

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI  
ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V SD DI KABUPATEN AGAM**

**TESIS**

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan*



**Oleh**

**SENTOT SETIA BUDI**

**NIM. 20124058**

**PROGRAM MAGISTER PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

## ABSTRAK

**Sentot Setia Budi, 2023. Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pelaksanaan proses pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional, yakni pembelajaran dilakukan cenderung dengan cara ceramah dan berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, yaitu hanya gambar yang terdapat pada buku tema. Selain itu, media pembelajaran juga tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kecenderungan menyukai pembelajaran menggunakan teknologi digital. Kondisi tersebut membuat siswa kurang motivasi belajar. Hal itu terlihat dari perilaku siswa di kelas yang tidak menunjukkan semangat untuk belajar. terdapat siswa yang justru mengganggu teman, mengobrol dengan teman sebangku, sibuk dengan kegiatannya sendiri yakni mencoret-coret buku, serta ditemui juga siswa yang sering izin keluar ke kamar mandi. Hasil belajar siswa juga rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D yang memiliki empat tahap, yaitu *Define, Designe, Develop, dan Deseminate*.

Pada tahap *Define* dilakukan analisis awal, analisis peserta didik, analisis, konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan. Pada tahap *Design* dilakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* sebagai rancangan multimedia interaktif yang dikembangkan. Pada tahap *Develop* produk yang dikembangkan sesuai dengan langkah sebelumnya akan dilakukan validasi dengan para pakar, Pada aspek materi memperoleh 92% dengan kategori sangat valid, aspek media memperoleh 76% dengan kategori valid, dan aspek bahasa memperoleh 94% dengan kategori sangat valid. Media yang sudah dinyatakan valid oleh ahli materi, bahasa dan media, dilakukan penyebaran. Penyebaran dilakukan pada skala terbatas dan skala luas. Skala terbatas dilakukan di SD 22 Koto Tengah, sedangkan skala luas dilaksanakan di SD19 Gadut, SD 25 Gadut, dan SD 18 Koto Tengah. Penyebaran dilakukan untuk melihat praktikalitas dan efektivitas produk. Pada uji coba skala terbatas dan skala luas, meperoleh kategori praktikalitas sangat praktis dari respon guru dan siswa. Uji efektivitas pada aspek motivasi dan hasil belajar siswa pada skala terbatas dan skala luas, terdapat peningkatan pada aspek motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, efektif serta sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Adobe Flash CS6*, Hasil Belajar, Motivasi Belajar**

## ABSTRACT

**Sentot Setia Budi, 2023. Development of Interactive Multimedia Based on Adobe Flash CS6 Application to Increase Motivation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students in Agam Regency.**

This research is motivated by the implementation of the learning process, which is still carried out conventionally, namely, by lecturing and being teacher-centered. The learning media used is less attractive, namely only the pictures contained in the theme book. In addition, learning media are also not in accordance with the characteristics of students who have a tendency to like learning using digital technology. These conditions make students less motivated to learn. This can be seen from the behavior of students in class who do not show enthusiasm for learning. There were students who actually disturbed their friends by chatting with their desk mates while busy with their own activities, namely scribbling on books, and there were also students who often had permission to go out to the bathroom. Student learning outcomes are also low.

This study aims to develop learning media in the form of interactive multimedia based on Adobe Flash CS6 that are valid, practical, and effective to increase student motivation and learning outcomes. The research uses research and development (R&D) methods with a 4D development model that has four stages: define, design, develop, and disseminate.

In the Define stage, initial analysis, student analysis, concept analysis, task analysis, and objective analysis were carried out. At the design stage, flowcharts and storyboards are made into interactive multimedia designs that are developed. In the development stage, the product developed according to the previous steps will be validated by experts. In the material aspect, 92% is in the very valid category, the media aspect is 76% in the valid category, and the language aspect is 94% in the very valid category. Media that has been declared valid by material, language, and media experts is distributed. Deployment is carried out on a limited and wide scale. The limited scale was carried out at SD 22 Koto Tengah, while the wide scale was carried out at SD 19 Gadut, SD 25 Gadut, and SD 18 Koto Tengah. Deployment is done to see the practicality and effectiveness of the product. In limited and wide-scale trials, obtaining very practical practicality categories from the responses of teachers and students. Test the effectiveness of the motivational aspects and student learning outcomes on a limited and wide scale, and there is an increase in the motivational aspects and student learning outcomes. Based on the results of this study, the developed interactive multimedia is stated to be valid, practical, effective, and suitable for use in the learning process.

**Keywords : Interactive Multimedia, Adobe Flash CS6, Learning Outcomes, Learning Motivation**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

Nama Mahasiswa : Sentot Setia Budi

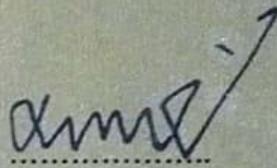
NIM : 20124058

Nama

Tanda Tangan

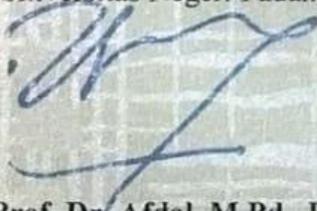
Tanggal

Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA., Ph.D  
Pembimbing



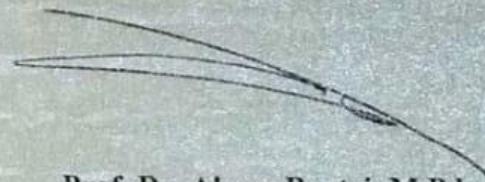
27-09-2023

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang



Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons  
19850505 200812 1 002

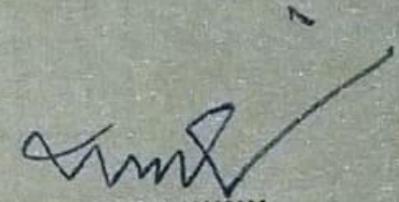
Koordinator Program Studi  
S2 dan S3 Pendidikan Dasar

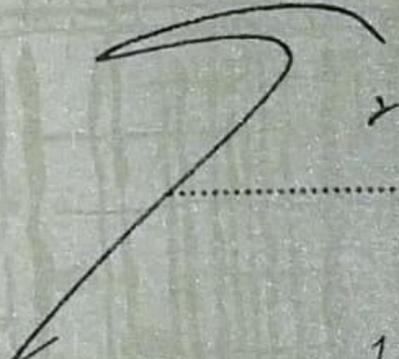


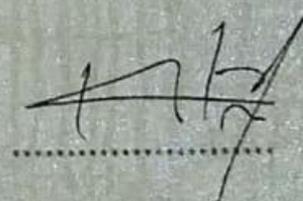
Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd  
19610722 198602 1 002

**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

1.	<u>Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA., Ph.D</u> Ketua	 .....
----	----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

2.	<u>Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd</u> Anggota	 .....
----	----------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

3.	<u>Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd</u> Anggota	 .....
----	-------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

Mahasiswa

Nama : **Sentot Setia Budi**

NIM : 20124058

Tanggal Ujian : 25 Agustus 2023

## **PERNYATAAN KEASLIAN TESIS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI  
ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL  
BELAJAR SISWA SD DI KABUPATEN AGAM**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 2023

Yang memberi pernyataan



**Sentot Setia Budi**

**NIM. 20124058**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam. Tesis ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd, sebagai koordinator Program Studi Pendidikan Dasar yang telah memberikan bantuan, arahan, serta motivasi dalam perkuliahan dan urusan administrasi.
2. Bapak Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA, Ph.D selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing memberi bantuan, arahan, serta motivasi hingga selesainya pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis ini.
3. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd selaku kontributor yang telah memberikan sumbangan pengetahuan serta pemikiran melalui masukan dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
4. Ibu Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd, Bapak Drs. Syafril Ahmad, M.Pd., Ph.D, Ibu Asmaneli, M.Pd, Bapak Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd, dan Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd selaku validator yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan produk multimedia interaktif pada penelitian ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan dan menyelesaikan tesis ini.
6. Teristimewa untuk keluarga yang selalu memberikan do'a, motivasi dan kerja keras demi kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan studi dan tesis ini.
7. Semua teman-teman dan sahabat, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian 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 kesempurnaan tesis ini.

Padang, 2023  
Peneliti,



Sentot Setia Budi  
NIM. 20124058

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	14
C. Pembatasan Masalah .....	14
D. Rumusan Masalah .....	15
E. Tujuan Penelitian .....	15
F. Manfaat Penelitian .....	16
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Landasan Teori.....	18
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	18
2. Hakikakat Multimedia Interaktif .....	25
3. Hakikat <i>Adobe Flash CS6</i> .....	27
4. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu .....	35
5. Hakikat Motivasi Belajar .....	41
6. Hakikat Hasil Belajar.....	45
B. Kajian Penelitian Relevan .....	48

C. Kerangka Berpikir.....	55
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>58</b>
A. Jenis Penelitian.....	58
B. Prosedur Pengembangan .....	59
C. Jenis Data .....	65
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	65
E. Teknik Analisis Data.....	73
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>77</b>
A. Hasil Penelitian .....	77
1. Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	77
2. Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	81
3. Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	87
4. Hasil Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ).....	96
B. Pembahasan.....	109
C. Keterbatasan Penelitian.....	116
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>117</b>
A. Kesimpulan .....	117
B. Implikasi.....	118
C. Saran.....	119
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai PTS Kelas V Semester I SD Negeri 22 Koto Tengah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam T.A 2022-2023 .....	8
Tabel 1.2 Nilai PTS Kelas V Semester I SD Negeri 19 Gadut Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam T.A 2022-2023 .....	9
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas untuk Ahli Materi.....	67
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas untuk Ahli Bahasa .....	68
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas untuk Ahli Media .....	69
Tabel 3.4 Instrumen Praktikalitas Siswa .....	70
Tabel 3.5 Instrumen Praktikalitas Guru .....	71
Tabel 3.6 Kisi-kisi Motivasi Belajar .....	72
Tabel 3.7 Kriteria Validasi.....	73
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Praktikalitas.....	74
Tabel 3.9 Rancangan Penelitian.....	75
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Motivasi Belajar .....	76
Tabel 3. 11 Kriteria Tingkat Hasil Belajar.....	76
Tabel 4.1 Storyboard dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS6 .....	83
Tabel 4.2 Hasil Validasi oleh Validator Ahli Materi atau Isi .....	89
Tabel 4.3 Hasil Revisi Sesuai Saran Ahli Materi atau Isi .....	90
Tabel 4.4 Validasi oleh Ahli Bahasa.....	91
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Sesuai Saran Ahli Bahasa.....	92
Tabel 4.6 Validasi oleh Ahli Desain Media .....	94
Tabel 4.7 Hasil Revisi Sesuai Saran Ahli Desain Media .....	95

Tabel 4.8 Hasil Praktikalitas Produk oleh Guru Pada Skala Terbatas .....	98
Tabel 4.9 Hasil Praktikalitas Produk oleh Siswa Pada Skala Terbatas.....	99
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Pretest-Posttest Motivasi Belajar Siswa Pada Skala Terbatas .....	100
Tabel 4.11 Rekapitulasi Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa Pada Skala Terbatas .....	101
Tabel 4. 12 Hasil Praktikalitas Produk oleh Guru Pada Skala Luas .....	104
Tabel 4. 13 Hasil Praktikalitas Produk oleh Siswa Pada Skala Luas.....	105
Tabel 4. 14 Hasil Rekapitulasi Pretest-Posttest Motivasi Belajar Siswa Pada Skala Luas .....	106
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa Pada Skala Luas .....	108

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Modifikasi dari Thiagarajan (Sugiyono, 2022).....	57
Bagan 3.1 Skema Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar di Kelas V Sekolah Dasar dengan Model 4-D Modifikasi dari Thiagarajan (Sugiyono, 2022).....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS6</i> .....	29
Gambar 2.2 Jendela Utama <i>Adobe Flash CS6</i> .....	30
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	126
Lampiran 2 .....	148
Lampiran 3 .....	164
Lampiran 4 .....	186
Lampiran 5 .....	198
Lampiran 6 .....	208
Lampiran 7 .....	210
Lampiran 8 .....	213
Lampiran 9 .....	252
Lampiran 10 .....	266
Lampiran 11 .....	278
Lampiran 12 .....	279
Lampiran 13 .....	297
Lampiran 14 .....	299
Lampiran 15 .....	303
Lampiran 16 .....	304
Lampiran 17 .....	310
Lampiran 18 .....	314
Lampiran 19 .....	320
Lampiran 20 .....	325
Lampiran 21 .....	333
Lampiran 22 .....	342

Lampiran 23 .....	346
Lampiran 24 .....	352

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum 2013 atau disebut juga sebagai kurtilas adalah kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini mulai diberlakukan pada tahun 2013 silam. Kurikulum 2013 menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa harus terlibat aktif pada proses pembelajaran, seperti diskusi kelompok, mengumpulkan informasi, serta mengomunikasikan atau mempresentasikan. Dengan peran guru di dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebagai seorang fasilitator. Sejalan dengan pendapat (Sutiah, 2019) yang menyatakan bahwa kurikulum 2013 memiliki ciri pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru harus memahami kondisi siswa, seperti motivasi belajar mereka. Menurut (Nuridayanti, 2022) motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang timbul baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru perlu memahami dan memperhatikan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar erat kaitannya dengan hasil belajar. Keduanya saling berbandaing lurus, yaitu semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka hasil belajarnya akan tinggi. Sejalan dengan pendapat (Rahman, 2021;

Yusuf, 2019) yang menyatakan bahwa tingginya motivasi belajar pada siswa akan mempengaruhi hasil belajar yang lebih maksimal. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan gigih dalam belajar serta mempunyai sikap yang pantang menyerah, sehingga hasil belajar mereka akan lebih baik.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki ciri-ciri yang dapat diamati. Menurut Brown (Sutianah, 2021) ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, yaitu (1) tertarik dengan pembelajaran yang dipelajari, (2) mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya kepada guru, (3) ingin dirinya diakui oleh orang lain, (4) selalu mengingat pelajaran dan mengulanginya kembali. Selain itu, ciri-ciri yang dapat menjadi acuan bahwasannya seorang siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, yaitu (1) siswa memiliki minat atau ketertarikan untuk mengikuti pelajaran, (2) siswa memiliki semangat dan tanggung jawab untuk mengerjakan tugas-tugas belajar sampai selesai, (3) siswa merasa senang mengerjakan tugas yang diberikan (Jamaluddin & Hajar, 2022). Dari pendapat diatas dapat ditarik benang merah, bahwasannya ciri-ciri yang menandakan siswa memiliki motivasi yang tinggi adalah (1) memiliki minat atau ketertarikan terhadap pembelajaran maupun proses yang dijalankan, (2) memiliki antusias yang tinggi tiap kali mengikuti proses pembelajaran, (3) mengerjakan setiap tugas yang diberikan dengan penuh semangat serta bertanggung jawab untuk menyelesaikannya, (4) siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan rasa

senang dan tidak mengeluh, (5) ingin dirinya diakui oleh orang lain terhadap pencapaiannya, (6) selalu mengingat pelajaran dan mengulanginya kembali di luar jam pembelajaran.

Setiap melaksanakan proses pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan kondisi siswa terkait motivasi belajarnya. Mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi atau rendah. Karena motivasi belajar siswa dapat naik-turun (Firmansyah, 2021). Timbulnya motivasi belajar disebabkan oleh 2 hal, yakni keinginan dari dalam diri peserta didik atau dikenal dengan motivasi intrinsik, dan dorongan dari luar diri peserta didik atau disebut motivasi ekstrinsik (Sardiman, 2018). Keinginan atau dorongan dari dalam diri peserta didik seperti kemauan belajar, sedangkan dorongan dari luar seperti kondisi kelas yang kondusif serta penggunaan media pembelajaran yang menarik. Supaya siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, guru perlu merancang proses pembelajaran yang bervariasi, serta penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut (Febrita & Ulfah, 2019; Ulfa & Nasryah, 2020) penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat motivasi belajar siswa lebih meningkat.

Dalam menentukan penggunaan media untuk proses pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan unsur menarik dari media pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pelajaran, serta karakteristik dari peserta didik. Media pembelajaran harus menarik dari segi tampilan. Karena pada dasarnya salah satu fungsi media pembelajaran menurut Arsyad (Jalinus, 2016) adalah sebagai atensi, yakni media dapat menarik dan mengarahkan

perhatian dari siswa agar berkonsentrasi pada isi pelajaran. Isi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa tidak merasa bingung dalam menggunakan media pembelajaran. media pembelajaran juga harus sesuai dengan karakteristik siswa agar media sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa (Marlina dkk, 2021).

Siswa pada tingkat SD termasuk ke dalam generasi *alpha*. Generasi *alpha* lahir pada rentang waktu setelah tahun 2010. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nurhasanah & Indrajit, 2021) generasi *alpha* merupakan anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 hingga 2025. Generasi ini sangat akrab dengan teknologi terbaru seperti *smartphone*. Bahkan dari usia balita saja, sering kita jumpai generasi ini telah mampu menggunakan teknologi tersebut. Maka tidak heran apabila generasi ini dikategorikan sebagai generasi yang paling melek dengan teknologi digital dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Kehidupan generasi ini sangat dekat dengan perangkat teknologi *mobile* dan aplikasi-aplikasi sebagai pemenuhan kehidupan sehari-hari (Kuswandi dkk., 2021). Karakteristik generasi *alpha* menurut (Wijoyo dkk. 2020) yaitu : 1) memiliki ketergantungan dengan teknologi yang ada seperti *smartphone* dan internet, 2) pola pikir mereka lebih terbuka, 3) lebih kreatif. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut (Sholichah, 2020) karakteristik dari generasi *alpha*, yaitu lebih cerdas, kritis, mandiri, kreatif, lebih cepat melakukan pekerjaan, dan cenderung berpikir

instan. Melihat karakteristik dari generasi *alpha* yang memiliki kecenderungan menyukai teknologi terbaru seperti *smartphon* dengan aplikasi digitalnya. Maka penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital sesuai dengan karakteristik mereka.

Untuk mengetahui kondisi di lapangan, peneliti melakukan studi pendahuluan di Kelas V SD Negeri 22 Koto Tengah, SD Negeri 19 Gadut, SD Negeri 25 Gadut, Serta SD Negeri 18 Koto Tengah. Keempat sekolah tersebut terletak di Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam. Studi pendahuluan peneliti laksanakan pada tanggal 19 sampai 22 September 2022. Studi pendahuluan dilakukan untuk menganalisa kurikulum, pelaksanaan proses pembelajaran, sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran, serta karakteristik siswa yang secara langsung data diambil dari hasil pengamatan (observasi) dan wawancara dengan guru dan siswa di keempat sekolah. Hasil studi pendahuluan yang peneliti laksanakan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran menunjukkan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran di keempat sekolah masih berjalan secara konvensional. Guru cenderung melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara ceramah dan pembelajaran lebih berpusat pada guru. Dalam pembelajaran, guru menggunakan buku tema sebagai sumber belajar sekaligus menjadikan gambar di dalamnya sebagai media pembelajaran. Respon siswa selama kegiatan pembelajaran menunjukkan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, banyak ditemui siswa yang tidak fokus belajar, terlihat dari perilaku mereka yang mengganggu teman, mengobrol dengan teman

sebangku, sibuk dengan kegiatannya sendiri yakni mencoret-coret buku, serta ditemui juga siswa yang sering izin keluar ke kamar mandi.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V di keempat sekolah. Menurut guru di keempat sekolah tersebut, mereka melaksanakan proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku tema sebagai bahan ajar sekaligus menggunakan gambar-gambar yang ada di dalamnya sebagai media pembelajaran. Dengan situasi tersebut, akhirnya pembelajaran dilaksanakan secara konvensional dengan cara ceramah. Ketersediaan media digital di sekolah juga masih kurang. Kemudian, hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V di keempat sekolah, menyatakan bahwasannya proses pelaksanaan pembelajaran tema dilakukan dengan cara guru menjelaskan materi pembelajaran, setelah selesai menjelaskan guru bertanya mengenai materi yang belum dipahami, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian latihan. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional.

Peneliti melakukan pengamatan dan analisa terhadap perangkat pembelajaran yakni RPP dan silabus kelas V di keempat sekolah yang digunakan oleh guru. Berdasarkan analisa tersebut, media yang digunakan oleh guru untuk mengajar yaitu gambar yang terdapat pada buku tema. Media tersebut kurang menarik dan kurang variatif. Berdasarkan fenomena yang ditemui di lapangan, permasalahan yang ada di keempat sekolah tersebut adalah proses pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional, yakni pembelajaran cenderung dilaksanakan dengan cara

ceramah serta guru masih menjadi pusat pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran kurang menarik dan bervariasi, serta belum menggunakan media digital. Padahal siswa kelas V yang termasuk sebagai *generasi alpha* memiliki kecenderungan menyukai pembelajaran menggunakan teknologi digital. Kondisi tersebut membuat siswa kelas V di keempat sekolah menjadi kurang motivasi belajarnya, hal tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan juga rendah. Di SD Negeri 22 Koto Tengah, ketuntasan belajar minimal (KBM) adalah 70, sedangkan jumlah siswa kelas V adalah 22 orang. Dari jumlah tersebut, siswa yang nilai rata-ratanya di atas KBM adalah 8 orang dan sisanya masih dibawah KBM. Artinya, persentase siswa yang nilai rata-rata di atas KBM adalah 36 %, sedangkan yang di bawah KBM adalah 64 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Nilai PTS Kelas V Semester I SD Negeri 22 Koto Tengah  
Kecamatan Tiltang Kamang Kabupaten Agam T.A 2022-2023**

No	Nama Siswa	MAPEL					Jumlah	KBM	Rata-Rata
		PPKn	B.I	IPA	IPS	SBdP			
1	RRP	70	60	55	55	75	315	70	63
2	MW	75	65	65	65	75	345	70	69
3	AR	80	85	70	80	75	390	70	78
4	AB	75	80	75	65	80	375	70	75
5	AAF	60	60	55	65	55	295	70	59
6	AZA	60	70	60	75	70	335	70	67
7	AZN	80	75	70	80	75	380	70	76
8	BL	75	65	70	65	65	340	70	68
9	CW	65	65	65	70	80	345	70	69
10	DAP	70	65	55	60	65	315	70	63
11	FRP	75	60	75	75	65	350	70	70
12	FA	70	60	60	70	65	325	70	65
13	JS	75	65	70	60	65	335	70	67
14	MA	85	65	75	85	80	390	70	78
15	MF	80	75	70	80	60	365	70	73
16	NA	70	70	70	75	60	345	70	69
17	NS	80	70	65	65	80	360	70	72
18	RKF	65	60	55	45	65	290	70	58
19	RE	60	65	55	50	55	285	70	57
20	AFM	60	65	60	50	75	310	70	62
21	JAF	90	85	75	70	80	400	70	80
22	AAP	60	65	65	65	65	320	70	64
<b>Jumlah</b>									1502
<b>Rata-rata</b>									68.27

**Sumber : Data Sekunder dari Guru Kelas V SDN 22 Koto Tengah**

Sedangkan di SD Negeri 19 Gadut, KBM adalah 70, jumlah siswa kelas V adalah 21 orang. Dari jumlah tersebut, siswa yang nilai rata-ratanya di atas KBM adalah 9 orang dan sisanya masih dibawah KBM. Artinya, persentase siswa yang nilai rata-rata di atas KBM adalah 42 %, sedangkan yang di bawah KBM adalah 58 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2 Nilai PTS Kelas V Semester I SD Negeri 19 Gadut Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam T.A 2022-2023**

No	Nama Siswa	MAPEL					Jumlah	KBM	Rata-Rata
		PPKn	B.I	IPA	IPS	SBdP			
1	RP	70	65	55	60	70	320	70	64
2	AAP	65	65	65	65	75	335	70	67
3	NN	80	75	65	55	70	345	70	69
4	AR	70	75	75	65	70	355	70	71
5	AAW	70	75	65	75	80	365	70	73
6	ARF	75	70	60	75	80	360	70	72
7	BR	65	70	65	75	70	345	70	69
8	DNA	75	75	60	80	70	360	70	72
9	FAA	80	65	65	70	80	360	70	72
10	FF	70	65	65	65	70	335	70	67
11	IR	75	60	65	75	80	355	70	71
12	IM	80	60	60	70	75	345	70	69
13	MF	75	75	70	75	70	365	70	73
14	MZ	65	70	70	65	75	345	70	69
15	RH	80	75	65	80	65	365	70	73
16	RBR	65	70	65	75	60	335	70	67
17	RP	75	70	65	65	75	350	70	70
18	ST	65	65	55	65	65	315	70	63
19	VB	60	65	55	50	70	300	70	60
20	ZNS	80	85	85	90	80	420	70	84
21	FAM	75	70	65	65	70	345	70	69
<b>Jumlah</b>									1464
<b>Rata-rata</b>									69.71

Sumber : Data Sekunder dari Guru Kelas V SDN 19 Gadut

Untuk mengatasi permasalahan terkait dengan motivasi dan hasil belajar, penelitian terdahulu mengembangkan multimedia interaktif. Penelitian yang dilaksanakan oleh Arisanti & Adnan (2021) yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, hasil yang diperoleh adalah penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* motivasi serta hasil belajar siswa. Saat dilakukan *pretest* motivasi belajar, diperoleh rata-rata keseluruhan siswa memperoleh skor 65 dengan kategori sedang. Pada saat *posttest* motivasi belajar, skor rata-rata keseluruhan siswa meningkat menjadi 95 dengan kategori sangat tinggi. Dilihat dari hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada *pretest* hasil belajar rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 77, kemudian pada saat *posttest* memperoleh rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 93. Dengan demikian, motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Namiroh dkk. (2019), yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar, diperoleh hasil bahwasannya multimedia interaktif yang dikembangkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Saat diberikan *pretest*, rata-rata keseluruhan siswa memperoleh nilai 77,1. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan

multimedia interaktif dan dilakukan *posttest*, rata-rata keseluruhan siswa memperoleh nilai 89,7.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Munawaroh dkk., 2022) yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang valid, layak, dan efektif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran materi sistem peredaran darah manusia kelas v SD. Pada penelitian ini, diperoleh hasil bahwasannya multimedia interaktif yang dikembangkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat dilakukan *pretest*, 16 dari 19 siswa hasil belajarnya masih di bawah KKM dengan perolehan persentase 15,79. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dan dilakukan *posttest*, hanya ada 3 dari 19 siswa yang nilainya masih di bawah KKM dengan perolehan persentase 84,21%.

Penelitian yang dilaksanakan oleh yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas v sekolah dasar. Pada penelitian ini, diperoleh hasil bahwasannya multimedia interaktif yang dikembangkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat dilakukan *pretest*, rata-rata keseluruhan siswa memperoleh nilai 69,96. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dan dilakukan *posttest*, rata-rata siswa memperoleh nilai 82,90.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Maka, solusi yang peneliti lakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemui di lapangan adalah merancang multimedia

interaktif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan, yakni (1) proses pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, (2) menggabungkan video, gambar, teks, musik, audio, animasi gambar menjadi satu kesatuan, (3) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, (4) dapat memvisualisasikan materi yang sulit diterangkan melalui penjelasan atau penggunaan alat peraga konvensional, (5) melatih kemandirian peserta didik dalam belajar (Huda, 2018). Multimedia interaktif tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi saja, melainkan dapat langsung dioperasikan oleh peserta didik dengan menggunakan pc ataupun *smartphone*. Peserta didik dalam proses pembelajaran akan terlibat secara aktif, dengan kata lain proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara melakukan atau *learning by doing*. Dengan demikian maka peserta didik akan memiliki pemahaman lebih baik terhadap pelajaran. Sejalan dengan pendapat Djamarah (Susana, 2019) bahwasannya belajar sambil melakukan aktivitas akan memperoleh hasil yang lebih maksimal karena kesan yang didapatkan oleh peserta didik akan tersimpan lebih lama dalam ingatan mereka. Kelebihan itulah yang juga menjadi pertimbangan memilih Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar.

Untuk merancang dan mengembangkan multimedia interaktif memerlukan aplikasi. Salah satu aplikasi yang menjadi pilihan untuk mengembangkan multimedia interaktif tersebut adalah *Adobe Flash CS6*. Alasan memilih aplikasi ini karena multimedia interaktif yang dihasilkan

menggunakan *Adobe Flash CS6* memiliki ukuran file yang kecil tetapi memiliki kualitas gambar yang baik. Hal ini perlu menjadi pertimbangan karena gadget yang tersedia sekolah atau yang dimiliki oleh siswa tidak semuanya memiliki ukuran penyimpanan yang besar. Sejalan dengan pendapat (Wibawanto, 2017) kelebihan yang dimiliki oleh *Adobe Flash CS6* adalah terdapat banyak pilihan animasi, dapat membuat animasi 2 dimensi ataupun 3 dimensi, serta output ukuran file kecil.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melihat bagaimana: **“Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran digital yang menarik untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran tematik di kelas v SD.
2. Pembelajaran masih berjalan secara konvensional, guru masih menjadi sumber penyampai pesan.
3. Motivasi belajar siswa rendah.
4. Hasil belajar siswa belum maksimal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Adapun batasan penelitian pengembangan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis *Adobe Flash* CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar ini dibatasi hanya pada pembelajaran tematik untuk kelas V SD tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, sub tema 1 pembelajaran 1 sampai 6, sub tema 2 pembelajaran 1 sampai 3.
2. Pada tahap uji coba dan penerapan produk, penelitian ini dilaksanakan selama 5 kali pembelajaran.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah pengetahuan.

Pembatasan masalah penelitian ini ditujukan agar tidak terjadi salah penafsiran serta memberikan batas dalam penyelesaian penelitian ini.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah praktikalitas Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah efektivitas Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam yang dikembangkan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Menghasilkan Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam.
2. Mengetahui praktikalitas Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam.

3. Mengetahui efektivitas Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash CS 6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kabupaten Agam.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

- a. Memberikan manfaat khasanah keilmuan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*, dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang serupa.
- b. Memberikan gambaran mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* untuk lingkungan pembelajaran sekolah dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi mahasiswa Universitas Negeri Padang yaitu dengan adanya penelitian ini, maka dapat menambah buku bacaan tesis yang ada di perpustakaan.
- b. Bagi SD Negeri 22 Koto Tengah, SD Negeri 19 Gadut, SD Negeri 25 Gadut, dan SD Negeri 18 Koto Tengah, yaitu dengan pengambilan data yang akan dilakukan membantu memberikan dukungan terhadap usaha optimasi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
- c. Bagi guru, pada saat penelitian guru diikutkan didalam kelas sehingga dapat mengambil kesimpulan mengenai penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan dengan berbantuan *Adobe Flash CS 6*

untuk diterapkan pada pelajaran lainnya sebagai pilihan alternatif media pembelajaran.

- d. Bagi siswa yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan dengan berbantuan *Adobe Flash CS 6*, telah memberikan pengalaman belajar yang baru.
- e. Bagi peneliti yaitu mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang dimiliki selama mengikuti perkuliahan untuk diimpletasikan pada aktivitas kajian secara ilmiah pada permasalahan yang ditemukan didalam penulisan tesis pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Adobe Flash CS 6*.

#### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

1. Produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif yang dapat dioperasikan pada perangkat android ataupun pc secara *offline*.
2. Materi yang disajikan pada Multimedia Interaktif yaitu tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan).
3. Bagian pada multimedia interaktif yang dikembangkan meliputi, menu utama atau home, menu materi, menu kompetensi dasar, menu kompetensi dasar, menu tujuan pembelajaran, menu kuis, menu profil pengembang, dan menu petunjuk penggunaan.