

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
DENGAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS6* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
INDAH EVA YULIANI
NIM. 18129116

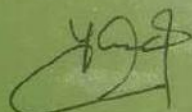
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
DENGAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS6*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : Indah Eva Yuliani
NIM : 18129116
Departemen : Pendidikan Guri Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

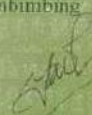
Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



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

Padang, November 2022

Disetujui oleh
Pembimbing






Dr. Yeni Erita, M.Pd
NIDN. 1013097201

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 Dengan *Software Adobe
Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V
Sekolah Dasar
Nama : Indah Eva Yuliani
NIM / BP : 18129116 / 2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 November 2022

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	1 
2. Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	2 
3. Anggota	: Dra. Rahmatina, M.Pd	3 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Indah Eva Yuliani

NIM/BP : 18129116/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan *Software Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, 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, November 2022

Saya yang menyatakan,



Indah Eva Yuliani

NIM. 18129116

ABSTRAK

Indah Eva Yuliani. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi kurang tersedianya media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pola pembelajaran masih berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan berupa gambar yang menjadi pajangan di ruangan kelas. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan MDLC. Model pengembangan MDLC terdiri dari enam tahap dalam pengembangannya, yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (distribusi/penyebaran). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli kebahasaan, dan lembar validasi ahli media. Angket respon terdiri angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 12 peserta didik kelas V SDN 17 Jawa Gadut pada uji coba kelompok kecil dan 24 peserta didik kelas V SDN 15 Ulu Gadut pada uji coba kelompok besar.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 88,3% untuk materi, 87,5% untuk kebahasaan dan 94,16 untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket di sekolah uji coba kelompok kecil yaitu SDN 17 Jawa Gadut menunjukkan persentase kepraktisan 91,66% untuk respon guru dan 97,08% untuk respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba kelompok besar yaitu sekolah SDN 15 Ulu Gadut menunjukkan persentase kepraktisan 95,83% untuk respon guru dan 98,12% untuk respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Adobe Flash CS6*, Tematik Terpadu

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya., sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan *Software Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar”**. Selanjutnya, sholawat beriring salam peneliti ucapkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pengetahuan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd. selaku sekretaris Departemen 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 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zuardi, M.Si dan Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran dan masukan kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Reinita, M.Pd, Bapak Dadi Satria, 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 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Jamaris, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Ernita.M, S.Pd selaku guru kelas V, serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 15 Ulu Gadut yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Ibu Yuni Ristanti,M.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Linda Fatmawati,S.Pd selaku guru kelas V, serta majelis guru, karyawan, dan peserta didik SDN 17

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

10. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi dan cintai yakni Bapak Suroso dan Ibu Lastiana, adik-adikku tersayang Intan Nurlatifah dan M.Athar Al Hafizh serta keluarga besar yang telah memberikan doa, nasehat, dan semangat selama menjalani masa-masa perkuliahan serta melengkapi segala kebutuhan yang diperlukan. Terimakasih telah sabar menunggu saya selama masa proses dari awal memulai kuliah hingga sampai saat ini dengan berhasil mendapat gelar sarjana ini. Terimakasih banyak atas dukungan dan kepercayaan penuh terhadap saya sebagai anak perempuan pertama didalam keluarga. Sehingga gelar sarjana ini menjadi gelar pertama yang dirasakan baik bagi diri saya dan juga bagi kedua orang tua saya. Semoga kedepannya gelar ini bisa bermanfaat bagi diri saya, bagi adik-adik saya, bagi keluarga dan juga bagi orang lain.
11. GCC dan Forzapasulow selaku teman kontrakan serta keluarga kedua yaitu Winda Hasma Yanti (Winda), Annisa Mutiah (Amut), Jesika Ifnemaia (Ichi), Itfinah Sintia (Sintia), Mike Moga Sari (Mike), dan Sahabatku Nadya Ulfiana (Nadya) yang telah bersedia direpotkan dan memberikan dukungan dan semangat serta bantuannya baik materil maupun moril sepanjang masa-masa perkuliahan serta dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman dari mahasiswa PGSD S1 2018 Seksi 18 BB 05 selaku teman senasib dan seperjuangan dari awal perkuliahan yang selalu memberikan

semangat dan support dalam segala hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Terimakasih sebanyak-banyaknya untuk diri saya sendiri, untuk setiap kesabaran dan perjuangan yang telah diberikan serta mampu bertahan dan melewati setiap proses dan juga menikmati proses panjang dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemudian, terimakasih telah mampu melalui berbagai macam hambatan baik dalam proses pengerjaan, proses revisi dan juga proses perjalanan spiritual saya dalam bekerja keras untuk menyelesaikan skripsi. Semoga dengan selesainya skripsi ini dapat memotivasi saya untuk menghasilkan karya-karya lainnya yang lebih baik lagi.

Semoga bimbingan, bantuan do'a dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT, Aamiin ya rabbal alamiin.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin 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, November 2022

Indah Eva Yuliani
Nim 18129116

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk	9
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Pustaka	14
1. Multimedia Interaktif	14
a. Pengertian Multimedia Interaktif	14

b. Jenis Multimedia Interaktif.....	16
c. Penggunaan Multimedia.....	19
d. Distribusi Multimedia.....	20
e. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	22
f. Pembuatan Multimedia Interaktif.....	23
2. <i>Software</i>	23
3. <i>Adobe Flash CS6</i>	25
a. Hakikat <i>Adobe Flash CS6</i>	25
b. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Adobe Flash CS6</i>	26
c. Keunggulan <i>Adobe Flash CS6</i>	33
4. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	34
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	34
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu.....	35
c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	37
d. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	38
B. Penelitian Relevan.....	39
C. Kerangka Berfikir.....	43
BAB III METODE PENGEMBANGAN	48
A. Model Pengembangan.....	48
B. Prosedur Pengembangan.....	50
1. Studi Pendahuluan.....	50

2. Pengembangan Model	50
a. Tahap <i>Concept</i>	51
b. Tahap <i>Design</i>	51
c. Tahap <i>Material Collecting</i>	52
d. Tahap <i>Assembly</i>	52
e. Tahap <i>Testing</i>	52
f. Tahap <i>Distribution</i>	54
C. Uji Coba Produk	57
1. Subjek Uji Coba	57
2. Jenis Data	57
3. Instrumen Pengumpulan Data	58
a. Instrumen Validasi Media	58
b. Instrumen Praktikalitas Media	61
4. Teknik Analisis Data	63
a. Teknik Analisis Validitas Media	64
b. Teknik Analisis Praktikalitas Media	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
1. Penyajian Data Uji Coba	67
a. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	67
1) Hasil Tahap <i>Concept</i> (Konsep)	67

2) Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	68
3) Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	69
4) Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	69
5) Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	83
6) Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Penyebaran).....	84
b. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	85
1) Hasil Uji Coba Validitas Multimedia Interaktif.....	85
2) Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia Interaktif ..	91
2. Analisis Data.....	92
a. Analisis Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif.....	92
1) Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	92
2) Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa	95
3) Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media	96
b. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif...	98
1) Analisis Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru.....	98
2) Analisis Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik	100
3. Revisi Produk.....	104
a. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	104
b. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa	105
c. Hasil Revisi Validasi Ahli Media	107
B. Pembahasan.....	108

1. Validitas Mutimedia Interaktif dengan <i>Software Adobe</i> <i>Flash CS6</i>	108
2. Praktikalitas Mutimedia Interaktif dengan <i>Software Adobe</i> <i>Flash CS6</i>	110
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	115
A. Simpulan	115
B. Saran	116
DAFTAR RUJUKAN	118
LAMPIRAN-LAMPIRAN	123

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan <i>Software Adobe Flash CS6</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar	47
Bagan 3.1 Skema Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan <i>Software</i> <i>Adobe Flash CS6</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skala Likert.....	58
Tabel 3.2	Instrumen Ahli Media.....	59
Tabel 3.3	Instrumen Ahli Materi.....	60
Tabel 3.4	Instrumen Ahli Bahasa.....	61
Tabel 3.5	Instrumen Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6.....	62
Tabel 3.6	Instrumen Respon Guru Terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6.....	62
Tabel 3.7	Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran.....	64
Tabel 3.8	Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif	65
Tabel 3.9	Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru.....	65
Tabel 3.10	Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash CS6</i>	66
Tabel 4.1	Nama Validator.....	83
Tabel 4.2	Hasil Uji Validasi Awal Dan Akhir Aspek Materi.....	85
Tabel 4.3	Hasil Uji Validasi Awal Dan Akhir Aspek Bahasa.....	88
Tabel 4.4	Hasil Uji Validasi Awal Dan Akhir Aspek Media.....	89
Tabel 4.5	Hasil Validasi Pertama Ahli Materi	93
Tabel 4.6	Hasil Validasi Kedua Ahli Materi	93
Tabel 4.7	Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif (Materi).....	94
Tabel 4.8	Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	95

Tabel 4.9	Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	95
Tabel 4.10	Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif (Bahasa).....	96
Tabel 4.11	Hasil Validasi Pertama Ahli Media	97
Tabel 4.12	Hasil Validasi Kedua Ahli Media.....	97
Tabel 4.13	Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif (Media).....	98
Tabel 4.14	Hasil Uji Praktikalitas Guru SDN 17 Jawa Gadut (Sekolah Uji Coba Kelompok Kecil).....	99
Tabel 4.15	Hasil Uji Praktikalitas Guru SDN 15 Ulu Gadut (Sekolah Uji Coba Kelompok Besar).....	99
Tabel 4.16	Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif	100
Tabel 4.17	Nilai Praktikalitas Peserta Didik SDN 17 Jawa Gadut (Sekolah Uji Coba Kelompok Kecil).....	101
Tabel 4.18	Nilai Praktikalitas Peserta Didik SDN 15 Ulu Gadut (Sekolah Uji Coba Kelompok Besar).....	102
Tabel 4.19	Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif	103
Tabel 4.20	Revisi Produk Validasi Ahli Materi	104
Tabel 4.21	Revisi Produk Validasi Ahli Bahasa	106
Tabel 4.22	Revisi Produk Validasi Ahli Media	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Desktop.....	27
Gambar 2.2	Tampilan Awal <i>Software Adobe Flash CS6</i>	27
Gambar 2.3	Mengatur Ukuran Scene atau Stage.....	28
Gambar 2.4	Tampilan Import Stage.....	28
Gambar 2.5	Design Media.....	29
Gambar 2.6	Mengatur Ukuran Gambar Yang Akan Dijadikan Tombol.....	29
Gambar 2.7	Mengubah Gambar Menjadi Tombol.....	30
Gambar 2.8	Mengaktifkan Suara Tombol.....	30
Gambar 2.9	Memberi Perintah Agar Tombol Menjadi Interaktif.....	31
Gambar 2.10	Import Musik.....	31
Gambar 2.11	Setting Media Untuk Android.....	32
Gambar 2.12	Media Berbentuk APK.....	32
Gambar 3.1	Model <i>MDLC</i>	49
Gambar 4.1	Halaman <i>Loading</i>	70
Gambar 4.2	Halaman Selamat Bergabung.....	71
Gambar 4.3	Halaman Menu.....	72
Gambar 4.4	Halaman SubMenu-Profil.....	72
Gambar 4.5	Tampilan Awal SubMenu-Petunjuk Simbol.....	73
Gambar 4.6	Tampilan Akhir SubMenu-Petunjuk Simbol.....	73
Gambar 4.7	Tampilan Awal SubMenu-Kompetensi Inti.....	74

Gambar 4.8	Tampilan Akhir SubMenu-Kompetensi Inti.....	74
Gambar 4.9	Tampilan Awal SubMenu-Kompetensi Dasar.....	75
Gambar 4.10	Tampilan Akhir SubMenu-Kompetensi Dasar.....	75
Gambar 4.11	Tampilan Awal SubMenu-Tujuan Pembelajaran.....	76
Gambar 4.12	Tampilan Akhir SubMenu-Tujuan Pembelajaran.....	77
Gambar 4.13	Tampilan Awal SubMenu-Pembelajaran 3.....	78
Gambar 4.14	Tampilan Akhir SubMenu-Pembelajaran 3.....	78
Gambar 4.15	Tampilan Awal SubMenu-Pembelajaran 4.....	79
Gambar 4.16	Tampilan Akhir SubMenu-Pembelajaran 4.....	80
Gambar 4.17	Halaman SubMenu-Soal Evaluasi	80
Gambar 4.18	Halaman Pengantar Soal Evaluasi.....	81
Gambar 4.19	Halaman Perolehan Skor Siswa.....	82
Gambar 4.20	Halaman Mengakhiri Pembelajaran.....	82
Gambar 4.21	Tampilan Peta Indonesia Sebelum Revisi.....	104
Gambar 4.22	Tampilan Peta Indonesia Sesudah Revisi.....	104
Gambar 4.23	Paragraf Sebelum Revisi.....	105
Gambar 4.24	Paragraf Sesudah Revisi.....	105
Gambar 4.25	Paragraf Sebelum Revisi.....	106
Gambar 4.26	Paragraf Sesudah Revisi.....	106
Gambar 4.27	Paragraf Sebelum Revisi.....	106
Gambar 4.28	Paragraf Sesudah Revisi.....	106

Gambar 4.29 Paragraf Sebelum Revisi.....	107
Gambar 4.30 Paragraf Sesudah Revisi.....	107
Gambar 4.31 Tampilan Sebelum Revisi.....	108
Gambar 4.32 Tampilan Sesudah Revisi.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 2.	Surat Balasan Penelitian	125
Lampiran 3.	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru.....	127
Lampiran 4.	Hasil Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru	128
Lampiran 5.	Kisi-Kisi Angket Kegemaran Peserta Didik Kelas V SD.....	129
Lampiran 6.	Hasil Angket Kegemaran Peserta Didik Kelas V SD.....	130
Lampiran 7.	Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Materi).....	131
Lampiran 8.	Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Bahasa).....	137
Lampiran 9.	Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Media).....	143
Lampiran 10.	Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Guru Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan <i>Software Adobe Flash CS6</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar.....	149
Lampiran 11.	Lembar Angket Praktikalitas Guru Pada Sekolah Uji Coba Skala Kecil (Uji Coba Kelompok Kecil).....	150
Lampiran 12.	Lembar Angket Praktikalitas Guru Pada Sekolah Uji Coba Skala Besar (Uji Coba Kelompok Besar).....	153
Lampiran 13.	Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan <i>Software Adobe Flash CS6</i>	

Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar.....	155
Lampiran 14. Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik Pada Sekolah Uji Coba Skala Kecil (Uji Coba Kelompok Kecil).....	156
Lampiran 15. Lembar Angket Praktikalitas Guru Pada Sekolah Uji Coba Skala Besar (Uji Coba Kelompok Besar).....	159
Lampiran 16. RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	162
Lampiran 17. Materi Multimedia Interaktif RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	176
Lampiran 18. Kisi-Kisi Soal RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	184
Lampiran 19. Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	194
Lampiran 20. RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4.....	198
Lampiran 21. Materi Multimedia Interaktif RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4.....	211
Lampiran 22. Kisi-Kisi Soal RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4.....	218
Lampiran 23. Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban RPP Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4.....	225
Lampiran 24. <i>Flowchart</i>	229

Lampiran 25. <i>Storyboard</i>	230
Lampiran 26. Tampilan Multimedia Interaktif Dengan <i>Software Adobe Flash CS6</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar	233
Lampiran 27. Produk Multimedia Interaktif dengan <i>Software Adobe Flash CS6</i>	243
Lampiran 28. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	244

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memiliki peran yang cukup penting. Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas merupakan kebutuhan yang krusial dan tidak boleh diabaikan (Mahnun, 2012). Tanpa media, guru dan peserta didik dalam menjalani komunikasi sebagai bentuk proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan penting, yakni: (1) sebagai alat bantu mengajar, dan (2) media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting penggunaan media hendaknya memberikan gambaran dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman langsung kepada siswa yakni multimedia. Multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan atau gabungan berbagai jenis media. Kemudian (Sadiman & Haryono, 2012) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran memiliki kegunaan diantaranya untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi atau tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, menangani keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dan dengan pemilihan serta penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan berdampak positif terhadap mutu hasil belajar siswa.

Pemanfaatan multimedia pada hakikatnya bukan hanya terfokus pada tujuan dan isi media pembelajaran. Namun, juga perlu mempertimbangkan faktor pendukung dalam menggunakan media tersebut. Salah satunya, penggunaan sebuah media dalam pembelajaran juga perlu mengikuti perkembangan IPTEK. Hal ini dikarenakan, teknologi dan media pembelajaran di era sekarang ini nyaris tidak dapat dipisahkan. Penggunaan teknologi yang banyak diminati orang khususnya anak-anak membuat teknologi menjadi sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik untuk menerima pesan dan informasi pembelajaran. Hal ini senada dengan pernyataan (Suminar, 2019) bahwa pendidikan terus mengikuti perkembangan teknologi maka dari itu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan keharusan di era sekarang ini. Kemudian Ariani dan Helsa (2019) juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana baru dalam penyajian informasi serta pembelajaran dengan memanfaatkan adanya teknologi dapat menciptakan kelas yang inovatif dan menyenangkan.

Penggunaan multimedia juga harus mempertimbangkan karakter peserta didik dalam pemilihan dan pemanfaatan sebuah media. Dimana anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu anak berada dalam periode perkembangan berpikir konkret. Piaget dalam Sudarwan (2010) menyatakan bahwa terjadi perubahan signifikan selama tahap periode berpikir konkret. Mereka terlibat dalam mengelompokkan sesuatu sesuai perkembangan logis. Oleh karena itu, terdapat berbagai kemampuan berpikir konkret yang perlu diperhatikan guru sekolah dasar

diantaranya, kemampuan berpikir menggunakan simbol-simbol, memahami suatu perubahan yang bersifat timbal balik.

Saat ini, sekolah dasar menetapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam pembelajaran di sekolah. Kurikulum 2013 pembelajarannya bersifat tematik terpadu yaitu mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema. Kemudian menurut Subandi (2017) proses pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik terpadu adalah peserta didik aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, dll).

Media yang mampu memaksimalkan kemampuan peserta didik dan merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran dan tanpa mengabaikan aspek kemajuan teknologi sangatlah diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif didefinisikan sebagai kombinasi media audio (suara), visual (gambar) dan audiovisual (suara dan gambar) yang mendorong siswa untuk lebih memperhatikan selama proses pembelajaran (Y Miaz dkk, 2019). Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Mahnun, 2012) bahwa lingkungan belajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar memberikan dampak 3 kali lebih kuat dan mendalam daripada kata-kata (ceramah). Sementara jika gambar dan kata-kata dipadukan, maka dampaknya lebih kuat daripada kata-kata saja. Karena itu media

pembelajaran yang dapat memadukan kata kata (suara) dan gambar diyakini dan terbukti memberikan peran penting dalam menunjang efektifitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang mampu menghasilkan konten multimedia, CD interaktif serta membuat website lebih interaktif, menarik dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan fitur untuk membuat dan mengolah teks,objek, maupun berbagai jenis animasi, suara menjadi lebih menarik. Sehingga pengguna dapat mendengarkan penjelasan sekaligus melihat gambar secara bersamaan, dan membaca teks penjelasan yang terdapat dalam media.

Kelebihan dari *Adobe Flash CS6* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu *Adobe Flash CS6* juga memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis. Oleh sebab itu, *Adobe Flash CS6* sebagai salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan peserta didik sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman (Septiawana & Abdurrahman, 2018).

Pembuatan multimedia menggunakan program *Adobe Flash CS6* yang mampu menghadirkan media audio visual serta dilengkapi tombol-tombol

interaktif tentunya akan membawa dampak yang baik bagi peserta didik. Dimana anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk berpikir memahami simbol-simbol serta memahami perubahan yang sifatnya timbal-balik. Dengan penggunaan multimedia dengan *software Adobe Flash CS6* diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

Namun, kenyataannya berdasarkan beberapa sumber penelitian, terdapat beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran. Seperti pada penelitian (Rahmi et al., 2019) terdapat permasalahan (1) pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, demonstrasi serta penugasan, (2) kurangnya penggunaan media pembelajaran, (3) media di sekolah terbatas, (4) hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya, (5) guru tidak memiliki waktu untuk membuat media karena terlalu sibuk (6) Kurangnya penggunaan media berdampak kurang optimalnya kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik bagi siswa. Sedangkan pada penelitian (Supardi, 2014) terdapat permasalahan belum ada penerapan multimedia interaktif pada pelaksanaan K13 dan proses pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak sebagai sumber belajar utama.

Peneliti juga melakukan observasi di kelas V SD pada dua sekolah yang berbeda yakni pada SDN 15 Ulu Gadut dan SDN 17 Jawa Gadut. Pada tanggal 17-18 November 2021 peneliti melakukan observasi serta wawancara di SDN 17

Jawa Gadut. Hasil yang diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara tersebut, temuan peneliti yaitu bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan infocus untuk menampilkan video pembelajaran terkait materi dalam proses pembelajaran yang diperoleh melalui *platform youtube* dan juga menggunakan alat peraga sesuai materi pembelajaran.

Sedangkan temuan peneliti pada tanggal 19 – 20 November 2021 pada saat melakukan observasi serta wawancara di SDN 15 Ulu Gadut, berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran sudah sangat baik. Beberapa siswa terlihat aktif ketika berinteraksi menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru dan beberapa siswa terlihat tidak fokus, berbicara dengan teman sebangkunya dan beberapa lagi hanya diam memperhatikan penjelasan guru. Bahkan guru belum nampak menggunakan media yang berbasis IT dalam proses pembelajaran berlangsung.

Kemudian, untuk memperkuat hasil observasi peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 20 November 2021 dengan wali kelas V SD Negeri 15 Ulu Gadut terkait metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam praktik pembelajaran guru hanya menggunakan media yang tersedia dalam buku sumber saja seperti gambar-gambar. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi wali kelas tersebut menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan media

pembelajaran berbasis teknologi karena kurang cakap menggunakan dan menjalankan komputer, sehingga proses pembelajaran masih monoton.

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan peserta didik kelas V SD 15 Ulu Gadut pada 20 November 2021 diperoleh informasi bahwa peserta didik menyebutkan bahwa proses pembelajaran di kelas, guru hanya menyampaikan teori dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Dari fakta-fakta tersebut diperoleh kesimpulan, bahwa penggunaan media yang variatif apalagi berbasis teknologi diakui masih minim sehingga dalam proses pembelajaran masih monoton.

Hal ini tentu sangat disayangkan, mengingat begitu pesatnya perkembangan teknologi namun, tidak dibarengi dengan kompetensi yang memadai terkait pemanfaatan teknologi itu sendiri dalam pembelajaran. Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah ketika siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Titiana et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah peneliti sampaikan, peneliti tertarik melakukan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan *Software Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD”**

B. Rumusan Masalah

Bersumber pada uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif dengan software *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk kelas V SD?
2. Bagaimanakah praktikalitas multimedia interaktif dengan software *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk kelas V SD?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan validitas multimedia interaktif dengan *Software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik dari Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk Kelas V SD.
2. Untuk menghasilkan praktikalitass multimedia interaktif dengan *Software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik dari Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk Kelas V SD.

D. Spesifikasi Produk

Dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk memuat informasi terkait tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) pada dua pembelajaran yaitu Pembelajaran 3 & 4 dengan muatan pelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia.
2. Produk yang dihasilkan berbentuk multimedia interaktif dengan *software Adobe Flash CS6*.
3. Produk multimedia interaktif ini berisi beberapa menu yang akan digunakan yaitu:
 - a. Menu Home: menampilkan pembukaan multimedia interaktif
 - b. Menu Utama: menampilkan profil, menu petunjuk, menu KI, KD dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan soal evaluasi.
 - c. Menu Petunjuk: menampilkan petunjuk penggunaan media
 - d. Menu Kompetensi Inti (KI): menampilkan kompetensi inti yang akan dicapai peserta didik.
 - e. Menu Kompetensi Dasar (KD): menampilkan kompetensi dasar dari masing-masing muatan pembelajaran.
 - f. Menu tujuan pembelajaran : menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dalam pembelajaran.

- g. Menu Materi: menampilkan materi pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran 3 & 4 dengan muatan pelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia.
 - h. Menu Evaluasi: menampilkan soal-soal latihan sesuai materi pembelajaran yang berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran
4. Produk tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja namun, dilengkapi audio peneliti, video serta gambar-gambar yang menarik.
 5. Produk multimedia dikemas dalam bentuk aplikasi untuk memudahkan diakses menggunakan android.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman terkait pengembangan serta penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru yang kreatif dan inovatif.
2. Bagi guru: untuk memberikan masukan sebagai bentuk upaya pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Serta sebagai acuan mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik melalui pengembangan media yang terbaru.
3. Bagi siswa: untuk membangkitkan semangat, motivasi belajar siswa serta membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui pemanfaatan media yang berbasis TIK.

4. Bagi sekolah : meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka mencapai kurikulum yang dikembangkan oleh sekolah serta untuk mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. Bagi PGSD FIP UNP: Sebagai referensi bagi mahasiswa lainnya untuk membuat dan mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan program *Adobe Flash CS6* ataupun program atau software lain untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, baik dan benar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada pengembangan multimedia interaktif dengan *software Adobe Flash CS6* ini diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan serta dapat diuji kevalidannya serta kepraktikalitasnya. Uji validitas dilakukan dengan cara memvalidasikan media yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif dengan *software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu kepada ahlinya guna mengetahui valid atau tidaknya media yang dihasilkan. Uji praktikalitas juga dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik guna mengetahui praktis dan mudahnya media pembelajaran yang dihasilkan.

Sementara itu, produk multimedia yang dihasilkan ini hanya terbatas pada materi Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) Pembelajaran 3 & 4 yang ada di kelas V SD Semester 1 yang memuat materi pembelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

Kemudian, penelitian ini hanya sampai pada validitas dan praktikalitas saja, efektifitas tidak dilakukan karena mengingat dan menimbang keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan lainnya.

G. Definisi Istilah

Adapun penjelasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan pengembangan ini yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyalurkan materi dan informasi terkait pembelajaran kepada siswa, dengan tujuan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi.
2. Multimedia Interaktif adalah gabungan atau kombinasi dari beberapa jenis media seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang membuat pengguna media mempunyai interaksi secara langsung dengan media yang digunakannya.
3. *Software* dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai perangkat lunak yang diartikan sebagai sekumpulan data yang diolah dan disimpan dalam komputer. Data ini berbentuk program ataupun instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.
4. *Adobe Flash CS6* adalah jenis *software* yang dapat menghasilkan sebuah tampilan presentasi, game, film, CD interaktif, DVD pembelajaran, ataupun menjadikan situs web lebih interaktif, menarik, dan dinamis.

5. Validitas adalah tingkat kelayakan suatu produk. Pengembangan media pembelajaran yang valid diperlukan bantuan dari validator yang bertugas untuk menguji produk yang dikembangkan berdasarkan angket penilaian
6. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan bahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran.
7. MDLC adalah model pengembangan yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.*