

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS  
*MACROMEDIA FLASH 8* DI SEKOLAH DASAR**

**TESIS**

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam  
mendapatkan gelar Magister Pendidikan*



Oleh  
**RIRIN AMALIA**  
**NIM. 17124058**

**PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

## ABSTRACT

***Ririn Amalia, 2019 "Development of Macromedia Flash 8 Based Learning Materials in Primary Schools". Thesis. Post-graduate Program Faculty of Education, Padang State University.***

*The development and progress of the era that is constantly changing from time to time, the curriculum as a means of achieving educational goals are required to be able to adjust to the needs and challenges of an increasingly complex era. The development of technology in education will facilitate humans in receiving information. With current technological developments, there has been a transformation in education in conventional teaching materials into digital teaching materials both in content and system. With so rapid advances in technology, the role and task of teachers getting heavier, the role of teachers as learning resources is now turning to a manager of learning resources that can attract students' interest in the implementation of learning. The goal to be achieved is to produce teaching materials based on Macromedia Flash 8 that are valid, practical, and effective.*

*This research is a research development. The development model used in this study is a 4-D model which consists of 4 stages which define, design, develop and disseminate. The research data were obtained through tests of validity, practicality and effectiveness. Validity and practicality data were obtained through validation sheets and teacher and student response questionnaires. The effectiveness data obtained through the student learning outcomes.*

*The results of the study explained that the Macromedia Flash 8-based teaching material that was developed had met the valid criteria. The results of practicality from the development of Macromedia Flash 8-based teaching materials are already practical, making it easier for teachers to teach and easy to use by students. Meanwhile, the effectiveness of Macromedia Flash 8-based teaching materials has been effective in improving student learning outcomes that achieve 92.8% completeness. Based on these results, it can be concluded that the macromedia flash 8-based teaching material that has been developed is declared valid, practical, and effective.*

***Keywords: Development, Teaching Materials, Macromedia Flash 8***

## ABSTRAK

**Ririn Amalia, 2019 “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash 8 Di Sekolah Dasar”. Tesis. Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Perkembangan dan kemajuan zaman yang senantiasa berubah-ubah dari masa ke masa, kurikulum sebagai sarana pencapaian tujuan pendidikan dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan tantangan zaman yang semakin kompleks. Perkembangan teknologi dalam pendidikan akan mempermudah manusia dalam menerima informasi. Dengan perkembangan teknologi saat ini terjadi transformasi dalam pendidikan pada bahan ajar konvensional menjadi bahan ajar digital baik secara konten isi maupun sistemnya. Dengan begitu semakin pesatnya kemajuan teknologi, peran dan tugas guru semakin berat, peran guru sebagai sumber belajar kini beralih menjadi pengelola sumber belajar yang dapat menarik minat peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini merupakan Penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *4-D* yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *desain* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Data penelitian diperoleh melalui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data validitas dan praktikalitas diperoleh dengan melalui lembar validasi serta angket respon guru dan peserta didik. Data efektivitas diperoleh melalui dari hasil belajar peserta didik.

Hasil Penelitian memaparkan bahwa bahan ajar berbasis macromedia flash 8 yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid. Hasil praktikalitas dari pengembangan bahan ajar berbasis macromedia flash 8 ini sudah praktis sehingga memudahkan guru dalam mengajar dan mudah digunakan oleh peserta didik. Sedangkan, Efektivitas bahan ajar berbasis macromedia flash 8 ini telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang memperoleh ketuntas 92,8 %. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar, *Macromedia Flash 8*

## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

Nama : *Ririn Amalia*

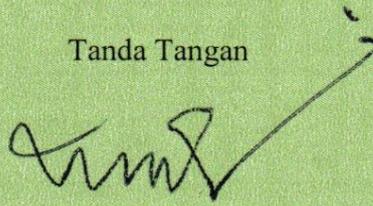
NIM : 17124058

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

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



16 - 08 - 2019

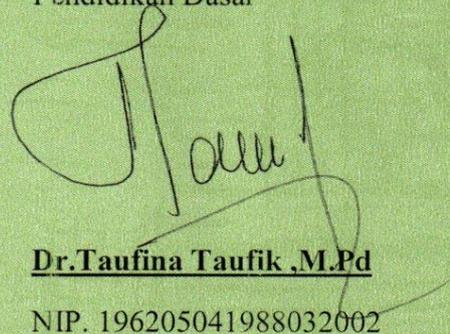
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang



**Prof. Rusdinal, M.Pd.**

NIP.196303201988031002

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Dasar

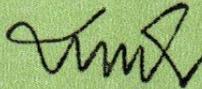
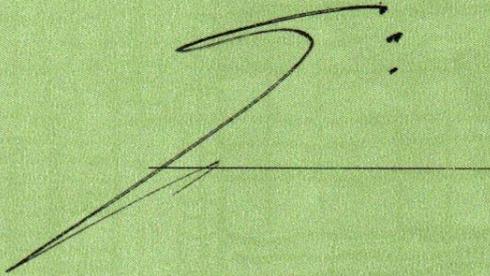


**Dr. Taufina Taufik, M.Pd**

NIP. 196205041988032002

**PERSETUJUAN KOMISI**  
**UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

---

No	Nama	Tanda Tangan
1	<b>Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA, Ph.D</b> (ketua)	 _____
2	<b>Dr. Farida Mayar, M.Pd</b> (Anggota)	 _____
3	<b>Dr. Desyandri, S.Pd, M.Pd</b> (Anggota)	 _____

Mahasiswa

Nama : *Ririn Amalia*

NIM : 17124058

Tanggal Ujian : 16-08-2019

## SURAT PERNYATAAN

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash 8 Di Sekolah Dasar**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan perumusan saya sendiri, di samping arahan dari tim pembimbing, tim penguji, tim validator, dan masukan dari rekan-rekan peserta seminar.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pula pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian 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, 14 Agustus 2019



## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash 8* di Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat beserta salam tak hentinya dikirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan dalam sikap dan tindakan kita sebagai seorang muslim.

Tesis ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-2 Pendidikan Dasar. Proses penyusunan tesis ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Dasar
2. Bapak Prof. Yalvema Miaz, M.A., Ph.D selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd dan Bapak Dr. Desyandri, S.Pd, M.Pd selaku kontributor dan validator yang telah memberikan sumbangan pengetahuan serta pemikiran melalui masukan dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.

4. Bapak dan Ibu dosen staff pengajar Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama penulis kuliah.
5. Bapak dan Ibu dosen staff tata usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan administrasi dan bantuan kemudahan dalam penulisan penelitian ini.
6. Bapak Gimin S.Pd.SD, selaku kepala SD Negeri 37 Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ayahanda H. Kari Muslim, ST , Ibunda Hj. Asmani serta seluruh keluarga besar tercinta atas do'a kasih sayang, dukungan moril dan materil yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
8. Ibu Etri Wermi, M.Pd dan keluarga yang selalu memberikan do'a, dukungan, motivasi, kritik dan saran kepada penulis selama ini.
9. Rekan-rekan Pendidikan Dasar kelas A, B. C. dan D angkatan 2017 seperjuangan, yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2019

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Pengembangan .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	11
H. Pentingnya Pengembangan .....	12
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
J. Defenisi Istilah .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Kajian Teori.....	15
1. Hakikat Penelitian Pengembangan.....	15
a. Pengertian penelitiin pengembangan .....	15
b. Tujuan Penelitian Pengembangan .....	16
c. Model Penelitian Pengembangan.....	17
2. Bahan Ajar .....	25
a. Pengertian Bahan Ajar .....	25
b. Karakteristik Bahan Ajar.....	27
c. Klasifikasi Bahan Ajar .....	29
d. Fungsi dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar .....	34
e. Komponen Bahan Ajar.....	37
f. Langkah-langkah Pengembangan Penulisan Bahan Ajar .....	39
3. <i>Macromedia Flash 8</i> .....	40
a. Pengertian <i>Macromedia Flash 8</i> .....	40

b.	Kelebihan Dan Kekurangan <i>Macromedia Flash 8</i> .....	43
c.	Kesesuaian <i>Macromedia Flash 8</i> Dalam Pembelajaran.....	48
4.	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	49
5.	Pembelajaran Tematik Terpadu .....	51
a.	Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	51
b.	Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu .....	52
c.	Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Terpadu.....	53
d.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	54
e.	Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik Terpadu .....	55
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial .....	57
a.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	57
b.	Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial .....	58
c.	Tujuan Pembelajaran IPS .....	59
d.	Ruang Lingkup Pembelajaran IPS.....	60
e.	Pembelajaran IPS di SD .....	61
B.	Penelitian Yang Relevan .....	62
C.	Kerangka Konseptual .....	65
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
A.	Jenis Penelitian.....	67
B.	Model Pengembangan.....	67
C.	Prosedure Pengembangan .....	70
1.	Tahap Pendefinisian ( <i>define</i> ).....	70
2.	Tahap Perancangan ( <i>design</i> ) .....	72
3.	Tahap Pengembangan ( <i>develop</i> ) .....	73
4.	Tahap Penyebaran ( <i>disseminate</i> ).....	76
D.	Uji Coba Produk.....	76
E.	Subjek Uji Coba .....	77
F.	Jenis Data .....	77
G.	Instrumen Penelitian Pengembangan .....	78
H.	Teknik Analisis Data.....	79
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>86</b>

A. Hasil Penelitian .....	86
1. Tahap Pendefenisian ( <i>Define</i> ) .....	86
2. Tahap Perancangan ( <i>design</i> ) .....	97
3. Tahap Pengembangan ( <i>develop</i> ) .....	104
4. Tahap penyebaran ( <i>disseminate</i> ).....	118
B. Pembahasan .....	121
C. Keterbatasan Penelitian .....	127
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>128</b>
A. Kesimpulan.....	128
B. Implikasi.....	128
C. Saran.....	130
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>129</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>132</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nama Validator Bahan Ajar dari Ahli .....	74
Tabel 2. Daftar Nama Validator Bahan Ajar dari Praktisi .....	74
Tabel 3. Kategori Validitas Bahan Ajar .....	80
Tabel. 4. Kategori Kepraktisan Bahan Ajar .....	81
Tabel. 5. Kategori Penilaian Terhadap Praktikalitas LKPD .....	82
Tabel. 6. Kategori Hasil Belajar Ranah Sikap .....	84
Tabel. 7. Kategori Hasil Belajar Ranah Keterampilan.....	85
Tabel 8. Analisis Kurikulum .....	88
Tabel 9. Perbaikan Bahan Ajar Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	105
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar.....	106
Tabel 11. Rekapitulasi Validasi RPP .....	108
Tabel 12. Rekapitulasi Keterlaksanaan RPP .....	111
Tabel 13. Hasil Analisis Angket Respon Guru .....	112
Tabel 14. Hasil Analisis Angket Respon Peserta didik .....	114
Tabel 15. Hasil Belajar Aspek Afektif di Kelas IV A SD Negeri 37 Pekanbaru .....	116
Tabel 16. Hasil Belajar Aspek Kognitif di Kelas IV SD Negeri 37 Pekanbaru .....	116
Tabel 17. Hasil Belajar Psikomotorik di Kelas IV A SD Negeri 37 Pekanbaru .....	117
Tabel 18. Hasil Belajar Aspek Afektif di Kelas IV B SD Negeri 37 Pekanbaru .....	119
Tabel 19. Hasil Belajar Aspek Kognitif di Kelas IV B SD Negeri 37 Pekanbaru .....	120
Tabel 20. Hasil Belajar Psikomotorik di Kelas IV B SD Negeri 37 Pekanbaru .....	120

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan awal pada <i>Macromedia Flash 8</i> .....	42
Gambar 2. Tampilan dokumen baru pada <i>Macromedia Flash 8</i> .....	43
Gambar 3. Diagram Kerangka Konseptual .....	66
Gambar 4. Diagram Pengembangan bahan ajar berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SD .....	69
Gambar 5. Tampilan Materi pada Buku Siswa .....	91
Gambar 6. Tampilan Ayo Berlatih Pada Buku Siswa.....	92
Gambar 7. Flowchart Bahan Ajar Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> .....	99
Gambar 8. Tampilan Halaman Petunjuk.....	99
Gambar 9. Tampilan Kompetensi Inti.....	100
Gambar 10. Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator .....	101
Gambar 11. Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	101
Gambar 12. Tampilan Menu Materi.....	102
Gambar 13. Tampilan Materi Jenis Lingkungan.....	103
Gambar 14. Tampilan Video.....	103
Gambar 15. Tampilan Evaluasi.....	104

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi salah satu faktor dalam menentukan kemajuan, kualitas serta kapasitas suatu bangsa yang erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat. Dalam proses pendidikan ini belajar menjadi salah satu kegiatan pokok dengan belajar seseorang akan memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya.

Selaras dengan perkembangan dan kemajuan zaman yang senantiasa berubah-ubah dari masa ke masa, kurikulum sebagai sarana pencapaian tujuan pendidikan dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan tantangan zaman yang semakin kompleks. Perkembangan teknologi dalam pendidikan akan mempermudah manusia dalam menerima informasi. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) menanamkan konsep-konsep dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tujuan pokok pendidikan dasar yang dikemukakan Ali (2009) yaitu membantu siswa mengembangkan kemampuan mental dan intelektualnya, membantu proses perkembangan sebagai individu yang mandiri dan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, serta meningkatkan kreativitas.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari, khususnya pada anak sekolah dasar. Konsep dasar mempelajari IPS di tingkat SD bermanfaat, karena dalam proses

pembelajaran IPS anak dapat mengaitkan berbagai fakta, gagasan, dan peristiwa dari materi yang dipelajari, sehingga mereka akan lebih mudah menarik kesimpulan dari topik materi yang diajarkan oleh guru IPS. Tujuan pembelajaran IPS akan tercapai jika didukung dengan pembelajaran yang efektif. Dengan kondisi yang seperti itu, seorang guru harus mampu membuat bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa serta dapat mendorong siswa untuk lebih gemar dan semangat dalam mempelajari IPS. Guru bisa menggunakan metode maupun strategi yang bisa meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari IPS.

Peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20, mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran sendiri, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah media dan sumber belajar. Guru diharapkan untuk mengembangkan bahan pembelajaran dan media yang mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat mengembangkan minat belajar dan keterampilan siswa.

Bahan ajar yang begitu banyak ragamnya bisa dipilih dan disesuaikan dengan kondisi siswa dan keadaan sekolah. Saat ini diperlukan dilakukan usaha untuk mencapai tujuan pokok pendidikan dasar. Salah satu caranya

yaitu dengan menyesuaikan sumber belajar dengan kebutuhan siswa. Buku pelajaran atau sering disebut dengan buku ajar merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang memiliki fungsi sebagai alat bantu dan pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga memiliki peranan yang tidak kalah penting di samping tujuan, materi, metode, serta evaluasi pada system proses pembelajaran. Oleh karena itu, penyesuaian terhadap bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan supaya relevan dan sejalan dengan realitas kehidupan serta permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi di lingkungan sekitar.

Bahan ajar atau bahan pembelajaran menjadi salah satu masalah yang sering terjadi sekolah seperti yang diungkap (Sukerni, 2014) yang menyatakan permasalahan di sekolah yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah kajian materi setiap bahan ajar bervariasi, materi yang terdapat dalam bahan ajar tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Permasalahan ini juga diungkapkan (Megayani, 2016) yang menyatakan guru lebih suka mengajar menggunakan buku paket dan buku lembar kerja siswa, sehingga informasi yang didapat oleh siswa menjadi terbatas . Dengan diterapkannya pola pembelajaran tersebut, siswa hanya menjadi penerima pengetahuan yang pasif. Hal ini menyebabkan siswa sangat malas untuk membaca karena bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Dengan kondisi yang seperti itu, seorang guru harus mampu membuat bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa serta dapat mendorong siswa untuk lebih gemar dan semangat dalam belajar. Guru bisa menggunakan bahan ajar, media, metode maupun strategi yang bisa meningkatkan motivasi siswa. Bahan ajar yang begitu banyak ragamnya bisa menjadi salah satu pilihan dan dapat disesuaikan dengan kondisi siswa dan keadaan sekolah. Saat ini diperlukan usaha untuk mencapai tujuan pokok pendidikan dasar. Salah satu caranya yaitu dengan menyesuaikan sumber belajar dengan kebutuhan siswa. Bahan ajar atau sering disebut dengan buku ajar merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang memiliki fungsi sebagai alat bantu dan pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga memiliki peranan yang tidak kalah penting di samping tujuan, materi, metode, serta evaluasi pada system proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkap Prastowo (2013) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan pendapat dari Mulyasa (2016) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus dapat mendukung proses pembelajaran dan menampilkan keutuhan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menguasai suatu kompetensi secara utuh.

Dalam evaluasi dan pengembangan bahan ajar diharapkan memberikan keuntungan dari berbagai sumber daya dengan mempertimbangkan tujuan

akhir dari proses belajar mengajar sebagaimana seperti yang diungkap (Sari, Ülgü, & Ünal, n.d. 2014) bahwa evaluasi dan materi tidak akan memadai tanpa adanya pengembangan yang baik. Pada kenyataan buku ajar yang dimiliki siswa memiliki kelemahan dalam hal konten, isi, kemampuan siswa dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajar secara mandiri, serta tidak memberi ruang untuk siswa mengeksplorasi fenomena yang terjadi di lingkungan mereka.

Berkaitan dengan ini (Srikandi, 2017) berpendapat masih ada guru yang menyampaikan materi secara tekstual, menggunakan buku guru atau buku siswa dengan runtut tanpa ada inovasi., isi materi buku kelas terlalu berat seperti penulisan huruf kapital belum dikenali anak atau kalimat terlalu panjang untuk ditulis dan dibaca peserta didik, latihan soal dalam buku siswa hanya sedikit dan kurang menggali kemampuan mereka, serta masih terdapat penggunaan kata kerja operasional yang kurang sesuai dengan kompetensi yang diukur.

Seiring semakin pesatnya kemajuan teknologi Wina Sanjaya (2010) berpendapat peran dan tugas guru semakin berat, peran guru sebagai sumber belajar kini beralih menjadi pengelola sumber belajar. Dengan adanya perubahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru diharapkan agar mampung mengembangkan sumber belajar yang kreatif termasuk salah satunya dalam mengembangkan bahan ajar. Dengan perkembangan teknologi saat ini terjadi transformasi dalam pendidikan pada bahan ajar konvensional menjadi bahan ajar digital baik secara konten isi maupun sistemnya. Sejalan

dengan pendapat Miaz, Helsa, Desyandri & Febrianto yang mengungkapkan penggunaan multimedia interaktif dalam muatan pelajaran IPS di sekolah dasar masih kurang tersedia.

Saat ini siswa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan pendapat (Tunmibi et al., 2015) yang menyatakan sebagian siswa berpendapat bahwa e-learning membantu siswa mendapatkan akses informasi yang tidak terbatas, ini membuktikan hubungan antar subjek, membantu siswa untuk berpikir kritis dan memberikan dorongan kepada untuk mengubah cara belajarnya. Studi lanjutan mengungkapkan sebagian besar guru merasa terbantu dengan e-learning dan e-learning efektif untuk membantu guru mengembangkan keterampilannya dalam menggunakan komputer sehingga dapat memberikan yang terbaik bagi siswa.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti pada Selasa, 21 Agustus 2018 di SD Negeri 37 Pekanbaru, ditemui banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Siswa sesekali bercanda dengan teman sebangkunya, atau berbincang-bincang. Siswa terlihat bosan, mengingat ketika pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi melalui ceramah, kemudian siswa diminta untuk mencatat, dan mengerjakan soal latihan serta kalimat terlalu panjang untuk dibaca peserta didik. Sedangkan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru ditemui siswa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang hanya berfokus pada buku

ajar, adapun faktor yang mempengaruhinya yaitu kurangnya kesadaran diri siswa untuk belajar yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Pada proses pembelajaran yang berlangsung peneliti telah mengamati permasalahan lain didalam proses pembelajaran yang dilakukan Rabu 27 Agustus 2018, adapun masalah dalam proses pembelajaran yang ditemui yaitu guru tidak memanfaatkan teknologi yang tersedia didalam kelas melainkan tetap menggunakan buku paket sekolah dan lembar kerja siswa dan dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Salah satu sebab kurang menariknya bahan ajar untuk siswa SD adalah faktor kejenuhan dari bahan ajar yang digunakan. Kesulitan yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kesadaran diri siswa untuk belajar masih kurang sehingga mengakibatkan siswa menjadi tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu bahan ajar perlu mempunyai bentuk sajian yang ringan dan menarik bagi siswa sehingga menjadikan siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan memerlukan sarana lain untuk membantu mengembangkan bahan ajar ini. Dalam mengembangkan bahan ajar ini sarana yang digunakan yaitu *Macromedia Flash 8*.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas diperlukan upaya dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Seiring dengan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul

“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash 8* Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

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

1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS yang tersedia kurang menarik dan hanya menggunakan yang disediakan oleh sekolah atau pemerintah serta faktor kejenuhan dari bahan ajar yang digunakan
2. Bahan ajar yang digunakan guru tidak memanfaatkan teknologi yang tersedia didalam kelas melainkan tetap menggunakan buku paket yang disediakan sekolah dan lembar kerja siswa serta dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran.
3. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS belum mampu memotivasi siswa untuk belajar.
4. Belum dikembangkannya bahan ajar berbasis *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

## **C. Batasan Masalah**

Pengembangan bahan ajar ini hanya terbatas dalam pembelajaran IPS pada tema 9 subtema 1 kelas IV SD/MI. Adapun batasan dalam melakukan pengembangan yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar hanya dibatasi dalam pembelajaran IPS pada tema 9 “Kayanya Negeriku” subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia” kelas IV SD semester II.
2. Pengembangan hanya dilakukan untuk sasaran siswa kelas IV SD
3. Bahan ajar ini hanya bisa dioperasikan dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop.

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

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif pada tema 9 subtema 1 untuk siswa kelas IV SD Negeri 37 Pekanbaru?”. Maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD yang efektif?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Sesuai latar belakang diatas, maka tujuan pengembangan adalah ?

1. Menghasilkan bahan ajar bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD yang valid.

2. Menghasilkan bahan ajar bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD yang praktis.
3. Menghasilkan bahan ajar bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD yang efektif.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS di SD baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan referensi dan menambah wawasan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran, khususnya melalui jalur pendidikan formal yaitu sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap berbagai pihak, antara lain kepada:

- a. Bagi siswa, dapat menambah motivasi siswa untuk lebih giat belajar dan meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui bahan ajar yang komunikatif, menarik, dan merangsang rasa ingin tahu siswa.
- b. Bagi guru, dapat menambah wawasan serta merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar dengan memperhatikan kebutuhan, karakteristik, dan tahap perkembangan siswa.

- c. Bagi sekolah, dapat memberikan tambahan koleksi bahan ajar dengan variasi yang berbeda, sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu sebagai salah satu alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.
- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan rujukan dalam pengembangan bahan ajar dengan bentuk produk yang berbeda dan materi pembelajaran lain.

### **G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa bahan ajar. Produk yang dihasilkan dari pengembangan bahan ajar ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Konten
  - a. Diberikan gambaran SK, KI, Indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas.
  - b. Materi yang dijabarkan berupa muatan Pelajaran IPS pada materi sumber daya alam di lingkungan sekitar yang menyajikan gambar, animasi, dan video.
  - c. Menyajikan petunjuk penggunaan bahan ajar bagi guru dan bagi peserta didik.
2. Kebahasaan
  - a. Bahasa yang digunakan lugas, yaitu berkenaan dengan ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, dan kebakuan istilah.

- b. Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif, yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.

### 3. Kegrafikan

- a. *Cover* bahan ajar didesain sesuai materi pembelajaran yaitu sumber daya alam di lingkungan sekitar.
- b. Dilengkapi dengan gambar dan sajian warna yang menarik sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
- c. Dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas dalam menyelesaikan tugas.
- d. Tampilan latar belakang bahan ajar *full colour* dengan menggunakan warna yang menarik bagi peserta didik.
- e. Pembuatan bahan ajar menggunakan *Macromedia Flash 8* dengan variasi font dan ukuran.

## H. Pentingnya Pengembangan

Penelitian yang dilakukan memperhatikan berbagai pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan bahan ajar . Pentingnya pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran serta diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, sebagai pendorong melakukan inovasi terhadap bahan

ajar berbasis *macromedia flash 8* untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan motivasi belajar siswa serta sebagai salah satu perangkat dalam pelaksanaan pembelajaran.

3. Bagi penulis, memberikan wawasan baru dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS dikelas IV Sekolah Dasar.
4. Bagi sekolah, menjadi inovasi baru dalam pemanfaatan bahan ajar pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

#### **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pada penelitian ini adalah bahan ajar yang dapat di standarisasi melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya mengetahui praktis serta mudah tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan. Sedangkan uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan yang diharapkan secara maksimal melalui bahan pembelajaran yang dikembangkan. Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPS yang dibatasi untuk tema 9 subtema 1 pada kelas IV SD semester II. Bahan ajar berbasis *macromedia flash 8* ini dikembangkan dengan menggunakan model 4-D (*4-D Models*) dengan beberapa tahapan, yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap

perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

## **J. Defenisi Istilah**

Agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran, maka defenisi istilah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar merupakan seperangkat materi berisikan informasi yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk belajar
2. *Macromedia flash 8* adalah salah satu *software* pembuat animasi bergerak dan aplikasi web yang cukup ternama, dengan *software* ini kita bisa membuat sebuah banner, persentasi, kartun, bahkan *gameflash*.
3. Validitas perangkat adalah kesahihan sesuatu yang diukur. Validitas ini terdiri dari validitas isi dan validitas konstruksi.
4. Pratikalitas bahan ajar pembelajaran merupakan tingkat kemudahan dan kepraktisan bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan.
5. Efektivitas bahan ajar pembelajaran adalah tingkat ketercapaian perangkat pembelajaran yang dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar.