

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

Tesis

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan



Oleh :
ARESPI JUNINDRA
NIM. 21124003

**PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ABSTRACT

Arespi Junindra, 2023. "Development of Interactive Multimedia Based on Macromedia Flash 8 in Integrated Thematic Learning in Elementary Schools".

The development of interactive multimedia based on Macromedia Flash 8 measures are taken to address the issue of low student learning outcomes, which are based on a preliminary study of student learning outcomes in integrated thematic learning that are still generally low or tend to score students below the minimum completeness criteria. Therefore, interactive multimedia is expected to help improve student learning outcomes so that learning objectives can be achieved optimally. Given that Macromedia Flash 8 is user-friendly and keeps up with modern technological advancements, interactive multimedia based on this platform was chosen. The goal of this research is to develop interactive multimedia based on Macromedia Flash 8 for integrated theme learning in primary schools that are reliable, practical, and effective.

This type of research is R&D using a 4-D model that consists of four stages; define, design, develop, and disseminate. The subjects of this study were fifth-grade students at SDN 32 Bungo Pasang, SDN 45 Bungo Pasang, and SDN 51 Bungo Pasang, Koto Tangah District, Padang City. Instruments for gathering the research data include validation sheets (from the material, media, and language experts), practicality sheets (from teacher and student response surveys), and effectiveness tests (in the form of test items). Validity analysis, practicality analysis, and effectiveness analysis are the three data analysis techniques employed.

The results of the data analysis obtained were 1) The validity of material experts, media experts, and linguists received the percentage score of 96%, 93%, and 94% respectively. These results of the data analysis are all considered to be valid criteria. 2) The applicability of the teacher's and students' responses, both of which received 91% and 96%, respectively, on extremely practical criteria. 3) The N-Gain score test was used to measure efficacy in determining the improvement in learning outcomes, with an average pre-test score of 57.54 rising to 90.07 during the post-test. Therefore, it can be summarized that the developed interactive multimedia satisfies the criteria for being valid, practical, and effective so that it can improve student learning outcomes at the elementary school level.

Keywords: Interactive Multimedia, *Macromedia Flash 8*, Elementary School

ABSTRAK

Arespi Junindra, 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar".

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik, dimana berdasarkan studi pendahuluan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu masih tergolong rendah atau cenderung nilai peserta didik di bawah kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu, dengan menggunakan multimedia interaktif diharapkan dapat membantu mengatasi meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 di pilih karena mudah digunakan dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif.

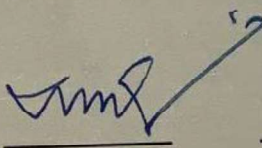
Jenis penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan desiminate*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 32 Bungo Pasang, SDN 45 Bungo Pasang dan SDN 51 Bungo Pasang Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. Instrumen pengumpulan data penelitian melalui lembar validasi (ahli materi, ahli media dan ahli bahasa), lembar praktikalitas (angket respon guru dan angket respon siswa) dan uji efektivitas (berupa butir soal). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektifitas.

Hasil analisis data diperoleh yaitu 1) validitas ahli materi dengan persentase nilai 96%, validitas ahli media dengan persentase nilai 93% dan validitas ahli bahasa dengan persentase nilai 94%, masing-masing tergolong kriteria sangat valid. 2) praktikalitas terhadap respon pendidik dengan persentase nilai 96% dan respon peserta didik dengan persentase nilai 91%, masing-masing pada kriteria sangat praktis. 3) Pada efektivitas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar digunakan uji *N-Gain score* dengan nilai rata-rata *Pre-test* yaitu 57,54 naik menjadi 90,07 saat *Post-test*. Maka, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sudah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Macromedia Flash 8, Sekolah Dasar

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : ARESPI JUNINDRA
NIM : 21124003

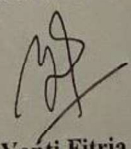
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Yalvema Miaz, MA, Ph.D.</u> Pembimbing	 _____	_____

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



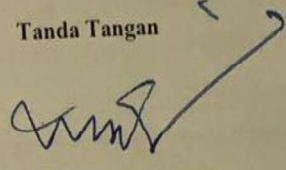
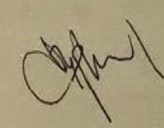
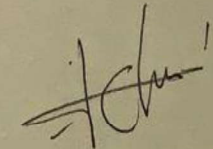
Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd.
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Dasar



Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NI. 19760520 200801 2 020

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Yalvema Miaz, MA, Ph.D. (Ketua)	 _____
2.	Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons. (Anggota)	 _____
3.	Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. (Anggota)	 _____

Mahasiswa:

Nama : **Arespi Junindra**
NIM : 21124003
Tanggal Ujian : 31 Mei 2023

SURAT PENGESAHAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya, pembimbing dan kontributor tanpa meplagiasi karya orang lain.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 30 Mei 2023
Saya yang Menyatakan



Arespi Junindra
NIM.21124003

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S2 di Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang. Tesis 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 Prof. Dr. Yalvema Miaz, MA, Ph.D selaku dosen pembimbing dengan penuh kesungguhan dan kesabaran memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons. selaku kontributor 1 dan Ibu Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D., selaku kontributor 2 yang memberikan kritik, saran dan masukan terhadap kesempurnaan penelitian ini.
3. Ibu Yanti Fitri, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang yang telah memfasilitasi dan mendukung penyusunan tesis ini.

4. Ibu Asmalinda, S.Pd selaku Ketua Gugus I Wilayah II dan seluruh Kepala Sekolah di wilayah II Kecamatan Koto Tangah Kota Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan observasi dalam pengambilan data.
5. Ibu Arlis dan Ibu Harlinda selaku pendidik kelas V SDN 32 Bungo Pasang dan seluruh pendidik di gugus 1 wilayah II Kecamatan Koto Tangah Kota Padang yang telah membantu proses pengambilan data dalam penyelesaian tesis ini.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang dan semangat yang tiada hentinya.
7. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Dasar angkatan 2021, rekan-rekan konsentrasi yang sepejuangan, teman-teman dan sahabat-sahabatku yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga peneliti mampu menyelesaikan tesis ini.

Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat sehingga berguna bagi Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Padang dan semua pihak pada umumnya.

Padang, 30 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iv
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Pengembangan.....	7
G. Spesifikasi Produk	8
H. Kebaruan dan Orisinalitas (<i>Novelty and Originality</i>)	9
I. Definisi Operasional	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran Tematik Terpadu	12
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	12
b. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	13
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	15

d.	Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu	16
e.	Fungsi dan tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu	17
f.	Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu	18
2.	Multimedia Interaktif	20
a.	Pengertian multimedia interaktif	20
b.	Kelebihan multimedia interaktif.....	21
c.	Manfaat dan Fungsi Multimedia Interaktif.....	23
d.	Komponen Multimedia.....	24
e.	Perangkat Multimedia dalam Proses Pembelajaran.....	25
3.	<i>Macromedia flash 8</i>	26
a.	Pengertian <i>Macromedia flash 8</i>	26
b.	Kelebihan <i>Macromedia flash 8</i>	26
c.	Istilah-istilah dalam <i>Macromedia flash 8</i>	27
d.	Langkah Kerja <i>Macromedia flash 8</i>	29
4.	Hasil Belajar	33
a.	Pengertian Hasil Belajar.....	33
b.	Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar.....	34
5.	Karakter peserta didik sekolah dasar.....	35
6.	RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	36
a.	Pengertian RPP.....	36
b.	Prinsip-prinsip RPP	37
c.	Langkah-Langkah Menyusun RPP.....	39
B.	Hasil Penelitian Relevan	41
C.	Pengembangan Konseptual	43
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A.	Jenis Penelitian.....	46
B.	Model Pengembangan.....	46
C.	Prosedur Pengembangan.....	47
1.	Tahap <i>Define</i> (Tahap pendefinisian)	47
2.	Tahap <i>design</i> (Tahap Perancangan)	48
3.	Tahap <i>Develop</i> (Tahap Pengembangan)	49

4. Tahap <i>Dessiminate</i> (Tahap penyebaran).....	51
D. Subjek Uji Coba.....	51
E. Jenis Data.....	51
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Analisis Data.....	54
1. Analisis Lembar Validasi.....	54
2. Analisis Praktikalitas.....	55
3. Analisis Efektifitas.....	56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Tahap Define.....	58
2. Tahap Design.....	61
3. Tahap Development.....	64
4. Tahap Desseminate.....	77
B. Pembahasan.....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Implikasi.....	87
C. Saran.....	88
REFERENSI.....	89
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Teknik Pengumpulan Data.....	53
2. Kategori Validitas Lembar Validasi.....	55
3. Kriteria Praktikalitas	56
4. Kriteria Nilai <i>Gain</i>	57
5. Kriteria Efektivitas Pembelajaran Menurut Hake	57
6. Garis Besar Program Multimedia	62
7. Masukan dan saran validator.....	66
8. Hasil Uji Validitas pada Aspek Media.....	68
9. Hasil Uji Validitas pada Aspek Materi.....	69
10. Hasil Uji Validitas pada Aspek Bahasa.....	70
11. Rekapitulasi Validasi Materi, Media, dan Bahasa.....	70
12. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas Pendidik	72
13. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik	73
14. Rekapitulasi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> & hasil analisis <i>N-Gain Score</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Tampilan Awal Pada <i>Macromedia flash 8</i>	29
2 Tampilan dokumen baru pada <i>Macromedia flash 8</i>	30
3. Tampilan <i>Convert To Symbol</i>	31
4. Tampilan <i>Convert To Symbol, button</i>	32
5. Menu <i>Actions</i>	32
6. Tampilan Impor Suara.....	33
7. Pengembangan Konseptual	45
8. Flowchart Multimedia Interaktif.....	63
9. Hasil Uji Validitas Media, Materi dan Bahasa.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Observasi	1
Lampiran 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Terhadap Pendidik.....	4
Lampiran 3 Hasil Analisis Angket Terhadap Pendidik	5
Lampiran 4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Terhadap Peserta Didik	6
Lampiran 5 Hasil analisis Angket Terhadap Peserta Didik	7
Lampiran 6 Kisi-Kisi Wawancara Terhadap Pendidik	8
Lampiran 7 Hasil Wawancara Terhadap Pendidik.....	9
Lampiran 8 Kisi-Kisi Wawancara Terhadap Peserta Didik.....	12
Lampiran 9 Hasil Wawancara Terhadap Peserta Didik	13
Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai Kelas V	16
Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	17
Lampiran 12 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	18
Lampiran 13 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	19
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media	20
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi.....	24
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	34
Lampiran 17 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif.....	38
Lampiran 18 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas (Respon Pendidik)	96
Lampiran 19 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas (Respon Peserta Didik).....	97
Lampiran 20 Hasil Praktikalitas Pendidik	98
Lampiran 21 Hasil Praktikalitas Peserta didik	109
Lampiran 22 Kisi-kisi Soal Pre-Test dan Post-Test.....	131
Lampiran 23 Soal Pre-Test dan Post-Test.....	136
Lampiran 24 Nilai Pre Test	140
Lampiran 25 Nilai Pos Tes.....	143
Lampiran 26 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	146
Lampiran 27 Rekapitulasi Nilai pre Tes, Pos Tes dan N-Gain Score.....	149
Lampiran 28 Dokumentasi.....	150
Lampiran 29 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, mutu pendidik sangat berpengaruh terhadap praktik pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum di sekolah dasar. Kurikulum ini sebagai petunjuk dan arah pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Kurikulum di Indonesia, sering berubah karena perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan (Desrinelti & Miaz, 2022). Kurikulum yang berlaku saat ini salah satunya ialah kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 ini, pembelajaran sekolah dasar berdasarkan sistem tematik terpadu (Minalti & Erita, 2021) dengan artian bahwa semua mata pelajaran dijadikan dalam satu tema.

Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar memiliki banyak manfaat, di antaranya peserta didik dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna karena materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana dan dapat meningkatkan taraf kecakapan berpikir peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik / *direct experiences*. Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata atau konkret, sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. Pembelajaran tematik terpadu bersifat holistik, bermakna, otentik dan aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran tematik terpadu menuntut pendidik lebih kreatif, peserta didik lebih aktif karena menggunakan pendekatan *student center*, penggunaan media dapat bervariasi, serta metode pembelajaran dapat menggunakan *multi* metode. Tujuan yang akan dicapai melalui penggunaan pembelajaran tematik dalam pembelajaran, yaitu untuk memudahkan peserta didik memusatkan perhatian pada satu tema atau topik, agar peserta didik memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih dalam dan berkesan (Haloho et al., 2023), dan juga untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Namun, permasalahan yang masih terjadi di jenjang sekolah dasar ialah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu masih tergolong rendah. Permasalahan ini sering ditemui pada beberapa artikel penelitian di antaranya penelitian (Prastya, 2022) dan (Sari, 2021). Pada penelitian tersebut, rendahnya hasil belajar peserta didik masih menjadi masalah yang harus diselesaikan. Rendahnya hasil belajar ini diakibatkan oleh penerapan pembelajaran tematik terpadu belum sepenuhnya optimal karena (1) perencanaan pembelajaran tematik yang memakan waktu dan tenaga, (2) tidak berurutan materi yang diajarkan, dan (3) menyiapkan media perlu disesuaikan dengan pemilihan tema (Sari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mulai tanggal 3 sampai 10 september 2022 terhadap 3 sekolah di kelas V SD N 32 Bungo Pasang, SDN 45 Bungo Pasang, dan SD N 51 Bungo Pasang bahwa nilai rata-rata pembelajaran tematik terpadu peserta didik pada kelas V masih rendah dan perlu untuk ditingkatkan, hal ini berdasarkan data rekapitulasi nilai peserta didik tahun 2021

dan tahun 2022 pada Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Harian peserta didik menghasilkan bahwa nilai rata-rata pada 4 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan IPS cenderung masih dibawah KKM dengan nilai KKM ialah 70 (lampiran 10 halaman 16). Setelah diidentifikasi, berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik di antaranya saat pembelajaran tematik, waktu pembelajaran terlalu singkat, keinginan belajar peserta didik yang masih sangat rendah, dan peserta didik lebih suka bermain serta mengganggu temannya pada saat proses pembelajaran. Permasalahan di atas perlu diselesaikan dengan menyediakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar sesuai dengan level atau tingkatan belajar peserta didik (Febrita & Ulfah, 2019). Pernyataan ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah. Media pembelajaran ini telah berkembang dari zaman ke zaman sehingga memunculkan multimedia interaktif. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau gabungan dari berbagai media untuk menyampaikan informasi (Marjuni & Harun, 2019). Multimedia interaktif sangat cocok diterapkan pada era teknologi saat ini. Banyak sekali manfaat yang didapatkan ketika menggunakan multimedia dalam sebuah proses belajar mengajar yaitu interaksi peserta didik meningkat, dan mempermudah dalam penyampaian materi dimana lebih efisien dan efektif (Nurmawati et al., 2022). Untuk konsep-konsep yang bersifat abstrak dan tidak

bisa di bawa langsung ke dalam kelas (Geni et al., 2020), penggunaan multimedia interaktif akan sangat membantu pendidik dalam menjelaskan suatu konsep.

Peranan multimedia interaktif semakin penting dalam bidang pendidikan sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer dan pertumbuhan internet di masyarakat yang semakin memudahkan aliran produk multimedia dari satu komputer ke komputer lainnya. Keunggulan dari multimedia pembelajaran interaktif seperti dapat memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik (Sartono et al., 2022), melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Namun, pelaksanaan di lapangan terkait penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran belum optimal. Hal ini didukung oleh data-data, baik itu data yang diperoleh melalui observasi ke sekolah-sekolah, pengisian angket online, studi literatur dan dari jurnal-jurnal terakreditasi, padahal kebermanfaatan multimedia interaktif ini sangat bagus terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis angket yang diisi oleh delapan pendidik di wilayah 1 Gugus 1 Kecamatan Koto Tangah Kota Padang menunjukkan hasil bahwa 100% pendidik setuju dengan adanya multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian, 100% pendidik setuju bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (lampiran 3 halaman 5). Selanjutnya, hasil analisis angket online yang diisi oleh 106 peserta didik di wilayah 1 Gugus 1 Kecamatan Koto Tangah Kota Padang menunjukkan bahwa 96% peserta didik merasa senang jika pendidik dikelas menggunakan animasi dalam pembelajaran

dan 85% peserta didik merasa semangat belajar apabila pendidik menjelaskan pembelajaran dengan komputer/laptop/ LCD Proyektor (lampiran 5 halaman 7).

Data di atas juga didukung oleh hasil wawancara dengan 5 orang pendidik dan 8 orang peserta didik, sehingga diidentifikasi beberapa fakta terkait dengan pembelajaran di kelas V. Fakta pertama, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik masih belum menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi komputer secara optimal padahal sarana dan prasarana lengkap. Fakta kedua, masih kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Fakta ketiga, apabila pendidik menggunakan multimedia interaktif dalam bentuk animasi maka peserta didik cenderung lebih bersemangat dalam belajar.

Dengan demikian, maka penting dibuat sebuah multimedia interaktif untuk dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam pembelajaran sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini diperkuat oleh penelitian-penelitian terdahulu yang relevan mengenai multimedia interaktif di antaranya oleh Yossa Arisanti, (2021) menyimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada pretest peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 77. Kemudian terjadi peningkatan pada saat posttest dengan perolehan nilai rata-rata 93. Penelitian yang mendukung berikutnya ialah dari Murtias, (2021), menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash 8* terhadap hasil belajar dengan perolehan data uji keefektifan mendapatkan hasil 86,7% dengan kategori efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan data-data di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, serta beberapa penelitian relevan lainnya juga menunjukkan hasil yang sama.

Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar”. Dengan keterbaruan produk ialah terdapat *game* menarik, menyenangkan dan sesuai dengan materi pada setiap pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu peserta didik pada kelas V masih tergolong rendah atau cenderung dibawah kriteria ketuntasan minimal.
2. Pendidik belum optimal dalam menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu, baik dari segi waktu dan tenaga serta kurang sistematisnya materi yang diajarkan.
3. Pendidik SD N 32 Bungo Pasang, SDN 45 Bungo Pasang, dan SD N 51 Bungo Pasang pada kelas V dalam proses pembelajaran pendidik masih belum menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi komputer secara optimal padahal sarana dan prasarana lengkap.
4. Pendidik masih kurang memanfaatkan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah dan mencapai sasaran, untuk itu masalah penelitian perlu dibatasi. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimanakah praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan :

1. Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar yang valid.
2. Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar yang praktis.
3. Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar yang efektif.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, yaitu dapat melakukan pembelajaran dengan lebih menyenangkan melalui multimedia interaktif pada pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.
- b) Bagi pendidik, yaitu dapat menambah pengetahuan mengenai multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash 8* serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan multimedia interaktif lainnya.
- c) Bagi sekolah, yaitu dapat menambah ketersediaan dan aset multimedia interaktif kelas V serta memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi informasi yang ada di sekolah.

G. Spesifikasi produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash 8* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Multimedia interaktif ini di desain sesuai tahap perkembangan kognitif anak. Adapun spesifikasi produk multimedia interaktif yang dirancang ialah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif dibuat menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8*.

2. Multimedia interaktif terdiri atas lima bagian, yaitu:
 - a. Kompetensi inti dan Kompetensi dasar, berisi Kompetensi inti dan Kompetensi dasar yang termuat dalam pembelajaran
 - b. Indikator, berisi indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran
 - c. Tujuan Pembelajaran, berisi tujuan pembelajaran permasing-masing muatan pelajaran yang akan dicapai
 - d. Materi, berisi materi ajar pada tema 4 Sehat Itu Penting pembelajaran 1-6.
 - e. Latihan, berisi latihan sebanyak 10 buah per masing-masing pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. Yang menjadi ciri khas dengan yang lain ialah adanya *game* pada masing-masing pembelajaran. Jadi total *game* yang termuat pada multimedia interaktif ini ialah 6 *game*.
 - f. Profil, berisi tentang biodata penulis secara lengkap.
 - g. Game, berisi *game* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
3. Penyajian multimedia interaktif di desain dengan *stage* yang indah dengan ukuran 1024 x 600, jenis tulisan bervariasi.
4. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif menggunakan bahasa sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar.

H. Kebaruan dan Orisinalitas (*Novelty and Originality*)

Penelitian yang mengkaji tentang pengembangan multimedia interaktif sudah cukup banyak dan dapat ditemui pada jurnal-jurnal terakreditasi. Meskipun demikian, penelitian yang membahas mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar khususnya pada kelas V masih terbatas dan sedikit ditemukan.

Kebaruan penelitian dapat dilihat dengan membandingkan dengan penelitian terdahulu. seperti penelitian Azzahra dan Fitria, (2021). Hasil penelitian menyimpulkan multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dan sangat praktis, yang berarti pendidik dan peserta didik merasa senang dengan adanya media pembelajaran ini karena dapat membantu dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini ialah terletak pada materi ajar, subjek penelitian disekolah yang berbeda, variabel penelitian hanya sampai uji praktikalitas dan tidak diuji efektivitas. Penelitian selanjutnya ialah dari penelitian Murtias, (2021). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* 8 materi keliling dan luas bangun datar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian ini adalah pada materi matematika, subjek penelitian yang diteliti ialah kelas IV dan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model 4D. Selanjutnya penelitian Yolanda & Lena, (2021). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Macromedia flash* 8 kategori sangat valid, sangat praktis digunakan di sekolah dasar untuk pembelajaran tematik terpadu. Perbedaan dengan penelitian ini ialah pada model pengembangan, subjek penelitian dan materi ajar yang dikembangkan.

Berdasarkan temuan dari penelitian-penelitian di atas dapat dikaitkan dengan penelitian yang penulis lakukan karena rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu harus diatasi. Sehingga perlu

pengembangan multimedia interaktif berbasis *macromedia flash 8* yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Keterbaharuan dari penelitian yang penulis lakukan yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar terletak pada desain yang menarik, penyajian soal latihan bersifat interaktif dan adanya *game* pada setiap pertemuan yang sesuai dengan materi masing-masing pertemuan.

I. Definisi Operasional

Adapun penjelasan beberapa istilah yang berkenaan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah multimedia interaktif kelas V Sekolah Dasar.
2. Multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media yaitu gambar, suara, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu aplikasi multimedia interaktif ialah *Macromedia flash 8* yang penggunaan cukup mudah.
3. *Macromedia flash 8* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif dengan fitur-fitur sederhana dan mudah dipahami.
4. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik.