalun memiliki sejumlah media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar meskipun belum memadai. Beberapa media tersebut adalah 2 buah proyektor, 3 buah laptop, alat peraga, globe dan peta. Buku yang sesuai dengan kebutuhan untuk proses pembelajaran seperti buku tema dan buku paket. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media berbasis teknologi seperti *slide Microsoft Powerpoint* masih jarang digunakan sedangkan proyektor dan laptop telah tersedia. Pada kenyataannya media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah pada umumnya adalah media konvensional seperti media cetak berupa buku paket yang masih terbatas sehingga harus digunakan secara bergilir, buku tematik,

spidol, papan tulis dan hanya menggunakan alat-alat seadanya di dalam kelas, dengan begitu peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan materi di depan kelas.

Pernyataan ini dibenarkan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di SD tersebut bahwa kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan media, banyaknya beban tugas administrasi yang dilakukan guru dan beberapa diantaranya memiliki kesibukan di luar pembelajaran sehingga waktu untuk meluangkan membuat media terbatas atau bahkan tidak ada.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia presentasi yang sebelumnya masih menggunakan *software Microsoft powerpoint* dengan tampilan *slide* yang masih sederhana dikembangkan lagi dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang dilengkapi dengan animasi dan tampilan yang lebih menarik pada pembelajaran di kelas IV SD dan akan diuji coba dalam pembelajaran menggunakan proyektor dengan pengawasan guru. Alasan pemilihan *Adobe Flash CS6* karena dilengkapi dengan *ActionScript* yaitu bahasa skrip *Adobe Flash CS6* yang digunakan untuk membuat dan memberi efek gerak animasi, sehingga pada pengembangan multimedia ini tampilannya akan dilengkapi dengan adanya animasi agar lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SD”**. Guna

menghasilkan produk yang menarik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia seperti buku tema dan buku paket.
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi atau multimedia dalam proses kegiatan belajar mengajar masih belum maksimal.
4. Kurangnya minat belajar siswa terhadap materi yang digunakan dengan media konvensional, sehingga hasil belajar para siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang telah dilakukan dan dikarenakan luas pembahasan serta keterbatasan alat, dana, pikiran dan waktu. Maka peneliti membatasi permasalahan dengan membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* di kelas IV SD pada pembelajaran Tematik?

2. Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* di kelas IV SD pada pembelajaran Tematik?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* di kelas IV SD pada pembelajaran Tematik?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* di kelas IV SD pada pembelajaran Tematik
2. Menghasilkan multimedia interaktif yang valid dengan berbasis *Adobe Flash CS6* di kelas IV SD pada pembelajaran Tematik
3. Menghasilkan multimedia interaktif yang praktis berbasis *Adobe Flash CS6* di kelas IV SD pada pembelajaran Tematik.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Fungsi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*.

2. Fungsi praktis

- a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti ketika mengembangkan media pembelajaran tematik menggunakan *Adobe*

Flash CS6 serta menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan.

- b. Bagi siswa, membantu siswa untuk lebih memahami materi pada pembelajaran tematik dengan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan praktis serta memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa belajar mandiri.
- c. Sebagai alternatif bagi guru untuk memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran tematik.
- d. Bagi sekolah yaitu untuk menjadikan multimedia pembelajaran pada pokok bahasan pembelajaran tematik menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

G. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik kelas IV SD yang dirancang dengan menggunakan aplikasi utama *Adobe Flash CS6* dan aplikasi pendukung lainnya seperti *KineMaster* untuk mengedit video, dan *Adobe Photoshop* untuk mendesain. Bentuk dari produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif yang dapat dioperasikan menggunakan laptop. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bentuk dari produk yang dihasilkan berupa *file* dalam bentuk *Compact Disk (CD)* yang berisi multimedia interaktif yang dapat dioperasikan menggunakan laptop.

2. Dari aspek materi, materi yang akan disajikan adalah Tema 9 Kayanya Negeriku: Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia.
3. Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan multimedia interaktif pembelajaran tematik Tema 9 Kayanya Negeriku: Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia, halaman ini dibuat *loading* dan dilengkapi tombol mulai untuk masuk ke halaman utama.
 - b. Tampilan kedua yaitu menu utama, media ini menampilkan tampilan selamat datang di multimedia interaktif Tema 9 Kayanya Negeriku: Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. Pada tampilan menu utama ini dilengkapi dengan musik instrument dan terdapat 5 tombol yang dapat dipilih, yaitu sebagai berikut:
 - 1) Menu kompetensi, menu kompetensi ini terdapat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta Tujuan Pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
 - 2) Menu materi berisi materi pelajaran yang disajikan. Pada menu ini terdapat 6 tombol yang disesuaikan dengan banyaknya pembelajaran dalam 1 sub tema. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi dan video sehingga memiliki kelayakan dan menarik perhatian siswa. Produk multimedia interaktif ini dirancang agar dapat

memberikan desain pesan visual, audio sehingga bisa mengaktifkan semua indera dari peserta didik.

- 3) Menu evaluasi berisi latihan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif ini. pada menu evaluasi terdapat 6 tombol untuk evaluasi pada setiap pembelajaran. Soal terdiri dari 10-15 butir dengan bentuk pilhan ganda yaitu A, B, C, dan D kemudian pada bagian akhir latihan akan muncul skor yang diperoleh siswa.
- 4) Menu profil berisi identitas singkat dari peneliti. Halaman ini dilengkapi dengan foto peneliti yang terletak di samping kanan dan keterangan (identitas singkat) peneliti yang terletak di samping kiri. Halaman ini dilengkapi dengan musik instrument.
- 5) Menu *exit* berisikan pemberitahuan untuk menutup aplikasi. Halaman ini terdapat 2 pilihan dimana yang pertama “Ya” apabila pengguna ingin keluar dari media, sedangkan pilihan “Tidak” artinya pengguna tidak akan keluar dari media.
- 6) Menu petunjuk berisi tentang panduan penggunaan aplikasi yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam menjalankan multimedia interaktif.
- 7) Setiap tampilan terdapat tombol *home* untuk dapat kembali ke halaman menu utama.

H. Pentingnya Pengembangan

Menurut Utami (2017) Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar, guru hendaknya menggunakan media pengajaran, sehingga suasana belajar yang diciptakan dikelas dapat lebih menarik perhatian siswa, dan guru harus memberikan peluang atau waktu kepada siswa agar dapat berargumentasi atau mengelurkan ide serta wawasan yang dimilikinya. Dalam proses pembelajaran beberapa guru kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran ketika mengajar di hadapan siswanya. Mereka hanya mengandalkan ucapan dirinya seperti mereka diajar oleh gurunya pada waktu sekolah zaman dahulu. Menurutnya, kalau topik pelajaran atau KD sudah disampaikan dengan lisan, siswa berarti sudah mengerti. Padahal, justru dengan lisan saja siswa akan cepat lupa sehingga tidak terdapat informasi yang melekat dalam memorinya.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah. Dengan mengembangkan media, proses

pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan. Kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan untuk membantu siswa lebih memahami materi pada pembelajaran tematik dengan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan praktis serta memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa belajar mandiri. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran yang ada, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkannya, antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu:

- a. Media adalah suatu perantara untuk memperjelas pesan, dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami suatu materi.
- b. Media pembelajaran yaitu alat penghubung dalam penyampaian pesan kepada siswa yang memudahkan siswa untuk memahami

materi. Dalam media pembelajaran ini menggabungkan unsur teks, gambar, audio, video sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

- c. Dalam penyusunan bahan ajar multimedia interaktif dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini membatasi pengembangan pada satu sub tema yaitu Tema 9 Kayanya Negeriku: Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Kelas IV SD dengan aplikasi *Adobe Flash CS6*.