

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
HUBUNGAN ANTAR GARIS DENGAN
MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK
KELAS IV SD**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
YORI SRI AYUNDA
NIM : 17129444

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

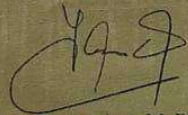
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF HUBUNGAN ANTAR
GARIS DENGAN *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK KELAS IV SD

Nama : Yori Sri Ayunda
NIM/BP : 17129444/2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui oleh,
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M. Pd
NIP. 19601202 198803 2001



Dr. Yanti Fitria, S. Pd, M. Pd
NIP. 19760520 200801 2020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Hubungan Antar
Garis dengan *Macromedia Flash 8* untuk Kelas IV SD
Nama : Yori Sri Ayunda
NIM/BP : 17129444/2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2021

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yanti Fitria, S. Pd M. Pd

1.

2. Anggota : Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, Ph. D

2.

3. Anggota : Dra. Zaiyasni, M. Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yori Sri Ayunda
NIM : 17129444
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Hubungan Antar Garis
dengan *Macromedia Flash 8* untuk Kelas IV SD

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

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

Padang, 15 Oktober 2021

Saya yang menyatakan,



Yori Sri Ayunda
NIM. 17129444

ABSTRAK

Yori Sri Ayunda, 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Hubungan Antar Garis dengan *Macromedia Flash 8* untuk Kelas IV SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media teks, gambar, suara serta animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampai pesan. Tetapi guru kurang menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan pengembangan multimedia interaktif hubungan antar garis dengan *Macromedia Flash 8* untuk kelas IV SD?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif hubungan antar garis dengan *Macromedia Flash 8* untuk kelas IV SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* mempunyai lima tahap, yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 12 Pisang. Multimedia interaktif dirancang dan divalidasi oleh validator kemudian diujicobakan di Kelas IV SD Negeri 12 Pisang untuk mengetahui praktikalitas multimedia interaktif yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, diperoleh hasil tingkat kevalidan multimedia interaktif dengan jumlah nilai keseluruhan yaitu 90,34% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba praktikalitas multimedia interaktif pada angket respon guru mendapat nilai 94,54% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil praktikalitas pada angket respon peserta didik mendapat nilai 96,17% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian multimedia interaktif hubungan antar garis dengan *Macromedia Flash 8* untuk kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: multimedia interaktif, *Macromedia Flash 8*, model *ADDIE*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Hubungan Antar Garis dengan *Macromedia Flash 8* untuk Kelas IV SD”**. Selanjutnya sholawat dan salam penulis 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. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S. Pd, M. Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Hj. Yanti Fitri, S. Pd, M. Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan untuk skripsi yang lebih baik.
4. Ibu Dr. Melva Zainil, S. T, M. Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Syafri Ahmad, S. Pd, M. Pd dan Ibu Dra. Zaiyasni, S. Pd, M. Pd selaku dosen penguji 1 dan penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

6. Ibu Masniladevi, S. Pd, M. Pd selaku validator ahli materi, Bapak Mansuridin, S. Sn M. Hum selaku validator ahli media dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M. Pd selaku validator ahli bahasa yang telah membimbing dan meluangkan waktu serta pikiran untuk menilai kelayakan dari multimedia interaktif.
7. Seluruh tenaga pengajar jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Tata Usaha UPP III Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
9. Kepala sekolah SD Negeri 12 Pisang yang telah memberikan izin penelitian dan mau menerima pembaharuan dari multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 yang penulis gunakan.
10. Ibu Desmarlina, S.Pd selaku guru kelas IV di SD Negeri 12 Pisang yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
11. Kedua orang tua yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan yang tak terhingga baik moril maupun materi

Semoga amal baik semua pihak dibalas oleh Allah SWT. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Agustus 2021



Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Manfaat Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah	7
G. Definisi Istilah	8
BAB II PEMBAHASAN	9
A. Landasan Teori	9

1. Media Pembelajaran	9
2. Multimedia Interaktif	14
3. <i>Macromedia Flash 8</i>	15
4. Ruang Lingkup Hubungan Antar Garis	21
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Metode Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	30
1. Studi Pendahuluan	30
2. Pengembangan Model	31
C. Uji Coba Produk	36
1. Subjek Uji Coba Produk	36
2. Jenis Data	36
3. Instrument pengumpulan data	36
4. Teknik analisis data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Penyajian Data Uji Coba	42
B. Analisis Data	54
1. Hasil Analisis Kelayakan Data Ahli Multimedia Interaktif	54
2. Hasil Analisis Uji Validasi oleh Ahli Multimedia Interaktif	55
3. Hasil Analisis Data Kepraktikalitasan Multimedia Interkatif	60
C. Revisi Produk	62

D. Pembahasan	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR RUJUKAN	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Kriteria Keberhasilan Multimedia Interaktif.....	38
Tabel 2 Kategori Validitas	38
Tabel 3 Pedoman Pemberian Skor Angket Respon Guru dan Pesera Didik	40
Tabel 4 Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif	41
Tabel 5 Hasil Uji Validasi Ahli Sebelum Revisi	54
Tabel 6 Hasil Uji Validasi Ahli Sesudah Revisi	55
Tabel 7 Komentar dan Saran dari Validator	55
Tabel 8 Hasil Validasi dari Ahli Materi.....	56
Table 9 Hasil Validasi dari Ahli Media Sebelum Revisi	57
Table 10 Hasil Validasi dari Ahli Media Sesudah Revisi.....	57
Tabel 11 Hasil Validasi dari Ahli Bahasa Sebelum Revisi.....	58
Tabel 12 Hasil Validasi dari Ahli Bahasa Sesudah Revisi	58
Tabel 13 Analisis Hasil Validasi Multimedia Sebelum Revisi.....	59
Tabel 14 Analisis Hasil Validasi Multimedia Sesudah Revisi	59
Tabel 15 Hasil Praktikalitas dari Respon Guru	60
Tabel 16 Hasil Praktikalitas dari Respon Peserta Didik	61
Tabel 17 Deskripsi Hasil Validasi dari Validator	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Menubar	18
Gambar 2 Toolbox	18
Gambar 3 Panel Color	19
Gambar 4 Scane	19
Gambar 5 Timeline	20
Gambar 6 Action Window	20
Gambar 7 Panel Propeties	20
Gambar 8 Library	21
Gambar 9 Garis Sejajar	22
Gambar 10 Garis Berpotongan	23
Gambar 11 Garis Berhimpit	23
Gambar 12 Halaman Mohon Tunggu	43
Gambar 13 Halaman Mulai	44
Gambar 14 Halaman Menu	44
Gambar 15 Halaman Menu Materi	45
Gambar 16 Halaman Submenu Materi Garis dan Garis Sejajar	45
Gambar 17 Halaman Submenu Materi Garis Berpotongan	46
Gambar 18 Halaman Submenu Materi Garis Berhimpit.....	46
Gambar 19 Halaman Menu Kompetensi.....	47
Gambar 20 Halaman Menu Evaluasi	47
Gambar 21 Halaman Petunjuk Evaluasi Garis Sejajar.....	48

Gambar 22 Halaman Soal Evaluasi Garis Sejajar	48
Gambar 23 Halaman Perolehan Skor Garis Sejajar	49
Gambar 24 Halaman Petunjuk Evaluasi Garis Berpotongan	49
Gambar 25 Halaman Soal Evaluasi Garis Berpotongan	50
Gambar 26 Halaman Perolehan Skor Garis Berpotongan.....	50
Gambar 27 Halaman Petunjuk Evaluasi Garis Berhimpit.....	51
Gambar 28 Halaman Soal Evaluasi Garis Berhimpit	51
Gambar 29 Halaman Perolehan Skor Garis Berhimpit	51
Gambar 30 Halaman Menu Profil	52
Gambar 31 Halaman Keluar	52

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berfikir Pengembangan Multimedia Interaktif Hubungan Antar Garis dengan <i>Macromedia Flash 8</i> untuk Kelas IV SD	29
Bagan 2 Alur Pengembangan Multimedia Interaktif dengan <i>Macromedia Flash 8</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Observasi	75
Lampiran 2 RPP Matematika Kelas IV Garis Sejajar.....	78
Lampiran 3 Materi Multimedia Interaktif Garis Sejajar	85
Lampiran 4 Soal Evalasi Garis Sejajar.....	86
Lampiran 5 RPP Matematika Kelas IV Garis Berpotongan	89
Lampiran 6 Materi Multimedia Interaktif Garis Berpotongan.....	95
Lampiran 7 Soal Evalasi Garis Berpotongan	97
Lampiran 8 RPP Matematika Kelas IV Garis Berhimpit.....	100
Lampiran 9 Materi Multimedia Interaktif Garis Berhimpit	106
Lampiran 10 Soal Evaluasi Garis Berhimpit	107
Lampiran 11 Pedoman Angket Wawancara Guru dan Hasil Wawancara	110
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Multimedia Intaraktif.....	117
Lampiran 13 Bukti ACC Penelitian	120
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 15 Surat Balasan Izin Penelitian.....	122
Lampiran 16 Tampilan Multimedia Interaktif	123
Lampiran 17 Angket dan Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	137
Lampiran 18 Angket dan Hasil Analisis Validasi Ahli Media Sebelum Revisi .	142
Lampiran 19 Angket dan Hasil Analisis Validasi Ahli Media Sesudah Revisi .	148
Lampiran 20 Angket dan Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi	154
Lampiran 21 Angket dan Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa SesudahRevisi..	160

Lampiran 22 Rata-Rata Hasil Analisis Validasi Oleh Ahli Sebelum Revisi	
Sesudah Revisi.....	166
Lampiran 23 Angket dan Hasil Analisis Praktikalitas Respon Guru.....	168
Lampiran 24 Angket dan Hasil Analisis Praktikalitas Respon Peserta Didik	172
Lampiran 25 Dokumentasi.....	176
Lampiran 26 Produk Multimedia Interaktif	179

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media sangat berperan dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media merupakan sebuah alat bantu yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pemikiran, perhatian dan minat peserta didik. Diantara jenis media yang digunakan oleh guru adalah media cetak seperti buku dan gambar. Buku dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber dan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Media gambar merupakan media yang paling sering digunakan. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih tertarik terhadap gambar dari pada tulisan. Disamping itu, juga terdapat media flash yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media flash dapat menyajikan animasi yang dapat menjadikan materi lebih nyata (Setioko, dkk. 2016). Berdasarkan hal itu, Penggunaan media flash merupakan salah satu multimedia interaktif yang lebih unggul dari media lainnya. Karena dengan media flash dapat menghadirkan media cetak dan media gambar secara bersamaan dengan animasi sehingga termasuk kedalam multimedia.

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media teks, gambar, suara serta animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampai pesan. Penggunaan media dapat memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik, serta dapat memadatkan informasi yang akan disampaikan (Sukmanasa, dkk. 2017). Informasi yang bersifat abstrak akan menjadi lebih fleksibel saat

diberikan kepada peserta didik sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan media yang dapat dikontrol sesuai keinginan pengguna, maka dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif (Vaughan (dalam Munir, 2012)).

Pada kenyataannya penggunaan multimedia interaktif menggunakan media flash kurang diterapkan khususnya pada pembelajaran matematika. Peneliti melakukan observasi pada kelas IV di beberapa SD yang ada di Kelurahan Pisang yaitu SD Negeri 04 Pisang, SD Negeri 08 Pisang dan SD Negeri 12 Pisang. Pada proses pembelajaran dari salah satu sekolah yaitu SD Negeri 12 Pisang masih menggunakan media konvensional. Sedangkan sekolah yang lainnya sudah menggunakan *infocus* dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tetapi guru masih kurang menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya menampilkan buku elektronik atau *Ms. PowerPoint* sederhana dengan menggunakan *infocus*. Peneliti menemukan permasalahan terkait penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media yang digunakan masih berupa media konvensional atau teknologi sederhana, (2) guru memiliki keterbatasan dalam penggunaan multimedia interaktif. Kenyataan tersebut berdampak kepada peserta didik, yaitu (1) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, (2) sebagian peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa media yang digunakan masih berupa media konvensional seperti gambar yang terdapat pada buku cetak dan menggunakan teknologi sederhana. Hal ini disebabkan guru yang belum

cukup paham terhadap penggunaan multimedia interaktif dan usia yang kurang mendukung dalam mempelajari multimedia. Teknologi sederhana yang digunakan guru seperti buku elektronik, video pembelajaran dari *YouTube* dan *Ms. PowerPoint*. Pendidik memberikan fasilitas kepada siswa sehingga memperoleh pengetahuan, mahir, dan memiliki karakter serta membentuk rasa percaya diri yang tinggi (Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Fitria dan Indra, 2020:15)).

Salah satu pertimbangan dalam pemilihan multimedia interaktif adalah kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik. Pada masa anak usia sekolah dasar peserta didik lebih tertarik belajar dengan menggunakan teknologi. Dimana teknologi saat ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan (Indra dan Fitria, 2021). Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat membantu peserta didik memahami materi lebih cepat bahkan meski tanpa guru (As'ad, 2013). Ini membuat peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran audio visual dibandingkan pembelajaran konvensional. Inovasi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan ICT (Information Communication and Technology). Teknologi informasi sangat berperan dalam proses pembelajaran (Nopitasari (dalam Afriani dan Fitria, 2021)). Salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif ini adalah dengan *Macromedia Flash 8*.

Macromedia Flash 8 merupakan alat yang dimanfaatkan guru sebagai multimedia interaktif (Masykur, dkk. 2017). *Macromedia Flash 8* dapat

menyajikan multimedia dalam bentuk video, animasi, gambar dan suara, sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan Macromedia Flash 8 menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi (Priandana, 2015). Macromedia Flash 8 juga dapat digunakan oleh peserta didik yang ingin belajar secara mandiri (Pahlawan, 2013). Beberapa keunggulan dalam penggunaan Macromedia Flash 8 diantaranya: 1) dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, 2) dapat menghasilkan file yang dapat digunakan untuk presentasi, 3) ukuran file kecil, 4) adanya animasi, 5) dapat diunggah dalam berbagai bentuk file, 6) digunakan sebagai media pembelajaran (Febliza & Afdal, 2019).

Materi yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia ini adalah tentang hubungan antar garis di kelas IV Sekolah Dasar (SD) yang terdapat pada KD 3.10 menjelaskan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret serta KD 4.10 mengidentifikasi hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret. Multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 dapat memberikan animasi berbergerak pada gambar atau teks sehingga terlihat lebih nyata (Akhmadan, 2017). Kemampuan *Macromedia Flash 8* menyajikan animasi bergerak dapat menampilkan berbagai gambar menarik yang berkaitan dengan materi hubungan antar garis. Melalui multimedia ini diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi.

Pada penelitian sebelumnya, pengembangan multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 sering digunakan dalam pembuatan multimedia

interaktif. Salah satu penelitian oleh Safitri (2013) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan Macromedia Flash diperoleh hasil ujicobanya dalam kategori baik terhadap pemahaman konsep peserta didik, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Yuliana (2018) yang menjelaskan bahwa aplikasi Macromedia Flash dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika memiliki kriteria sangat menarik sehingga media pembelajaran yang layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik membuat serta mengembangkan suatu multimedia interaktif menggunakan model ADDIE dengan langkah, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), penerapan (implementasi), dan evaluasi (evaluation). Multimedia interaktif yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE adalah multimedia interaktif dengan **judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Hubungan Antar Garis dengan Macromedia Flash 8 untuk Kelas IV SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu :

1. Bagaimanakah cara menghasilkan multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 untuk kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimana cara menghasilkan multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 untuk kelas IV SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 untuk kelas IV SD adalah:

1. Menghasilkan multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 untuk kelas IV SD yang valid.
2. Menghasilkan multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 untuk kelas IV SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Multimedia interaktif dengan Macromedia Flash 8 memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif dikemas dalam bentuk flash menggunakan *Macromedia Flash 8*.
2. Multimedia interaktif didesain menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.
3. Desain multimedia interaktif terdapat gambar, tulisan, dan animasi yang menarik.
4. Materi yang terdapat pada multimedia adalah materi hubungan antar garis.
5. Terdapat uraian materi mengenai hubungan antar garis dan evaluasi untuk mengukur pengetahuan peserta didik.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Sebagai suatu motivasi dalam menciptakan ide baru untuk mengembangkan multimedia interaktif di SD serta menambah ilmu dan pengetahuan baru.

2. Bagi sekolah

Agar nantinya dapat sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini.

3. Bagi guru

Memberikan wawasan kepada guru dalam pemakaian multimedia interaktif. mengembangkan materi yang memuat pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

4. Bagi peserta didik

Sebagai multimedia interaktif yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan, juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan multimedia interaktif dengan *Macromedia Flash* 8 yang dapat diuji validitas dan uji praktikalitas. Pada uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif yang dikembangkan. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan.

Adanya keterbatasan pengembangan bagi peneliti yaitu pengembangan ini dilakukan hanya sampai uji praktikalitas dan pada tahap ini penulis lakukan pada satu kelas saja yaitu kelas IV SDN 12 Pisang.

G. Definisi Istilah

1. Media adalah salah satu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran (Angraini, 2017).
2. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa jenis media pembelajaran, yaitu audio, visual dan audio-visual (Miaz, dkk. 2019)
3. *Macromedia Flash 8* adalah aplikasi untuk mendesain media pembelajar sehingga terjadinya interaksi dengan penggunanya (Wahyono, 2006).
4. Materi yang terdapat pada *Macromedia Flash 8* adalah materi Hubungan Antar Garis di Kelas IV SD
5. Model ADDIE merupakan model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan. Model ADDIE memiliki beberapa langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementasi*) dan evaluasi (*evaluation*) (Branch (dalam Helsa & Fitria, 2019)).
6. Validitas adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur ketepatan dan kecermatan dari sesuatu yang diukur (Azwar (dalam Matondang, 2009)).
7. Praktikalitas adalah pengimplementasian media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran (Yanto, 2019) .