

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *MACROMEDIA*
FLASH 8 BERBASIS PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH
DASAR GUGUS 1 KECAMATAN PADANG
UTARA KOTA PADANG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
NOBER LUTHER
NIM. 19129049

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Padang Utara Kota Padang

Nama : Nober Luther


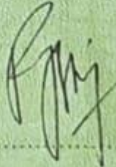
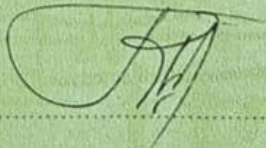
NIM. : 19129049

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Mei 2023

Tim Penguji,

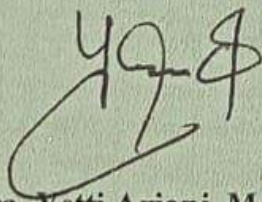
	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	3. 

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *MACROMEDIA FLASH 8* BERBASIS PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR GUGUS 1 KECAMATAN PADANG UTARA KOTA PADANG

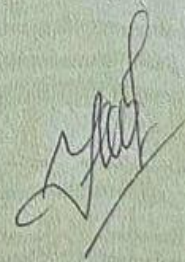
Nama : Nober Luther
NIM. : 19129049
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP



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

Padang, 12 Mei 2023
Disetujui,
Pembimbing



Dr. Yeni Erita, M.Pd
NIDN. 1013097201

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nober Luther

NIM/BP : 19129049 / 2019

Departement : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Padang Utara Kota Padang

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

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

Padang, 12 Mei 2023

Saya yang menyatakan



Nober Luther

NIM. 19129049

ABSTRAK

Nober Luther. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan media berbasis teknologi masih jarang digunakan, media yang digunakan oleh guru menggunakan media konvensional dan juga media abstrak. Guru berfokus pada buku paket, LKS, dan media gambar. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Belajar Di Kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Multimedia yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, media dan bahasa. Praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik. Uji efektifitas dilakukan dengan memberikan soal pre test dan post test kepada peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar yang memiliki tingkat validitas sangat valid, validitas media 85% (sangat valid), validitas materi 91,25% (sangat valid), dan validitas bahasa 92,5% (sangat valid). Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba SDN 01 Ulak Karang Selatan. Angket respon guru memperoleh hasil 92% (sangat praktis) dan peserta didik memperoleh hasil 92% (sangat praktis). Sedangkan pada sekolah tempat penelitian di SDN 29 Ulak Karang Utara, angket respon guru memperoleh hasil 96% (sangat praktis) dan peserta didik memperoleh hasil 95% (sangat praktis). Di SDN 25 Air Tawar Selatan, angket respon guru memperoleh hasil 96% (sangat praktis) dan peserta didik memperoleh hasil 94% (sangat praktis). Hasil efektifitas disekolah uji coba SDN 01 Ulak Karang Selatan dan sekolah tempat penelitian di SDN 29 Ulak Karang Utara dan SDN 25 Air Tawar Selatan hasil pre test dan post test ada peningkatan hasil. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan “Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas IV Sekolah Dasar” sangat valid, praktis dan efektif digunakan didalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Macromedia Flash 8*, Model ADDIE

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Padang Utara Kota Padang”**

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

1. Ibu Dra. Yetti Ariani M. Pd selaku ketua departemen 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 koordinator UPP 1 Air Tawar Departemen 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. Ibu Dr. Yeni Erita, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Reinita, M. Pd. dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M. Pd selaku tim dosen penguji I dan II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam Penelitian skripsi ini.
5. Ibu Nur Fadillah, S.Pd., M. Pd selaku validator ahli materi, Bapak Atri Walidi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media, dan juga Ibu Ari Suriani, S.Pd., 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 Efiana Rosita, M. Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Lucy Rahmayanti, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 01 Ulak Karang Selatan. Kepada Ibu Rossa Merry, S.Pd selaku kepala sekolah dan ibu Rita Marianti , S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 29 Ulak Karang Utara. Dan Kepada Ibu Zarnita, S. Pd dan Ibu Reni Handayani S. Pd selaku guru kelas IV di SDN 25 Air Tawar Selatan. Telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk dan penelitian Multimedia Interaktif yang peneliti kembangkan.
7. Orang tua hebat yang saya banggakan dan saya sayangi Bapak Marthen Kiding Allo dan Ibu Maria Pasau yang selalu mendoakan, mendukung dan

memberikan semangat. Atas doa, dukungan dan semangat yang bapa dan Ibu berikan, Puji Tuhan Naber bisa sampai pada tahap ini.

8. Kepada saudara kandung tercinta Heryanto Luther, Jhon Kiding Allo, Jusnan David, Meri Nita dan adik tersayang Heryanti Luther yang selalu memberikan doa terbaik dan juga memberi support kepada saya.
9. Tidak lupa juga kepada Pemerintah yang telah memberikan bantuan biaya perkuliahan selama perkuliahan saya.
10. Orang-orang baik di sekitar saya Putri Khairani, Survia Astri, Nana Meisah Putri, Reski Yesma Aulia, Rico Aulia Rahman dan semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas bantuannya.
11. Teman-teman PGSD angkatan 2019 terkhusus 19 AT 02 yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan proses penelitian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati di harapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan Pendidikan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Pengembangan	13
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	14
E. Manfaat Pengembangan	14
F. Asumsi dan Keterbatasann Pengembangann	15
G. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Multimedia Interaktif	18
2. <i>Macromedia Flash 8</i>	23
3. Pendekatan Konstruktivisme	30
4. Kurikulum Merdeka Belajar.....	35
5. Pembelajaran IPAS.....	39
B. Penelitian Yang Relevan	51
C. Kerangka Berfikir.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Model Pengembangan.....	57
B. Prosedur Pengembangan	58

C. Uji Coba Produk.....	63
1. Subjek Uji Coba Produk.....	63
2. Jenis Data	63
3. Instrumen Pengumpulan Data	63
4. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	76
A. Penyajian Data Uji coba.....	76
B. Analisis Data	86
1. Analisis Uji Validitas Multimedia Interaktif <i>Macromedia Flash 8</i>	86
2. Analisis Data Praktikalitas Multimedia Interaktif <i>Macromedia Flash 8</i>	88
3. Analisis Data Uji Efektifitas Multimedia Interaktif <i>Macromedia Flash 8</i>	90
C. Revisi Produk.....	91
1. Hasil Revisi Validitas Ahli Media.....	91
2. Hasil Revisi Validitas Ahli Materi	97
3. Hasil Revisi Validitas Ahli Bahasa	97
D. Pembahasan.....	97
1. Hasil Uji Validitas	99
2. Hasil Uji Praktikalitas	101
3. Hasil Uji Efektivitas	103
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	105
A. SIMPULAN	105
B. SARAN	107
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi – kisi instrumen validasi ahli media	65
Tabel 2	Kisi – kisi instrumen validasi ahli materi	66
Tabel 3	Kisi – kisi instrumen validasi ahli bahasa.....	67
Tabel 4	Kisi – kisi instrumen respon siswa.....	69
Tabel 5	Kisi – kisi instrumen respon guru	70
Tabel 6	Kriteria Penskoran Validitas Media Pembelajaran	71
Tabel 7	Kategori Validitas Media Pembelajaran	72
Tabel 8	Pedoman Skor Angket guru dan peserta didik.....	73
Tabel 9	Kategori Praktikalisisi	74
Tabel 10	Kriteria Keefektifitasan Multimedia Interaktif	75
Tabel 11	Daftar Nama Dosen Validator.....	84
Tabel 12	Revisi Ahli Media	92
Tabel 13	Revisi Ahli Materi.....	97
Tabel 14	Revisi Ahli Bahasa.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tampilan Menu	25
Gambar 2	Tampilan tool	26
Gambar 3	Tampilan Timeline	26
Gambar 4	Tampilan Action.....	26
Gambar 5	Tampilan Color	27
Gambar 6	Tampilan <i>Inspector</i>	27
Gambar 7	Tampilan Library.....	28
Gambar 8	Tampilan Align, Info dan Transform	28
Gambar 9	Kerangka Berfikir Multimedia Interaktif.....	56
Gambar 10	Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	58
Gambar 11	Alur Pengembangan Multimedia Interaktif.....	62
Gambar 12	Tampilan Pembukaan.....	79
Gambar 13	Tampilan Identitas modul	80
Gambar 14	Tampilan Capaian Pembelajaran.....	80
Gambar 15	Tampilan Profil Pelajar Pancasila	81
Gambar 16	Tampilan Tujuan Pembelajaran	81
Gambar 17	Tampilan Materi.....	82
Gambar 18	Tampilan Video Pembelajaran	82
Gambar 19	Tampilan Soal Evaluasi.....	83
Gambar 20	Tampilan Petunjuk	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	ACC Seminar Proposal.....	116
Lampiran 2	Surat Izin Observasi.....	117
Lampiran 3	Hasil Observasi dan Wawancara	118
Lampiran 4	Lampiran 4 Dokumentasi Observasi dan Wawancara.....	128
Lampiran 5	Surat Izin Validasi	130
Lampiran 6	Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 7	Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 8	Validasi Ahli Bahasa	147
Lampiran 9	ACC Penelitian.....	155
Lampiran 10	Surat Izin Penelitian.....	156
Lampiran 11	Modul.....	157
Lampiran 12	Hasil Angket Respon Guru.....	211
Lampiran 13	Hasil Angket Respon Peserta Didik	220
Lampiran 14	Hasil Efektivitas	223
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian.....	226

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran dimana pembelajaran akan dituntut berbasis teknologi, dunia pendidikan akan menyeimbangkan antar pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tuntutan zaman di era industry 4.0 saat sekarang. Pada pembelajaran abad 21 peserta didik akan menyesuaikan diri dengan keterampilan pada abad 21. Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Greenstein, 2012) dalam jurnal (Sugiyarti et al., 2018) yang berpendapat bahwa peserta didik di era abad 21 perlu menguasai keterampilan, keilmuan, metakognitif, berpikir kritis dan kreatif, selain itu peserta didik bisa berkomunikasi atau berkolaborasi secara efektif. (Arianti & Pramudita, 2022) juga berpendapat bahwa pada pembelajaran abad 21 ini sangat berkaitan dengan keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik. Kompetensi itu adalah komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi yang tinggi, selain itu peserta didik juga dituntut untuk terampil menggunakan teknologi. (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021) juga berpendapat bahwa tantangan di abad 21 adalah perubahan inovasi dan teknologi. Yang artinya guru harus siap untuk menghadapi perubahan di abad 21 sesuai dengan tuntutan zaman.

Pembelajaran abad 21 ditandai dengan perkembangan teknologi yang begitu pesatnya sehingga memberi dampak pada aspek kehidupan

seperti social budaya, ekonomi, politik dan juga terhadap pendidikan. Perubahan kurikulum pun terjadi seiring berjalannya waktu karena disesuaikan dengan era saat ini. Saat ini kurikulum pendidikan telah berubah dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka dengan tujuan agar pendidikan bisa bebas dalam menentukan cara mengajar sesuai dengan keterampilan masing-masing untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Awal perubahan kurikulum tersebut ditandai dengan kemunculan covid 19 pada akhir September 2019, itulah sebabnya mengapa kurikulum mengalami perubahan khususnya di Indonesia. Pandemic covid 19 telah membawa Indonesia kepada krisis pendidikan, sehingga berdampak pada perubahan pendidikan di Indonesia. Pendapat diatas diperkuat oleh (Faiz & Kurniawaty, 2020) dalam jurnal (Fitriyah & Wardani, 2022) yang mengatakan bahwa perubahan itu terjadi secara terstruktur disesuaikan dengan perkembangan zaman, sebagaimana yang kita telah kita tahu bahwa pada tahun 2020 pendidikan telah mengalami perubahan yang drastic dikarena efek dari pandemic tersebut.

Berdasarkan UU Kemendikbudristek No. 56 Tahun 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai pedoman Penerapan Kurikulum Baru di Sekolah Non Peserta Program Sekolah Penggerak. Menurut (Nugraha, 2022) perubahan kurikulum terjadi dikarenakan sesuatu yang alamiah dan selalu terjadi, dalam artian bahwa segala sesuatu dalam dunia ini pasti mengalami perubahan, termasuk didalam dunia pendidikan. Perubahan yang muncul

dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari berbagai macam aspek inovasi baik itu didalam system pendidikan, media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran maupun aspek yang berkaitan dengan ranah pendidikan. Menurut (Daris, 2019) salah yang dapat dilihat adalah perubahan kurikulum di Indonesia dilakukan untuk mengantisipasi kebutuhan dan perkembangan abad 21 yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum berbasis pendidikan karakter dan kompetensi. Perubahan yang terjadi karena adanya perubahan kompetensi, sehingga akan mempengaruhi keberlangsungan pendidikan dimasa yang akan datang..

Menurut (Nafrin & Hudaidah, 2021) Agar tujuan pendidikan tetap tercapai maka dilakukan perubahan didalam system pendidikan. Salah perubahan system pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh yang di sepakati oleh instansi sekolah maupun perguruan tinggi karena terbatas waktu untuk belajar dan berkumpul di dalam ruangan (Kelas). Secara tidak langsung hal ini sangat berdampak buruk bagi guru dan siswa/mahasiswa baik itu karena ketidaksiapan menghadapi PJJ maupun hambatan infrastruktur seperti jaringan, aliran listrik khususnya di daerah pedalaman, digital yang sangat rendah maupun aksesibilitas yang sulit. Selain itu keterbatasan interaksi secara langsung dan aksesibilitas yang terbatas sehingga sangat menghambat proses pembelajaran dan juga banyak materi yang tertinggal dikarenakan hambatan tersebut.

Ketertinggalan pembelajaran (*Learning Loss*) dan kesenjangan pembelajaran (*Learning Gap*) menjadi salah satu dampak dari pandemic itu

sendiri. Dimana siswa yang mengalami learning loss ketika belajar dari rumah, hal tersebut ditandai dengan factor geografis, strategis, demografis dan kebijakan dari sekolah itu sendiri, sedangkan learning gap dimana keadaan orang tua, siswa dan juga factor ekonomi yang menjadikan learning gap dimasa pandemi. Dan untuk mengantisipasi hal tersebut maka kemendikbud menerbitkan kurikulum darurat khususnya satuan pendidikan. Kurikulum darurat merupakan penyederhanaan kurikulum nasional yang diprediksi akan memenuhi kebutuhan layanan pendidikan dalam situasi Covid 19. Peyederhanaan tersebut terlatak pada pengurangan kd pada setiap mata pelajaran. Pemerintah juga telah menyiapkan modul dan assesmen agar guru tidak terlalu buru-buru mengejar kertertinggalan target kurikulum nasional. Dalam rangka pemulihan maka diberi 3 opsi dalam menyelenggarakan kurikulum sesuai dengan kebuthan peserta didik. Opsi tersebut yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka. Saat ini peran guru sangat penting karena harus siap dalam segala perubahan kebijakan dalam pendidikan. Covid 19 merupakan salah satu factor dari *learning loss* mau *learning gap* oleh karena itu untuk mengatsi permasalahan tersebut maka dari itu untuk memulihkan kurikulum saat ini yaitu dengan memberlakukan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dilaksanakan secara bertahap dimana pada tahun pertama khususnya di sekolah dasar kelas 1 dan kelas 4 sudah menerapkan kurikulum merdeka dan untuk kelas 2,3,5, dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013.

Keberadaan teknologi tentunya menguntungkan juga bagi dunia pendidikan. Saat ini media pembelajaran merupakan suatu komponen memiliki peran dan fungsi yang sangat penting sekali demi keberlangsungan pembelajaran (Al-Ta'dib, 2013). Sejalan dengan pendapat diatas (Nofrida & Reinita, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah teknologi untuk mengantar pesan yang dapat digunakan untuk keperluan belajar mengajar agar dapat merangsang pikiran, semangat, perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Reinita (2020) dalam jurnal (Octaliani, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting didalam proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan guru kepada peserta didik dapat diterima dan direspon sehingga peserta didik dapat terlibat dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berguna didalam proses belajar untuk mendukung perubahan kurikulum merdeka dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Menurut (Maulita & Erita, 2021) ilmu pengetahuan mudah didapati dengan perkembangan iptek yang semakin maju, ini bisa berpengaruh pada perkembangan belajar peserta didik. Media sendiri bisa menjadi alat perantara yang baik antar guru dan siswa agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal. Hal ini didukung (Daryanto, 2016 : 5) bahwa media pendidikan merupakan alat komunikasi antar guru dan siswa didalam proses mengajar.

Menurut (Kustandi dan sutjipto, 2011:9) media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk memudahkan dan memperjelas materi yang akan

diberikan guru pada siswa didalam proses belajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai seperti yang di harapkan. (Febliza dan Afdal, 2015:17) munculnya media yang digunakann didalam proses belajar dapat meningkat daya ingat, daya serap, serta pengalaman belajar yang nyata. Pendapat diatas didukung oleh (Putra, dkk, 2020) yang mengatakan bahwa media seperti komputer sangat efektif digunakan didalam proses pembelajaran karena tidak banyak menghabiskan waktu serta biaya dan juga meningkatkan semangat belajar siswa. Menurut (Erita & Sani 2021) dalam proses belajar hal yang perlu diperhatikan adalah kegiatan belajar/proses belajar. Karena itu akan menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pelajaran tersebut. Melihat hal itu banyak faktor yang memungkinkan tujuan belajar tidak tercapai, seperti guru, siswa, metode serta media yang digunakan. Dalam hal ini media pembelajaran memiliki poin yang sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran juga diiringin dengan usaha guru di dalam kelas untuk memahami karakteristik peserta didik yang pada usianya memiliki rasa ingin tahu, berkeinginan tinggi, dan berkeinginan mencoba segala sesuatu yang ada disekitarnya. Adanya keragaman peserta didik yang heterogen, guru berusaha menyeimbangkan hal tersebut dengan bantuan media pembelajaran yang tepat (Handayani & Muhammadi, 2020). Guru menjadi tonggak utama dialam proses pembelajaran terutama dikelas, proses pembelajaran dikelas saat ini sangat berbeda dengan pembelajaran terdahulu. Menurut (Nurseto, 2019) pendidikan saat sekarang ini telah

memasuki dunia media atau teknologi, hal tersebut membuat kegiatan pada saat pembelajaran menuntut untuk mengurangi metode ceramah dengan menggantikan dengan penggunaan media pembelajaran agar peserta didik tidak hanya terfokus pada guru sahaja. Guru juga harus mampus dalam membuat dan menguasai media pembelajaran. Menurut (Puspitasari, 2019) guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran seperti komputer dapat mengembangkan kemampuan siswa didalam memahami pembelajaran hal ini dikarenakan anak di beri peluang untuk memilih dengan sendirinya sesuai dengan perkembangan zaman. Pernyataan di atas di dukung oleh Dale (dalam Arsyad, 2009) bahwa persentasi belajar peserta didik yang didapatkan dengan cara memakai indera penglihatan sebanyak 75%, sedangkan dengan indera dengar sebanyak 13% dan memakai indera lainnya sebanyak 12%. Dari data yang sebutkan menunjukkan bahwa media pembelajaran bisa membantu pada proses belajar sehingga mampu munumbuhkan kemampuan daya ingat serta daya serap siswa. Menurut (Indarti & Erita, 2021) bahwa media pembelajaran sangat berperan penting didalam menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, didalam proses pembelajaran sangat penting menggunakan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

Salah satu media yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran adalah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan perangkat yang biasanya digunakan untuk membuat website, Games, Animasi dan media pembelajaran. Menurut (Rahmi et al., 2019) dalam firdaus (2012) *Macromedia Flash* merupakan perangkat atau aplikasi untuk animasi yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Menurut Gora, dalam jurnal (Fitri, J., Sarmidin, & Mailani, 2019) *Macromedia Flash 8* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi, games, presentasi dan media pembelajaran interaktif. Hal ini didukung oleh Rena (2014) dalam jurnal (Rahmi et al., 2019) *Macromedia Flash 8* merupakan sebuah program yang diperuntukkan untuk membuat animasi dan website. Tak hanya itu *Macromedia Flash 8* juga bisa digunakan untuk membuat games, presentasi dan media pembelajaran interaktif yang menarik. Keuntungan dalam menggunakan *Macromedia Flash 8* adalah membuat pembelajaran lebih nyaman, kemudahan dalam mengajar, dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. *Macromedia Flash 8* adalah perangkat yang biasanya dipakai untuk membuat media ajar yang disertai dengan animasi yang menarik sehingga mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien (Febaliza & Afdal, 2015: 144). *Macromedia Flash 8* bisa menciptakan berbagai perangkat seperti publikasi, presentasi dan proyek yang bisa berupa gambar, teks, video, animasi, audi dan audio-visual. Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dapat di akses di komputer tanpa harus menggunakan

aplikasi dan juga dapat dicetak diberbagai ukuran. Hal ini menunjukkan bahwa *Macromedia Flash 8* boleh digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8*, maka, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah pendekatan yang bisa digunakan adalah pendekatan Konstruktivisme. Pendekatan konstruktivisme menurut (Febriani, 2021) pendekatan konstruktivisme merupakan suatu proses dalam pembelajaran dimana proses tersebut untuk mengkondisikan siswa untuk aktif membangun konsep, pengertian, dan pengetahuan baru. Oleh karena itu pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar peserta didik mampu mengorganisasi pengalaman yang dialami menjadi pengetahuan bermakna. Secara teori pendekatan ini memberikan kepada siswa agar dapat bebas untuk berfikir. Menurut (Fitria et al., 2021) sebagaimana yang dikutip dalam (Nurhadi, 2003) pendekatan konstruktivisme adalah suatu pendekatan dimana peserta didik harus mampus menemukan ataupun menstransformasi suatu informasi yang komplek ke situasi yang lain. Dalam pendekatan konstruktivisme diharapkan peserta didik lebih aktif dan kreatif. Guru diharapkan dapat memberikan kegiatan yang dapat merangsang pengetahuan siswa, membantu mereka mengekspresikan gagasan dan dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka sendiri.

Berdasarkan studi pendahuluan yang Peneliti lakukan di Gugus 1 Kecamatan Padang Utara Kota Padang pada SDN 01 Ulak Karang Selatan, SDN 02 Ulak Karang Selatan, SDN 07 Ulak Karang Selatan dan SDN 29 Ulak Karang Utara pada tanggal 30 Januari 2023, dilanjutkan di SDN 25 Air Tawar Selatan pada tanggal 02 februari 2023, dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan bahwa sarana dan prasarana seperti listrik, Infokus, Speaker dan wifi sudah disediakan. Namun penggunaan media berbasis teknologi masih jarang digunakan, adapun media yang digunakan oleh guru menggunakan media konvensional dan juga media abstrak. Guru kebanyakan berfokus pada buku paket dan LKS serta media gambar saja, dengan pembelajaran seperti itu, maka proses belajar terlihat sangat monoton karena peserta didik hanya terfokus pada guru saja. Ada sekolah seperti di SDN 02 Ulak Karang Selatan yang memang sarana dan prasarana belum memadai seperti tidak adanya Infokus dan Speaker untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga menemukan bahwa belum adanya pengembangan multimedia interaktif Macromedia Flash 8 yang dikembangkan di gugus tersebut. Dari hasil angket yang disebarakan kepada peserta didik peneliti juga menemukan bahwa peserta didik jenuh bahkan terkadang tidak fokus dengan metode yang digunakan guru saat mengajar, hal ini membuat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik kurang dipahami oleh peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan studi pendahuluan yang Peneliti lakukan, maka Peneliti menyimpulkan bahwa sarana dan prasarana sudah tersedia namun

penggunaan IT yang tersedia di sekolah belum maksimal digunakan oleh guru. Kurang dikembangkannya media inovatif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik serta belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru perlu meningkatkan kemampuan mengolah media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik tidak bosan.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti jabarkan tersebut maka Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang cocok digunakan yakni *Macromedia Flash 8* menggunakan pendekatan Konstruktivisme yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik dengan banyaknya bentuk proses pembelajaran serta *template* yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman dan Ari Widyaningrum (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku" menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sangat layak digunakan pada kelas II SD.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Husaini (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Banjarsari Pandaan Pasuruan" menyimpulkan

bahwa *Macromedia Flash 8* yang digunakan memperoleh kriteria yang valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Verdian Lianto Hermansyah (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat setelah menggunakan *Macromedia Flash 8* sehingga penggunaan media layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulhaq Zuhdi (2021) dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media (MEJARA) Menggunakan *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPS Materi Karakteristik Negara Asean Untuk Siswa Kelas IV SD” menyimpulkan *Macromedia Flash 8* sangat valid dan layak digunakan untuk peserta didik kelas iv untuk memahami materi Karakteristik Negara Asean.

Berdasarkan beberapa penelitian terkait dengan *Macromedia Flash 8* diatas belum ditemukan lagi penggunaan *Macromedia Flash 8* menggunakan pendekatan konstruktivisme pada kurikulum merdeka belajar. Dari kesimpulan yang diambil dari penelitian sebelumnya penggunaan *Macromedia Flash 8* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dari latar belakang dan permasalahan yang telah dijabarkan, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan

Multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Padang Utara Kota Padang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas, maka Peneliti kemukakan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan multimedia *Macromedia Flash 8* berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi IPAS untuk siswa di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan multimedia *Macromedia Flash 8* berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi IPAS untuk siswa di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifitasan pengembangan multimedia *Macromedia Flash 8* berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi IPAS untuk siswa di kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan, maka tujuan dari pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi IPAS untuk siswa di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.

2. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi IPAS untuk siswa di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.
3. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi IPAS untuk siswa di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Peneliti, adanya sebuah produk multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* pada materi IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Adapun spesifikasi produk multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif didesain menggunakan *software Macromedia Flash 8* dan dikemas dalam bentuk CD.
2. Bentuk produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* menggunakan pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Belajar
3. Penyajian materi IPAS didalam multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* yang berisi materi pada IPAS BAB 5 Topik A dan B.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. **Bagi Peneliti** : Untuk menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. **Bagi guru** : Menyampaikan masukan sebagai usaha pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Sebagai bahan referensi atau acuan dalam mengembangkann media yang baru sehingga mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. **Bagi siswa** : Sebagai alat penunjang pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan minat serta semangat dalam belajar.
4. **Bagi sekolah** : Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pencapaian kurikulum yang dikembangkan sekolah serta mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. **Bagi PGSD FIP UNP** : Sebagai pedoman bagi mahasiswa lain untuk membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* maupun *software* lainn untuk membuat media pembelajaran yang baikk dan benar.

F. Asumsi dan Keterbatasann Pengembangann

Asumsi dari pengembangan Multimedia interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* ini dapat menghasilkan produk yang baik dan sesuai standar melalui uji validitas dan praktikalitas. Pengembangan Multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* ini juga diharapkan dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan Multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* berbasis pendekatan Konstruktivisme pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE menurut (Cahyadi, 2019) merupakan perwujudan dari perancangan sebuah produk dalam hal ini adalah Multimedia Pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari analysis (analisis), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi).

Mempertimbangkan tenaga, waktu, pikiran dan biaya, maka dalam pelaksanaan penelitian, Peneliti hanya melakukan dengan skala terbatas yaitu 2 sekolah, dikelas IV Serta materi BAB 5 (Cerita Tentang Daerahku) Topik 1 (Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?) peneliti hanya mengambil materi pada pertemuan pertama sahaja dikarenakan pada pertemuan materinya kurang mendukung untuk multimedia macromedia flash 8 itu sendiri sehingga peneliti melanjutkan ke BAB selanjutnya & 2 (Daerahku dan Kekayaan Alamnya).

G. Definisi Istilah

Adapun penjelasan dari istilah yang berkenaan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dipakai untuk mempermudah dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa di dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan.

2. *Macromedia Flash 8* adalah perangkat yang biasanya dipakai untuk mendesain pembelajaran yang diikuti dengan animasi yang menarik sehingga mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.
3. Validitas ialah proses kegiatan untuk menilai apakah sebuah produk tersebut layak untuk digunakan, melalui angket yang diisi oleh ahli atau validator.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan melalui pelaksanaan pembelajaran.
5. Efektivitas adalah sebuah situasi yang memperlihatkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang dapat diukur kualitas, kuantitas, dan waktu, sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.