

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
APLIKASI *ADOBE FLASH* CS6 PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**LAURA FAUZANA
NIM. 18129122**

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

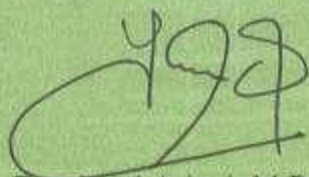
PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS6* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Nama : Laura Fauzana
NIM/BP : 18129122/18
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

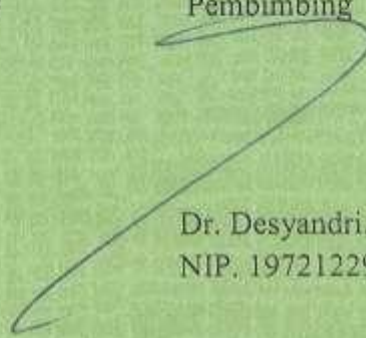
Padang, Juni 2022

Mengetahui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



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

Disetujui Oleh
Pembimbing



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android
Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar
Nama : Laura Fauzana
NIM/BP : 18129122/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2022

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd

1.



2. Anggota : Drs. Yunisrul, M.Pd

2.



3. Anggota : Dra. Zuryanty, M.Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laura Fauzana

NIM : 18129122

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata 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, 2022

Saya yang menyatakan,



Laura Fauzana

NIM. 18129122

ABSTRAK

Laura Fauzana. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik serta belum dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi karena guru hanya berpedoman pada buku tema dan LKS sebagai media pembelajaran. Maka karena itu permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah, “Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 26 Air Tawar Timur. Multimedia interaktif yang telah dirancang divalidasi terlebih dahulu oleh validator kemudian diujicobakan ke SDN 26 Air Tawar Timur untuk mengetahui praktikalitas dari media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 dan 6 dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata ahli media 94,28%, ahli materi 90,67%, ahli bahasa 94,28%. Respon guru dan peserta didik terhadap uji coba multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 dan 6 dinyatakan sangat praktis dengan nilai rata-rata respon guru 92,5%, dan respon peserta didik 96,66%. Dengan demikian maka pengembangan multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: multimedia interaktif, *Adobe Flash CS6*, model ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang mana berkat limpahan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dan juga menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti kirimkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti pada saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tidak terlepas dari bimbingan, masukan, saran, arahan dan juga bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd,Ph.D selaku ketua UPP 1 Air Tawar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan seluruh bapak dan ibuk staf pengajar dan tata usaha yang telah

memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd dan Ibu Dra. Zuryanty, M.Pd selaku tim dosen penguji I dan II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Yarisda Ningsih., S.Pd, M.Pd selaku validator ahli materi, Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku validator ahli media, dan juga Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan koreksi, masukan, dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diujicobakan.
6. Ibu Arni, S, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Lastri, S.Pd selaku guru kelas V di SDN 26 Air Tawar Timur yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
7. Para guru beserta peserta didik SDN 26 Air Tawar Timur yang telah membantu selama penelitian berlangsung, memberikan informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

8. Bapak Anjas dan Ibu Elmiati tercinta, serta adik saya Julian Nandito dan keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung saya. Atas doa dan dukungan kalian Alhamdulillah Laura bisa sampai pada tahap ini.
9. Kepada diri saya sendiri, terimakasih karena sudah bertahan sampai pada tahap ini, walaupun terkuras tenaga, waktu dan air mata.
10. Sahabat saya iten, luluk, dindut, tessa, nova, dan popon terima kasih sudah menjadi *support system* dalam melewati drama perkuliahan dan juga dama perskripsian selama ini.
11. Orang-orang baik di sekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas bantuannya.
12. Teman-teman PGSD angkatan 2018 terkhusus 18 AT 01 yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwasanya skripsi ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia biasa tentu tidak terlepas dari kesalahan dan kukurangan, untuk itu peneliti memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi yang telah peneliti susun dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kemajuan pendidikan. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Mei 2022

Peneliti

Laura Fauzana
NIM.18129122

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Defenisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	11
1. Karakteristik Perkembangan Siswa Kels V Sekolah Dasar.....	11
2. Pembelajaran Tematik Terpadu di SD.....	12
3. Media Pembelajaran	15
4. Multimedia Interaktif.....	19
5. Adobe Flash	23
6. Android	29
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk	43
D. Teknik Analisis Data	50

1. Analisis Data Validasi Multimedia Interaktif.....	50
2. Analisis Data Praktikalitas Multimedia Interaktif	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	53
1. Tahap Analisis (analysis).....	53
2. Tahap Desain (design)	68
3. Tahap Pengembangan (development).....	76
4. Tahap Implementasi (implementation).....	78
5. Tahap Evaluasi (evaluation)	79
B. Analisis Data	80
1. Analisis Data Validasi	80
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	85
C. Revisi Produk	89
D. Pembahasan	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN	95
B. Saran Pemanfaatan	96
DAFTAR RUJUKAN	97
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Elemen Tampilan Pembuka dan Penjelasannya.....	27
Tebel 2. Jenis dan Fungsi Tool-Tool Pada Toolbox <i>Adobe Flash CS6</i>	28
Tabel 3. Instrumen Ahli Media	45
Tabel 4. Instrumen Ahli Materi.....	45
Tabel 5. Instrumen Ahli Bahasa.....	46
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Respon Guru Terhadap Multimedia Interaktif	47
Tabel 7. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Multimedia Interaktif	49
Tabel 8. Kriteria Penilaian Pengembangan Multimedia Interaktif	50
Tabel 9. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk.....	51
Tabel 10. Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru.....	52
Tabel 11. Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif.....	52
Tabel 12. Kompetensi Inti.....	54
Tabel 13. Kompetensi Dasar Pembelajaran	55
Tabel 14. Kompetensi Dasar Pembelajaran	55
Tabel 15. Indikator Pembelajaran 5	56
Tabel 16. Indikator Pembelajaran 6	58
Tabel 17. Hasil Observasi di Kelas V SDN 26 Air Tawar Timur.....	63
Tabel 18. Data Analisis Kebutuhan	66
Tabel 19. Daftar Nama dan Validator	77

Tabel 20. Komentar dan Saran Validasi	78
Tabel 21. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Ahli Media	80
Tabel 22. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Ahli Materi.....	82
Tabel 23. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Ahli Bahasa	84
Tabel 24. Rekapitulasi Respon Praktikalitas Peserta Didik Terhadap Uji Coba Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6.....	86
Tabel 25. Rekapitulasi Respon Praktikalitas Guru Terhadap Uji Coba Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6	88
Tabel 26. Hasil Revisi Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Pembuka <i>Adobe Flash CS6</i>	26
Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	27
Gambar 3. Jenis Tool <i>Adobe Flash CS6</i>	28
Gambar 4. Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	36
Gambar 5. Tampilan Cara Membuka <i>Adobe Flash CS6</i>	70
Gambar 6. Tampilan Halaman Kerja Baru	70
Gambar 7. Kunci Layer.....	71
Gambar 8. Background Utama Multimedia Interaktif.....	73
Gambar 9. Menu	74
Gambar 10. Profil.....	74
Gambar 11. Petunjuk	75
Gambar 12. Kompetensi dan Tujuan	75
Gambar 13. Materi Pembelajaran	76
Gambar 14. Kuis	76

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	34
Bagan 2. Alur Pengembangan Multimedia Interaktif	42

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Lembar Observasi	103
LAMPIRAN 2. Surat Balasan Observasi.....	105
LAMPIRAN 3. Halaman Persetujuan Seminar Proposal	107
LAMPIRAN 4. Acc Seminar Proposal	108
LAMPIRAN 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	109
LAMPIRAN 6. Pedoman Wawancara Guru.....	163
LAMPIRAN 7. Jawaban Wawancara Guru 1	164
LAMPIRAN 8. Jawaban Wawancara Guru 2	167
LAMPIRAN 9. Pedoman Wawancara Peserta Didik	170
LAMPIRAN 10. Jawaban Wawancara Peserta Didik	171
LAMPIRAN 11. Angket Analisis Peserta Didik	173
LAMPIRAN 12. Data Analisis Kebutuhan.....	174
LAMPIRAN 13. Kuesioner Study Pendahuluan	175
LAMPIRAN 14. Surat Izin Validasi Media	178
LAMPIRAN 15. Surat Izin Validasi Materi	179
LAMPIRAN 16. Surat Izin Validasi Bahasa	180
LAMPIRAN 17. Lembar Validasi Media 1	181
LAMPIRAN 18. Lembar Validasi Media 2.....	183
LAMPIRAN 19. Lembar Validasi Materi 1	185
LAMPIRAN 20. Lembar Validasi Materi 2	188
LAMPIRAN 21. Lembar Validasi Bahasa.....	191
LAMPIRAN 22. Lembar Uji Coba Praktikalitas Peserta Didik	193
LAMPIRAN 23. Lembar Uji Coba Praktikalitas Guru.....	195
LAMPIRAN 24. Dokumentasi Observasi	197

LAMPIRAN 25. Dokumentasi Bentuk Produk	199
LAMPIRAN 26. Dokumentasi Penelitian.....	200

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat sekarang dunia memasuki revolusi industri generasi 4.0 yang mana salah satunya mempengaruhi dunia pendidikan, peningkatan sumber daya manusia melalui jalur pendidikan harus dilakukan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi yang bertujuan agar mampu mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0 (Rahman & Nuryana, 2019). Selanjutnya menurut Reflianto & Syamsuar (2018) ada berbagai cara yang bisa dilakukan untuk mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan diantaranya: (1) kesesuaian kurikulum dan kebijakan pendidikan; (2) kesiapan sumber daya manusia dalam penggunaan ICT; (3) meningkatkan kemampuan peserta didik; (4) mengembangkan karakter peserta didik; (5) mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis digital. Oleh sebab itu, diharapkan adanya perubahan baik itu pada kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana serta membuat inovasi baru dalam pembelajaran.

Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar adalah Kurikulum 2013 yang mulai bertahap diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 2013. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi (Nugraha et al., 2017). Sekarang ini kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang telah resmi disahkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Republik Indonesia di setiap jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar (Liberna & Suendarti, 2019).

Pada kurikulum 2013 menurut (Efendi & Reinita, 2019) penerapan pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu, yang mana pembelajaran yang berorientasi pada pemetaan tema pembelajaran setiap tema merupakan integrasi dari gabungan mata pelajaran yang saling terhubung.

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama, pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh (Faisal, 2019). Konsep pembelajaran tematik terpadu di SD selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar tematik, fenomena tersebut dapat dijadikan sumber belajar yang efektif karena dapat dilihat secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin canggih, sehingga berpengaruh besar terhadap segala aspek kehidupan manusia, salah satu pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kehidupan manusia yaitu dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan pendapat Marryono Jamun (2018) dalam dunia pendidikan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi utama yaitu untuk menyampaikan informasi sehingga berpengaruh baik terhadap kualitas pembelajaran yang diberikan, dan mendorong motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena dapat secara langsung dalam penggunaannya (Oktafiani et al., 2020). Sejalan dengan itu, Afifuddin (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran diantaranya Audio, visual, dan audio-visual. Media pembelajaran yang menggabungkan ketiga jenis media pembelajaran ini disebut dengan multimedia interaktif (Miaz et al., 2019). Multimedia interaktif memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran diantaranya pembelajaran menjadi menarik, lebih interaktif, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar (Khuzaini & Yogo Sulisty, 2018). Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar baik di sekolah maupun dimana saja. Melalui perkembangan sebaiknya seorang guru mampu mengikuti perkembangan untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas anak dalam belajar.

Saat ini banyak berkembang software-software yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu *Power Point*,

Macromedia Flash, *Lectora Inspire*, *Adobe Flash* dan lain-lain. Setiap software memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. *Adobe Flash CS6* sebagai salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman (Harun & Fitria, 2020). Menurut Muthoharoh & Sakti (2021) *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah media pembelajaran terbaru, dalam bidang teknologi dapat disebut dengan media interaktif audiovisual karena dapat membentuk suatu media yang bisa bergerak, dilengkapi dengan gambar dan suara di dalamnya.

Pada saat sekarang ini sistem operasi android seperti *tablet PC*, *gadget*, *smartphone* mulai berkembang pesat, hampir semua kalangan menggunakannya. Dengan adanya android dapat memberikan dampak sangat besar bagi kehidupan manusia serta memberikan kemudahan bagi penggunaannya (Muyaroah & Fajartia, 2017). Mengingat semakin meluasnya penggunaan perangkat android, pembelajaran berbasis android ini sangat bagus untuk diterapkan karena menawarkan siswa cara belajar yang fleksibel dan mudah untuk berlatih sesuai kenyamanan mereka sendiri (Teodorescu, 2015).

Pengembangan yang dilakukan oleh Hamdan Husein Batubara (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI” di sini fokus pengembangannya hanya satu mata pelajaran matematika, kemudian pengembangan yang dilakukan Vina

Apriyani (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 3 Kelas V SD/MI” di sini fokus pengembangannya pembelajaran tematik terpadu namun pada pengembangannya lebih terfokus pada mata pelajaran IPA, selanjutnya pengembangan yang dilakukan Ellistya Hayati Ulfa (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI” di sini pengembangan medianya hanya sampai soal-soal latihan. Dari beberapa pengembangan di atas peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif yang di dalamnya terdiri dari gambar, vidio, animasi serta mencakup materi pembelajaran tematik terpadu disertai juga dengan soal-soal kuis dan terdapat juga nilai.

Berdasarkan study pendahuluan yang penulis lakukan di SDN 26 Air Tawar Timur dan SDN 09 Air Tawar Barat terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu belum optimal karena penggunaan media yang terbatas, masih berfokus pada buku tema guru dan buku tema siswa, bahan ajar guru, serta LKS dan beberapa vidio yang hanya di download dari *youtube*, ditambah lagi kegiatan pembelajaran di lakukan menggunakan grup *WhatsApp*, yang hanya fokus terhadap materi yang diberikan guru, sehingga gurupun juga merasakan peserta didik kesulitan memahami pembelajaran. Hal ini karena kurangnya penggunaan media yang berbasis *software* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Diperoleh informasi lain di SDN 26 Air Tawar Timur sudah memiliki 1 laptop dan 2 proyektor yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran namun pada realitanya kesediaan

laptop dan proyektor baru dimanfaatkan untuk kebutuhan acara sekolah. Peserta didik yang memiliki android di kelas V ada sebanyak 19 orang dan yang tidak punya android ada 6 orang. Oleh sebab itu penulis ingin mengembangkan media berbasis IT, karena peserta didik di kelas 5 lebih tertarik menggunakan media yang membuat mereka terlibat secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran, serta media pembelajaran yang bergambar dan berwarna yang membuat peserta didik merasa senang dan fokus terhadap pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, maka diperlukan adanya inovasi baru dalam pembelajaran, caranya yaitu dengan pengembangan multimedia interaktif yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan dari multimedia yang menggunakan peranan teknologi sangat membantu siswa dalam memahami konsep. Sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah:

- a. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang valid?
- b. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

- a. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang valid.
- b. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis android menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

- a. Multimedia interaktif yang valid dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dengan memuat materi pelajaran dilengkapi audio, video, gambar, dan animasi serta soal-soal sesuai dengan konteks materi pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar

- b. Multimedia interaktif digunakan oleh guru dan peserta didik dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dengan memuat materi pelajaran dilengkapi audio, video, gambar, dan animasi serta soal-soal sesuai dengan konteks materi pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan multimedia interaktif yang mempermudah kegiatan pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD. Manfaat penulisan ini dapat berupa manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, produk multimedia interaktif yang dihasilkan penulis dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya di bidang penulisan pengembangan pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD. Hasil ini diharapkan mampu memberikan dan menciptakan multimedia interaktif yang menarik serta dapat menginspirasi siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat dirasakan secara langsung dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

- a. Bagi guru: Memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan atau referensi

untuk mengembangkan media yang baru sehingga terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan.

- b. Bagi siswa: Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.
- c. Bagi sekolah: Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif yang terstandarisasi ini diharapkan dapat menambah ketertarikan dan mempermudah peserta didik dalam memahami Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) Subtema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) pembelajaran 5 dan 6 yang memuat pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, PPKn dan SBdP di kelas V SD.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) Subtema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) pembelajarn 5 dan 6 yang memuat pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, PPKn dan SBdP di kelas V SD.

G. Defenisi Istilah

1. Media Pembelajaran: sebuah alat dan sarana perantara yang membantu agar terjadinya komunikasi dalam pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif: kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat perngontrol yang membuat siswa lebih memperhatikan saat proses pembelajaran.
3. Adobe Flash: sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis, sehingga sangat cocok untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik.
4. Metode penelitian Research and Development (R&D): suatu kegiatan untuk menghasilkan produk atau metode baru, yang mana dilakukan penilaian dan penyempurnaan produk atau metode secara terus menerus dan sistematis, jika sudah megalami penyempurnaan dan dianggap layak untuk digunakan, maka kegiatan pengembangan akan berakhir (Sadri et al., 2020).
5. Model pengembangan ADDIE: meliputi 5 tahapan diantaranya analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2017).
6. Validasi: kelayakam sebuah produk. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran kepada para ahli beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.
7. Praktikalitas: tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Karakteristik siswa kelas V SD yang berumur 10-11 tahun berada dalam periode perkembangan berpikir konkret. Anak berpikir dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan persoalan. Pada tahap ini siswa mulai dapat memandang dunia secara objektif dan berorientasi secara konseptual. Dalam memahami konsep, anak terikat kepada proses mengalami sendiri. Sehingga anak hanya mampu menyelesaikan masalah-masalah yang divisualkan dan sangat sulit bagi anak untuk memahami masalah yang sifatnya verbal. Anak juga tidak bisa menerima kenyataan jika tidak sesuai dengan yang mereka alami (Karaboga, 2005).

Menurut Nurul (2013) peserta didik yang berumur 7-12 tahun mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas V SD berada pada usia 10-11 tahun yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang dengan suasana belajar yang menyenangkan, dan memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi.