PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH* DI KELAS V SDN 41 KOTA LUBUKLINGGAU

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

PUSPA PANDINI
NIM. 17129070

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH* DI KELAS V SDN 41 KOTA LUBUKLINGGAU

Nama	: Puspa Pandini
NIM/BP	: 17129070/ 2017
Jurusan/ Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Mei 2021

Mengetahui Ketua Jurusan PGSD FIP UNP	Disetujui Oleh, Pembimbing
Dra. Yetti Ariani, M.Pd NIP. 19601202 198803 2 001	Drs. Muhammadi, M.Si NIP. 19610906 198602 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	: Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* Di Kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau
Nama	: Puspa Pandini
NIM	: 17129070
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Mei 2021

Tim Penguji

		Nama	Tanda Tangan
1. Pembimbing	:	Drs. Muhammadi, M.Si	1. .....
2. Penguji I	:	Dra. Hamimah, M.Pd	2. .....
3. Penguji II	:	Dr. Desyandri, M.Pd	3. .....

SURAT PERYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama	: Puspa Pandini
NIM /BP	: 17129070/ 2017
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* Di Kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau

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

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

Padang, 26 Mei 2021

Saya yang menyatakan,

Puspa Pandini

NIM 17129070

ABSTRAK

Puspa Pandini. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* Di Kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan dilapangan bahwa guru belum sepenuhnya mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *Macromedia Flash*. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 41 Lubuklinggau tanggal 2 sampai dengan tanggal 5 Desember 2020 siswa kelas V di SD Negeri 41 Lubuklinggau diperoleh pembelajaran di SDN ini telah menerapkan kurikulum 2013, siswa juga sering menggunakan teknologi seperti laptop dan smartphone dirumah. Namun, guru belum melakukan pengembangan pada media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Kendalanya dikarenakan faktor guru yang belum memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi yang ada pada saat ini. Media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa buku sumber. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media sekolah sangat terbatas sehingga guru menggunakan media yang sederhana dan seadanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash* dikelas V SD yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R & D) dengan model pengembangan Plomp. Model pengembangan plomp terdiri dari tiga tahap dalam pengembangannya, yaitu *preliminary research, development or prototyping phase,* dan *assessment phase*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau.

Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas 89,37% dengan kategori valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran telah praktis dengan hasil respon guru memperoleh presentase kepraktisan 95,68%. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh presentase kepraktisan 94,28%. Hasil keseluruhan dari rata-rata respon guru dan siswa diperoleh nilai 94, 98% dengan kategori praktis. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *Macromedia Flash*, Model Plomp

KATA PENGANTAR

Alhamdulilah, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadirat Allah S.W.T atas berkat rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skirpsi ini yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* Di Kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau**". Selanjutnya sholawat beriring salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagain persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Melva Zainil, S.T, M.Pd koordinator UPP III Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Drs. Muhammadi, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan arahan dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini selesai pada waktu yang telah ditentukan.
4. Ibu Dra Reinita, M.Pd, Ibu Ari Suriani, M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan seta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hamimah, M.Pd dan Bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku kontributor I dan II yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
7. Kedua orang tua Bapak Mukidi dan Ibu Khadijah serta kakak Pajar Pamuji, mbak Tri Wahyuni dan adik Alfalah yang telah memberikan dukungan, semangat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materi.
8. Bapak Bukri Afrizis, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 41 Kota Lubuklinggau dan Ibu Yusniawati, S.Pd selaku guru kelas V di sekolah SDN 41 Kota Lubuklinggau yang telah memberikan izin penelitian di kelas V dan membantu dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa SI PGSD 2017 seksi 17 BB 05, Rifrando Herfranda, Muharrani Adelia AS, Monica Julianti, Irma Maulida Rasjulita, Fitri Yuliza

dan teman-teman kos naruto yang telah ikut memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapatkan bvg alasan berupa pahala disisi Allah SWT, Amin Ya Rabbal Alamin.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, 2021

Puspa Pandini
NIM. 17129070

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJU
SURAT PERNYATAAN
ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vvii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viiviii**
DAFTAR LAMAPIRAN ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Pengembangan 7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 7
E. Manfaat Pengembangan 8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 9
G. Definisi Istilah 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA **11**
A. Landasan Teori 11
1. Hakikat Media Pembelajaran 11
2. Macromedia Flash 15
3. Ruang Lingkup Materi 25
4. Pembelajaran Tematik Terpadu 28
5. Model Plomp 30
B. Penelitian Relavan 33
C. Kerangka Berpikir 36
BAB III METODE PENGEMBANGAN 39
A. Model Pengembangan 39
B. Prosedur Pengembangan 39

C. Uji Coba Produk 44
1. Subjek Uji Coba 44
2. Jenis Data 44
3. Instrumen Pengumpulan Data 44
4. Teknik Analisis Data 46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 50
A. Penyajian Hasil Pengembangan 50
1. Tahap *Preliminary Reaserch* 50
2. Tahap *Development or Prototype Phase* 56
3. Tahap *Assesment Phase* 72
B. Analisis Data 73
1. Uji Validitas Media 73
2. Uji Praktikalitas Media 77
C. Revisi Produk 79
1. Revisi Berdasarkan *Self Evalution* 79
2. Revisi berdasarkan validitas media 79
D. Pembahasan 83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 877
A. Simpulan 877
B. Saran 88
DAFTAR RUJUKAN 89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama-nama toolbox dalam *Macromedia Flash 8*.....19
Tabel 2. Nama-nama panel color dalam *Macromedia Flash 8*.....21
Tabel 3. Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran.....47
Tabel 4. Kategori validitas pengembangan perangkat pembelajaran.....47
Tabel 5. Skala penilaian angket guru dan siswa 48
Tabel 6. Skala nilai kepraktisan 48
Tabel 7. Nama - nama validator media 68
Tabel 8. Hasil Validasi dari Ketiga Validator.....77
Tabel 9. Hasil *self evalution* 79
Tabel 10. Hasil revisi produk berdasarkan uji validitas media 80
Tabel 11. Hasil praktikalitas penggunaan media pembelajaran pada uji *small group* 145
Tabel 12. Rekapitulasi hasil angket praktikalitas guru 149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal *Macromedia Flash 8* 17

Gambar 2. Area Kerja *Macromedia Flash 8*.....18

Gambar 3. Menubar *Macromedia Flash 8*.....18

Gambar 4. Layer 23

Gambar 5. Frame 24

Gambar 6. Action script.....25

Gambar 7. Tampilan Intro.....57

Gambar 8. Tampilan Menu Utama 58

Gambar 9. Tampilan Petunjuk Media Pembelajaran 59

Gambar 10. Tampilan Kompetensi Pada Media Pembelajaran 61

Gambar 11. Materi teks nonfiksi.....62

Gambar 12. Vidio yang terdapat dimedia pembelajaran.....63

Gambar 13. Materi keuntungan adanya keberagaman berbagai jenis usaha masyarakat.....66

Gambar 14. Evaluasi 67

Gambar 15. Profil 68

Bagan 1. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Pusaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 di Kelas V SD.....8

Bagan 2. Alur Pengembangan media pembelajaran yang Berbasis Macromedia Flash Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 Di Kelas V S.....43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Pedoman wawancara guru 92
Lampiran 2.Hasil Wawancara penelitian dengan guru wali kelas V SDN 41 Lubuklinggau 93
Lampiran 3.Pedoman wawancara Siswa 95
Lampiran 4.Hasil Wawancara penelitian dengan siswa kelas V SDN 41 Lubuklinggau 96
Lampiran 5. Analisis Kurikulum (Analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar) 97
Lampiran 6. Kisi-kisi *Self evaluasi* 103
Lampiran 7. Hasil *Self Evaluasi* 104
Lampiran 8. Kisi-kisi lembar validasi pengembangan media pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 105
Lampiran 9.Hasil angket validasi media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 oleh Ahli Materi..... 106
Lampiran10. Hasil angket validasi media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 oleh Ahli Bahasa..... 115
Lampiran 11. Hasil angket validasi media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 oleh Ahli Media 121
Lampiran 12: Kisi-kisi angket praktikalitas siswa pengembangan media pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3. 127

Lampiran 13. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 di Kelas V SD 128
Lampiran 14. Rekapitulasi hasil angket praktikalitas siswa mengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* Pada Tema 8 Lingpxkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 di Kelas V SD..... 145
Lampiran 15. Kisi-kisi angket praktikalitas guru Media Pembelajaran berbasis *macromedia flash* Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 di Kelas V SD 146
Lampiran 16. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 di Kelas V SD 147
Lampiran 17. Rekapitulasi hasil angket praktikalitas guru pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 3 di kelas V SD..... 149
Lampiran 18: Pemetaan Kompetensi Dasar 150
Lampiran 19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 151
Lampiran 20. Uraian Materi..... 159
Lampiran 21. LKPD 166
Lampiran 22. Kunci Jawaban LKPD 167
Lampiran 23. LDK 168
Lampiran 24. Kunci Jawaban LDK 169
Lampiran 25. Kisi-kisi Soal 170
Lampiran 26. Soal Evaluasi 172
Lampiran 27. Kunci Jawaban 176
Lampiran 28. Penilaian 177
Lampiran 29. Dokumentasi 181
Lampiran 30. Lembar Surat Observasi 185
Lampiran 31. Lembar Balasan Observasi 186

Lampiran 32. Surat Izin Penelitian 187
Lampiran 33. Surat Balasan Observasi 188
Lampiran 34. Surat Validasi Ahli Media 189
Lampiran 35. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan 190
Lampiran 36. Lembar Validasi Ahli Materi 191

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya multimedia yang berperan dalam penggunaan media.

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat dinegara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan. Bagaimanapun dalam perkembangannya, pendidikan di indonesia senantiasa harus menghadapi beberapa masalah di setiap tahapnya. Masalah-masalah tersebut hanya dapat diselesaikan dengan partisipasi dari semua pihak yang terkait didalam sistem pendidikan, seperti orang tua, guru-guru, kepala sekolah, masyarakat dan juga siswa itu sendiri (Megawanti, 2015).

Menurut Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2014 pasal 8 disebutkan bahwa: “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidikan, sehat jasmani, dan rohani, serta memiliki

kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional" komponen kepribadian, komponen sosial, komponen pedagogik, dan komponen profesional yang di peroleh melalui pendidikan profesi (UU Sisdiknas no 14). Untuk mendukung aspek-aspek tersebut, salah satunya yaitu guru mampu membuat media pembelajaran secara mandiri. Media belajar dibuat dengan bahan apapun sesuai kreativitas guru yang dimiliki.

Pada revolusi indrustri 4.0 dalam bidang pendidikan di indonesia diberlakukan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Desyandri, Muhammadi, Mansyurdin & Rijal 2019). Dalam pembelajaran kurikulum 2013 dapat dikaitkan dengan pengembangan teknologi diera sekarang, dimana guru harus mengajar siswa pada zamannya, yaitu kita sedang berada dizaman yang penuh dengan teknologi. Pada pembelajaran tematik terpadu pembelajarannya dipadukan dengan kompetensi dari beberapa mata pelajaran dalam berbagai tema (Desyandri & Vernanda, 2017). Pembelajaran tematik terpadu dikenal dengan pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk berfikir kritis, kreatif, inovatif, dan pengetahuan yang didapat meningkatkan mutu pendidikan. Pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat menggunakan kemampuan berfikir kritisnya. Media pembelajaran juga merupakan suatu faktor yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikan pesat sesuai dengan kemajuan teknologi dapat menyampaikan materi yang ingin

disampaikan melalui pesan pembelajaran, kemudian penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk lebih banyak belajar serta dapat meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Cukup banyak jenis media sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan (Susilana & Riyana,2011). Hal ini lah yang membuat cara pandang siswa dan orang dewasa berbeda terhadap teknologi. Siswa mengangap teknologi adalah dunianya yakni sebagai kebutuhan dan tidak dapat di pisahkan darinya. Peran guru memang tidak dapat digantikan dengan teknologi akan tetapi guru yang tidak mau menggunakan teknologi akan tergantikan (Indrajit, 2019). Hal ini bertujuan supaya guru menggunakan teknologi sebagai alat dan peluang penunjang kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat dibekali dengan ilmu pengetahuan dan mampu bersaing diera global ini serta memiliki akhlak yang baik.

Berdasarkan pengamatan peneliti sudah banyak tersedia *sofware* yang gratis maupun berbayar yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Dan paling terpenting guru mampu megenal dan dapat mengoperasikan, serta memanfaatkan teknologi komputer modern seperti sekarang ini. Namun, pada kenyataannya guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan pembelajarannya, walaupun telah banyak media pembelajaran yang mendukung untuk alat bantu pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau, SD Negeri 42 Kota Lubuklinggau dan SD Negeri 43 Kota Lubuklinggau pada tanggal 2 sampai dengan tanggal 5 Desember 2020. Berdasarkan hasil observasi dan wawnacara siswa kelas V tersebut diperoleh pembelajaran di SDN ini telah menerapkan kurikulum 2013, siswa juga sering menggunakan teknologi seperti laptop dan *smartphone* dirumah. Namun, guru belum melakukan pengembangan pada media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Kendalanya dikarenakan faktor guru yang belum memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi yang ada pada saat ini. Media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa buku sumber. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media sekolah sangat terbatas sehingga guru menggunakan media yang sederhana dan seadanya. Guru juga jarang menggunakan media disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang sudah serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah ketika siswa dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Titiana,dkk, 2019). Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor

keberhasilan belajar, dengan media siswa dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis untuk memaksimalkan seluruh indra siswa dengan belajar serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Fadhil, 2015). Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, sehingga siswa dapat memahami materi yang akan disampaikan. Perencanaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan beberapa aplikasi, salah satunya aplikasi *Macromedia Flash.*

Macromedia Flash merupakan sebuah *softwere* yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek yang lebih menarik di sebuah web atau membuat film animasi interaktif dan juga dapat digunakan dengan perpaduan komputer yang terhubung melalui proyektor. *Macromedia Flash* juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran, karena selain kemampuan animasi, *Macromedia Flash* juga mampu menangani aspek interaktif antar film *Flash* dengan pengguna (Ardinsyah, 2013). *Macromedia Flash* sendiri memiliki keunggulan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan bentuk media animasi, media animasi ini juga dapat digabungkan dengan vidio sehingga menjadi lebih menarik untuk dipresentasikan.

Penelitian yang dilakukan Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi,dkk (2019) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif *macromedia flash* 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku telah menunjukan bahwa produk ini berupa media pembelajaran interaktif tema pengalamanku

menggunakan *macromedia flash;* kualitas produk yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dengan presentasi 98,33% ahli materi I ahli media II 90% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggap siswa dan guru kelas II SDN Sidomulyo, SDN 1 Babadan dan SDN Purworejo terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash* 8. Hasil angket tanggapan siswa kelas II SDN Sidomulyo 98,73% SDN 1 Babadan 98,88% dan SDN Puworejo 100% dengan kriteria *macromedia flash*8 valid dan praktis digunakan pada tema pengalamanku kelas II Sekolah Dasar.

Selain itu hasil penelitian dari Vivi Putri Azrianti (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *macromedia flash* untuk menanam karakter positif yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 48 Ganting telah menunjukan bahwa produk ini berupa media pembelajaran. Hasil penilaian mengunakan angket oleh kedua ahli memperoleh presentase sebesar 92,72% yang menunjukkan bahwa kategori media sangat valit. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas dengan penyebaran angket respon siswa dan guru. Hasil respon siswa diperoleh data sebanyak 19 siswa dengan jumlah nilai 96%, sedangkan hasil guru diperoleh nilai sebesar 95%. Hasil penilaian memalui angket yang disebar menunjukkan bahwa media yang dihasilkan valid dan sangat praktis untuk menanamkan karakter posistif pada siswa.

Berdasarkan hal diatas, untuk mengembangan suatu produk peneliti menggunakan penelitian *Reseach dan Delvelopment.* Model pengembangan

yang digunakan adalah model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga tahap yakni *preliminary research, prototyping phase, dan assesment phase*. Oleh karena itu penelitian ini berjudul **"Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Di* Kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini ialah:

1. Bagaiamana cara menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *macromedia flash* di kelas V SD yang Valid?
2. Bagaiamana cara menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *macromedia flash* di kelas V SD yang Paktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasrkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *macromedia flash* di kelas V SD yang Valid
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *macromedia flash* di kelas V SD yang Praktis

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa media pembelajaran, media yang dihasilkan adalah media *macromedia flash*

yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini memuat materi pembelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 secara offline.
2. Bentuk produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan program media *macromedia flash.*
3. Produk media pembelajaran dikemas dalam bentuk CD, *Flashdisk/ google drive* dengan petunjuk yang digunakan dalam mengoprasikan media.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan tentang media *macromedia flash* serta guru lebih mudah dalam menyampaikan materi.
2. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran dengan mengembangkan program media *Macromedia Flash* sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar.
3. Bagi siswa, dapat membantu memudahkan serta memahami pembelajaran yang dipelajar.

4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi agar membuat inovasi pengembangan media dengan *Macromedia flash* dibidang studi lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu, media pembelajaran *macromedia flash* ini diasumsikan dapat menarik perhatian siswa, minat siswa dan memotivasi belajar siswa serta dapat diuji validitas dan praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan ini dengan cara memvalidasikan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu pada ahlinya. Sementara itu, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran.

Pembatasan penelitian pengembangan Plomp ini juga membatasi penelitian dalam skala kecil hanya pada siswa kelas V, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Produk pengembangan dengan media *macromedia flash* hanya terbatas pada materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 yang ada dikelas V Semester 2 yang terdiri atas pokok bahasan: Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru baik bentuk *hardware* ataupun *software* untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
2. *Macromedia flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang memiliki ukuran file yang kecil dibandingkan dengan program yang lain.
3. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Pengembangan media pembelajaran yang valid diperlukan bantuan validator untumenguji produk yang dikembangkan berdasarkan angket penilaian.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan bahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan pesan atau materi dari guru kepada siswa. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah artinya adalah perantara atau pengantar. Menurut Falahudin (2014) menyatakan bahwa, media ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi atau pesan kepada penerima informasi atau pesan. Sejalan dengan Wicaksono (2016) peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima secara maksimal. Selain itu menurut Arsyad (2014) media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan yang akan diterima.

Dari beberapa pendapat atas, disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebagai sesuatu alat atau bahan yang digunakan untuk komunikasi dalam kegiatanpembelajaran (Arsyad, 2014). Menurut Falahudin (2014) media pembalajaran merupakan alat bantu mengajar baik berupa bentuk *hardware* maupun *software*. Definisi lain, media pembelajaran ialah segala sesuatu yang mencakup bahan dan alat pembelajaran yang digunakan untuk kepentingan belajar serta dapat sebagai stimulus, merangsang daya pikir, perasaan,perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Jalinus dan Ambiyar, 2016).

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk mengajar baik berupa *software* maupun *hardware* yang digunakan untuk merangsang daya pikir, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang cukup penting. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajan yaitu untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar mengajar, media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan

dimana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran pembelajaran kearah yang lebih positif dan prosuktif, media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan waktu dan ruang, dan media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia (Falahudin, 2014).

Sejalan dengan pendapat diatas, adapun manfaat media pembelajaran agar penyampaian materi kepada siswa menjadi seragam, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, dapat meningkatkan interaksi langsung antar siswa dengan sumber belajar, meningkatkan peran guru kearah yang positif dan produktif dan menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar (Susilan & Riyana, 2011).

Sedangkan menurut Arsyad (2014) manfaat media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, dapat menignkatkan serta mengerahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa, dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, dapat memberikan kesamaan pengalaman pembelajaran pada siswa.

Dari ketiga pendapat diatas, disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu memberikan kesamaan pengalaman, penjelasan menjadi lebih jelas, menarik, efesien, praktis, tidak monoton, dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indra, dan dapat meningkatkan peran guru kearah positif dan produktif.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dapat berupa alat maupun bahan pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu media grafis seperti buku dan bahan ajar yang terprogram dan media gambar seperti foto, media proyeksi diam seperti slide, media audio yaitu media yang mengandalkan indera pendengar seperti alat perekam pita magnetik dan radio, media visual audio diam seperti slide bersuara, media film, yaitu media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak televisi, media multimedia yaitu suatu sistem penyimpanan dengan menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk satu unit seperti media objek dan media interaktif (Susilana & Riyana, 2011).

Sedangkan menurut Arsyad (2014:33) jenis-jenis media pembelajaran yang pertama yaitu:

> (1) media berbasis manusia, media ini bermanfaat untuk mengubsh sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan proses pembelajaran siswa, media berbasis cetakan seperti buku teks, buku penutun, jurnal, majalah dan lembaran lepas, (2) media berbasis visual, media ini dapat memperlancar pemahaman, lebih muda untuk ingatan,serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran media ini seperti gambar, diagram, peta, dan grafik, (3) media berbasis audio visual.

Selain itu menurut Satrianawati (2018) terdapat 6 jenis media pembelajaran yaitu: (1) media visual yaitu media yang mengandalkan

indra penglihatan seperti gambar, foto, poster, komik, majalah dan buku, (2) media audio seperti radio, alat musik,lagu, CD dan suara, (3) media audio visual seperti pementasan drama, film, televisi dan VCD, (4) multimedia yaitu media yang merangkum semua media menjadi satu seperti media internet.

Dari ketiga pendapat diatas, disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audiovisual, media audio dan multimeida.

2. *Macromedia Flash*

a. Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia flash sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dengan perpaduan komputer. *Macromedia flash* adalah sotfware yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil dengan ukuran yang kecil (Adriyanto, 2010). Sejalan dengan pendapat diatas Ardinsyah (2013) *macromedia flash* ialah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek yang menarik dalam sebuah web atau membuat film animasi dan juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran, karena selain kemampuan animasi *macromedia flash* dapat membuat aspek interaktif antar film flash dengan penggunanya. Sedangkan menurut Satriaji (2018) *macromedia flash* adalah *software* yang digunakan untuk menyusun animasi interaktif,

file hasil proses dalam *software* akan dapat ditayangkan pada berbagai device atau alat.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, *macromedia flash* merupakan sebuah sotfware yang dapat membuat animasi interaktif dan sebuah web dengan ukuran yang kecil serta digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

b. Kelebihan *Macromedia Flash*

Macromedia flash memiliki banyak manfaat dalam penggunaannya karena memiliki kelebihan sebagai berikut, menurut Satriaji (2018) kelebihan *macromedia flash* yaitu, akan mudah diakses dan dipergunakan oleh siapapun, dokumennya akan dapat dibuka dan dipresentasikan dalam berbagai alat dan sistem operasi, ukuran dokumen lebih kecil apabila dibandingkan dalam berbagai alat dan sistem operasi, ukuran dokumen lebih kecil apabila dibandingkan dengan dokumen presentasi media yang lain. Selain itu menurut Putri dan Rakhawati (2016) ada beberapa kelebihan *macromedia flash* yaitu *macromedia flash* mempunyai ukuran file yang kecil, memiliki sisi interaktif dan bisa menerima masukan dari pengguna, tidak perlu memiliki kemampuan programmer untuk membuat film *flash*.

Sedangkan menurut Wulandari,dkk (2018) kelebihan *macromedia flash* diantaranya, dapat dengan mudah untuk berkreasi membuat animasi dengan gerakan yang bebas sesuai dengan alur animasi yang akan dibuat, dapat menghasilkan file dengan ukuran

kecil, dapat menghasilkan dikonversikan menjadi file bertipe *.swg, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov.*

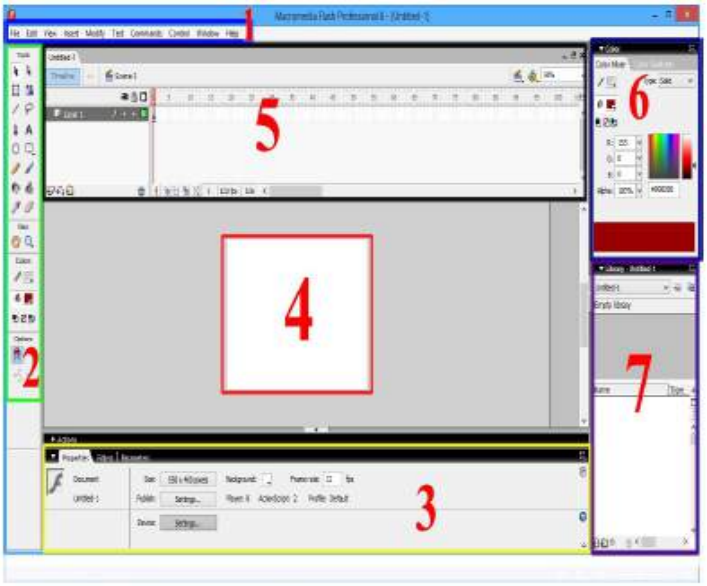
Jadi dapat disimpulkan kelebihan *macromedia flash* yaitu memiliki ukuran file yang kecil, akan mudah diakses dan di pergunakan oleh siapapun, dapat menghasilkan ukuran file dengan ukuran kecil, dapat dinonversikan menjadi file bertipe *.swg, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov.*

c. Pengenalan Komponen-komponen *Flash*

Ada beberapa komponen dalam flash. Kegunaan dari adanya komponen ini adalah agar dalam pembuatan media pembelajaran menjadi lancar. Dibawah ini merupakan tampilan dari aplikasi flash yang digunakan dalam pekerjaan pembuatan media interaktif. Menurut Ardiansyah (2013) tampilan awal membuka flash dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1. Tampilan Awal *Macromedia Flash 8*

Pilihlah flash document, setelah itu akan tampil area kerja seperti dibawah ini:

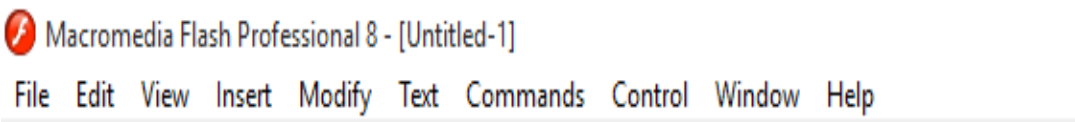


Gambar 2. Area Kerja *Macromedia Flash 8*

Berikut akan diuraikan satu per satu mengenai bagian-bagian menu yang ada didalam *macromedia flash*.

1. Menubar

   Menubar pada Macromedia Flash sama seperti pada Microsoft Office dan softwere lainnya, yaitu digunakan untuk mengatur aplikasi yang akan dibuat. Menu yang tersedia pada macromedia flash 8 adalah file, edit, insert, modify, teks commond, contor, window, dan help



Gambar 3. Menubar *Macromedia Flash 8*

2. Tollbox

Tollbox merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (tool) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi dalam Timeline dan stage. Tollbox terbagi menjadi tool dan modifier tertentu yang ditampilkan ketika memilih tool tersebut. Sebagai contoh jika kita memiliki oval tool maka medifier seperti color, fill color, jenis grafis dan lain-lain.

Berukut nama-nama toolbox pada macromedia flash 8 beserta fungsinya:

Tabel 1. Nama-nama toolbox dalam *Macromedia Flash 8*

	Selection tool (v), tool ini berfungsi untuk memiliki objek, memblok, dan memindahkannya.
	Subselection tool (A), tool ini berfungsi untuk merubah suatu objek dengan edit points.
	Free, transform tool (Q), tool ini berfungsi untuk memutar objek, mengubah ukuran objek, mengubah bentuk objek ke bentuk lain, contoh dari bentu persegi menjadi jajar genjang dan lain-lain.
	Line tool (N), tool ini berfungsi untuk membuat suatu garis di stage.
	Lasso tool (L), tool ini berfungsi untuk membuat suatu garis di stage.

	Pen tool (P), tool ini berfungsi untuk mengambar dan mengubah bentuk sebuah objek dengan memanfaatkan edit point, pen tool memiliki tingkat ekurasi yang lebih tinggi.
	Teks tool (T) tool ini tentunya berfungsi untuk membuat kata-kata maupun kalimat.
	Oval tool (O), sesuai dengan namanya tool ini berfungsi untuk membuat sebuah objek berbentuk lingkkaran.
	Rectangle tool (R), tool ini berfungsi untuk mengambar objek berbentuk persegi, namun dapat juga digunakan untuk membuat persegi panjang.
	Pencil tool (Y), tool ini berfungsi untuk menggambar sebuah sesuai dengan yang anda kehendaki.
	Brush tool (B), tool ini berfungsi untuk mewarnai pada objek bebas.
	Ink bottle tool (S), tool ini berfungsi untuk mewarnai border (garis tepi).
	Paint bucket tool (K), tool ini berfungsi untuk mengisi warna pada objek yang dipilih.
	Eraser tool (E), tool ini berfungsi untuk menghapus onjek yang ingin anda hilangkan.
	Zoom tool (M,Z), tool ini berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek pada stage.

	Hand tool (H), tool ini berfungsi untuk menggerakan suatu tampilan stage tanpa menggangu letak objek-onjek yang sudah dibuat.

3. Panel Color

Tanpa warna yang menarik maka semuanya alam terlihat biasa saja, maka dari itu macromedia flash 8 menyediakan fasilitas untuk membuat objek terlihat lebih berwarna. Panel color pada macromedia flash terbagi atas:

Tabel 2. Nama-nama panel color dalam *Macromedia Flash 8*

	Stroke color, berfungsi untuk memberi warna pada border atau garis tepi.
	Fiil color, berfungsi untuk memberi warna sebuah objek.
	Swap colors, berfungsi untuk menukar fill color dengan stroke color.
	Black and white, berfungsi untuk memberi warna fill ataupun stroke dengan warna hitam putih.

4. Stage

Stage adalah tempat bekerja seorang animator pada macromedia flash 8, karena stage merupakan daerah yang berisi semua entri-entri gambar yang membentuk sebuah movie flash. Di stage inilah kita dapat mengembangkan kreatifitas.

5. Scene

Scene merupakan kumpulan dari keseluruhan timeline. Scene juga dapat ditambah maupun di hapus, penggunaan scene tergantung pada kebutuhan. Untuk menampilkan window scene dapat menekan Shift+F2 pada keyboard secara bersamaan. Dengan menambahkan scene baru maka akan memperoleh timeline kosong yang siap isi. Penggunaan scene yang lebih dari satu biasanya dilakukan oleh seorang animator supaya karyanya tidak mudah untuk ditiru.

6. Timeline

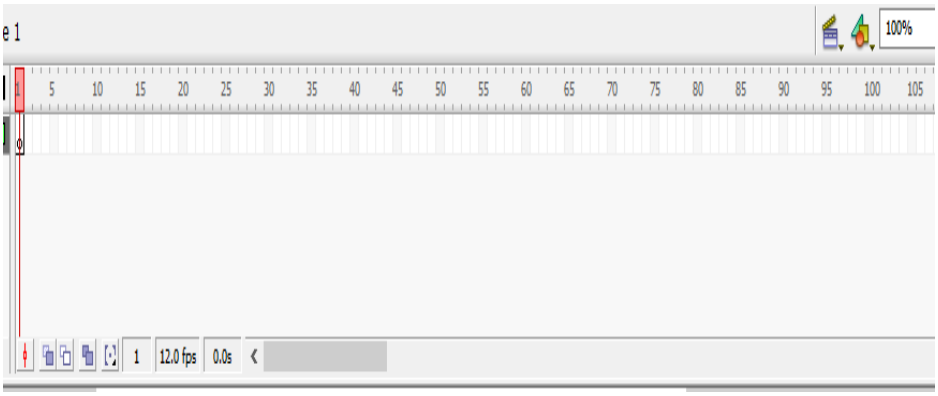
Keseluruhan movie naimasi yang diolah pada *macromedia flash* 8 dapat diatur dan dikontrol pada timeline. Timeline merupakan kumpulan pengaturan tool yang sangat besar. Pada timeline terdapat dua komponen pokok yaitu, layer dan frame. Layer merupakan bab yang terdapat didalam buku tersebut dan fralm adalah halaman-halaman buku tersebut. Berikut akan diuraikan satu persatu secara umum:

1) Layer, merupakan sebuah folder tempat abnda meletakkan objek-objek yang berbeda. Kita dapat mengklik icon insert new

layer untuk menambah layer baru. Pada layer ini lah kita bisa mengelompokkan berbagai objek. Contoh layer pertama kitamasukkan background, layer ke dua kita masukkan teks, layar ke tiga kita masukan tombol, ke empat kita masukkan actionscipnya dan selanjutnya. Penggunaan layer tergantung pada kebutuhan anda selaku animator.

Gambar 4. Layer

2) ***Frame,*** merupakan bingkai-bingkai kecil yang dapat diisi dengan apapun yang dikehendaki. Contoh ketika akan memasukkan sebuah foto pada frame 1 layer background. Maka, foto tersebut akan menjadi background pada animasi atau presentasi tersebut. Penggunaan frame juga disesuaikan dengan kebutuhan kita sebagai animator.panjang frame pda macromedia flash ini tidak terbatas. Sehingga tidak membatasi kereatifitas animator.



Gambar 5. Frame

7. Action Window

Action window merupakan tempat atau wadah yang dapat digunakan untuk menuliskan action stript digunakan untuk macromedia flash 8. Untuk menampilkan window ini kita bisa menekan F9 pada keyboard. Action script digunakan untuk mengendalikan objek yang dibuat sesuai dengan kehendak animator. Action script pada macromedia flash 8 sedikit berbeda dengan flash sebelumnya.

Action script terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. Action script untuk frame

b. Action script untuk movie clip

c. Action script untuk button

Gambar 6. Action script

3. Ruang Lingkup Materi

a. Bahasa Indonesia

Non fiksi adalah klasifikasi untuk setiap karya informatif (seringkali berupa berita) yang pengarangnya dengan itikad baik bertanggung jawab atas kebenaran atau akurasi dari peristiwa, orang atau informasi yang disajikan. Non fiksi merupakan sebuag karya yang berdasarkan fakta dan dapat dipertanggung jawabkan oleh penulisnya. Contoh sastra non fiksi antara lain adalah jenis karangan eksposisi, argumentasi, fungsional dan opini, esai mengenai seni atau sastra, biografi, jurnalisme, serta tulisan-tulisan sejarah, ilmiah atau ekonomi.

b. PPKn

Keberagaman sosial budaya diindonesia menjadi modal persatuan dan kesatuan bangsa. Kehidupan sosial budaya disuatu daerah memengaruhi kehudupan lainnya. Sehingga muncul keberagaman

diindonesia, salah satunya keberagaman usaha. Keragaman usaha yang ada dalam masyarakat tentunya tidak bisa kita halangi karena hal tersebut adalah hak bagi setiap orang untuk membangun usaha agar terpenuhi kebutuhan di bidang ekonomi. Keberagaman jenis usaha yang ada di indonesia sangat beragaman oleh karena itu, kita dituntut untuk saling menghargai dan menerima adanya keberagaman usaha yang diciptakan masyarakat, saling menghormati usaha satu sama lain, saling mendukung usaha satu sama lain, saling toleransi. Menganggap keragaman usaha warga masyarakat adalah dorongan bagi kita untuk lebih baik, serta menciptakan persaingan yang bersih untuk mendorong kemajuan masyarakat sekitar. Maka dari itu walaupun dimasyarakat jenis usaha sangat beragam, tetapi keberagaman itu diikat oleh satu kesatuan yaitu Bhineka Tunggal Ika. Kegiatan jenis usaha memberikan keuntungan yang sangat banyak diantaranya:

1. Dapat mencukupi kebutuhan masyarakat
2. Dapat membuka lapangan pekerjaan baru
3. Dapat menghasilkan atau memberikan imbalan bagi masyarakat
4. Dapat mendorong masyarakat untuk kreatif dalam menghasilkan barang baru

c. IPS

Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dari kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi meliputi produksi, distribusi dan

konsumsi. Ketiga kegiatan ekonomi ini saling berkaitan satu sama lain. Satu kegiatan ekonomi terhambat, akan menganggu kegiatan ekonomi lainnya.

1. Produksi

   Produksi adalah kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Kegiatan produksi berpengaruh terhadap kesejahteraan pemilik sumber daya ekonomi dan produsen. Sumber daya ekonomi adalah barang atau jasa yang dapat memberikan manfaat atau keuntungan. Sumber daya ekonomi berasal dari sumber daya alam atau sumber daya manusia. Sumber daya ekonomi dapat diolah menjadi modal dasar pembangunan. Bagi pemilik sumber daya ekonomi, adanya proses produksi memungkinkannya memperoleh jasa. Balas jasa ini berupa sewa, bunga modal atau gaji. Dengan balas jasa ini, pemilik sumber daya ekonomi dapat memenuhi kebutuhan hidup.

2. Distribusi

   Distribusi adalah kegiatan menyalurkan hasil produksi dari produsen ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distibutor. Kelancaran distribusi barang membutuhkan sarana transportasi dan jalan yang memadai. Tujuannya agar hasil produksi dapat segera sampai kepada konsumen dengan cepat dan tepat sehingga kebutuhan konsumen segera terpenuhi.

3. Konsumsi

Konsumsi adalah kegaitan manusia mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Untuk mengonsumsi barang atau jasa, masyarakat mengeluarkan pengorbanan tertentu. Pengorbanan dapat berupa uang dan waktu.

4. **Pembelajaran Tematik Terpadu**

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran dengan menghubungkan dan mengaitkan materi dalam berbagai studi ke dalam suatu tema. Menurut Anshory (2018:38) “Proses pembelajaran tematik terpadu menekankan katerlibatan siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan berlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang di pelajarinya”.

Sedangkan menurut Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dimana intra dan antar mata pembelajaran diaktifkan secara sengaja. Selain itu menurut Machali (2014) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai tema.

Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunkan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran, agar siswa dapat memperoleh pengalaman bermakna.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Majid (2014: 89-90) “karakeristik pembelajaran tematik terpadu ialah, 1) berpusat pada siswa, 2) memberikan pengalaman langsung, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan”.

Selain itu menurut (Puspita & Yuhelman, 2017:33) karakteristik tematik terpadu ialah:

> Sebagai suatu model pembelajaran disekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu memiliki berbagai karakteristik antara lain, dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa, dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah nyata yang dekat dengan lingkungan siswa dan pristiwa yang dialami siswa, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar menjadi manusia yang berfikir kritis dan mandiri dalam kehidupannya.

Selanjutnya menurut Kurniawan (2014:92) karakteristik pembelajaran tematik terpadu ialah: “ 1) Berpusat kepada siswa, 2) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 3) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 4) bersifat fleksibel, 5) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa dan 6) memberikan pengalaman langsung”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran berpusat kepada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta dalam pembelajaran terdapat keterpaduan antara beberapa mata pelajaran dan pembelajaran bersifat menyenangkan bagi siswa.

5. **Model Plomp**

Ada beberapa model pengembangan, salah satu jenis model penelitian pengembangan yaitu model pengembangan menurut Plomp. Penelitian pengembangan model Plomp adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (Plomp, dkk. 2013).

a. Tahap Pengembangan model Plomp

Penelitian pengembangan menggunakan model yang dikembangkan TjeerPlomp dimana prosedurnya terdiri dari tahap antara lain:

***1) Preliminary Reseach* (Studi Pendahuluan)**

Studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan dan konteks, kajian literatur, untuk mengembangkan konseptual dan teoritis untuk penelitian (Plomp, dkk. 2013; Rudhito, 2019). Studi pendahuluan yaitu sejumlah kegiatan yang terdiri dari analisis, eksplorasi konteks dan kebutuhan (masalah) dan pengembangan kerangka teori desain (Rahmiati, dkk. 2017).

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa studi pendahuluan adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai pengembangan kerangka teoritis desain meliputi analisis kebutuhan, kajian literatur dan konteks.

2) Development or Prototyping Phase

Tahap pengembangan merupakan uji coba *prototyping* yang mana meliputi proses perancangan menjadi bersiklusi dan berurutan dalam proses penelitian yang lebih mikro serta menggunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki model intervensi (Plomp, dkk. 2013; Rudhito, 2019). Kegiatan pengembangan yang mana dilakukan perancangan perangkat pembelajaran dalam skala mikro, kemudian dilakukan uji coba secara berulang kali. Selama proses tersebut, evaluasi formatif dilakukan sebagai dasar untuk diperbaiki (Rahmiati, dkk. 2017).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahap pengembangan adalah tahapan pembuatan dan uji coba *prototipe* yang meliputi antara lain proses perancangan melalui kegiatan uji coba yang dilakukan secara berskala dalam skala mikro.

3) *Assessment Phase*

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan dan evaluasi semi sumantif untuk menyimpulkan apakah intervensi sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan memalui uji praktikalitas

akhir (Plomp, dkk. 2013; Rudhito, 2019). Tahap penilaian (*assessment phase)* adalah tahap dimana evaluasi semi sumatif yang dilakukan untuk menguji intervensi secara keseluruhan melalui uji praktikalitas (Rahmiati, dkk. 2017).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahap penilaian adalah tahapan dimana evaluasi semi sumatif untuk menyimpulkan apakah intervensi sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan melalui uji praktikalitas.

b. Kelebihan Model Plomp

Terdapat beberapa kelebihan plomp diantaranya uraian pada setiap fase yang detail dan sistematis, mudah dipahami dan model pengembangan ini cocok untuk diterapkan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran (Sugianto, 2018). Selain itu munurut Fernandes & Hendra (2020) model pengembangan Plomp memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih tepat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran lebih efektif dan efesien terhadap keberhasilan pembelajaran, uraiannya lengkap dan sistematis, sebelum di uji cobakan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan direvisi sendiri dan dikonsultasikan terlebih dahulu pada pakar atau ahlinya, terdapat evaluasi perorang dan kelompok kecil sebelum dilakukan uji lapangan. Selanjutnya menurut Kusnaeni,dkk (2017) kelebihan model Plomp ini yaitu cara kerjanya sistematis untuk memecahkan

masalah, menggunakan langkah-langkah yang lengkap untuk memecahkan masalah serta dapat mencarikan solusi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model Plomp adalah uraian pada fase yang lengkap dan sistematis, mudah dipahami, cocok untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, menggunakan langkah-langkah yang lengkap dan jelas, adanya evaluasi disetiap tahap pengembangan produk.

B. Penelitian Relavan

Beberapa penelitian yang relavan dengan penelitian pengembangan yang peneliti lakukan ini diantaranya:

1. Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, dkk (2019) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash* 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku telah menunjukan bahwa produk ini berupa media pembelajaran interaktif tema pengalamanku menggunakan macromedia flash; kualitas produk yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dengan presentasi 98,33% ahli materi I ahli media II 90% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggap siswa dan guru kelas II SDN Sidomulyo, SDN 1 Babadan dan SDN Purworejo terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8. Hasil angket tanggapan siswa kelas II SDN Sidomulyo 98,73% SDN 1 Babadan 98,88% dan SDN Puworejo 100% dengan kriteria macromedia flash 8

valid dan praktis digunakan pada tema pengalamanku kelas II Sekolah Dasar.

2. Hasil penelitian dari Vivi Putri Azrianti, dkk (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *macromedia flash* untuk menanam karakter posistif yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 48 Ganting telah menunjukan bahwa produk ini berupa media pembelajaran. Hasil penilaian mengunakan angket oleh kedua ahli memperoleh presentase sebesar 92,72% yang menunjukkan bahwa kategori media sangat valit. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas dengan penyebaran angket respon siswa dan guru. Hasil respon siswa diperoleh data sebanyak 19 siswa dengan jumlah nilai 96%, sedangkan hasil guru diperoleh nilai sebesar 95%. Hasil penilaian memalui angket yang disebar menunjukkan bahwa media yang dihasilkan valid dan sangat praktis untuk menanamkan karakter posistif pada siswa.
3. Hasil penelitian Khoerul Umam (2016) mengenai pengaruh menggunakan software *macromedia flash* 8 terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII penggunaan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian siswa sedangkan pembelajaran yang tidak menggunakan macromedia flash dapat di anggap sebagai pembelajaran yanag membosankan. Hal ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} = 2,910 > 2,002 = $t_{(0,975;\ (58))}$. Pemberian *macromedia flash* dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pengaruhnya dalam

hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* debagai kelas eksperimen dan hasil belajar matematika kelas kontrol dengan tidak menggunakan *macromeida flash*.

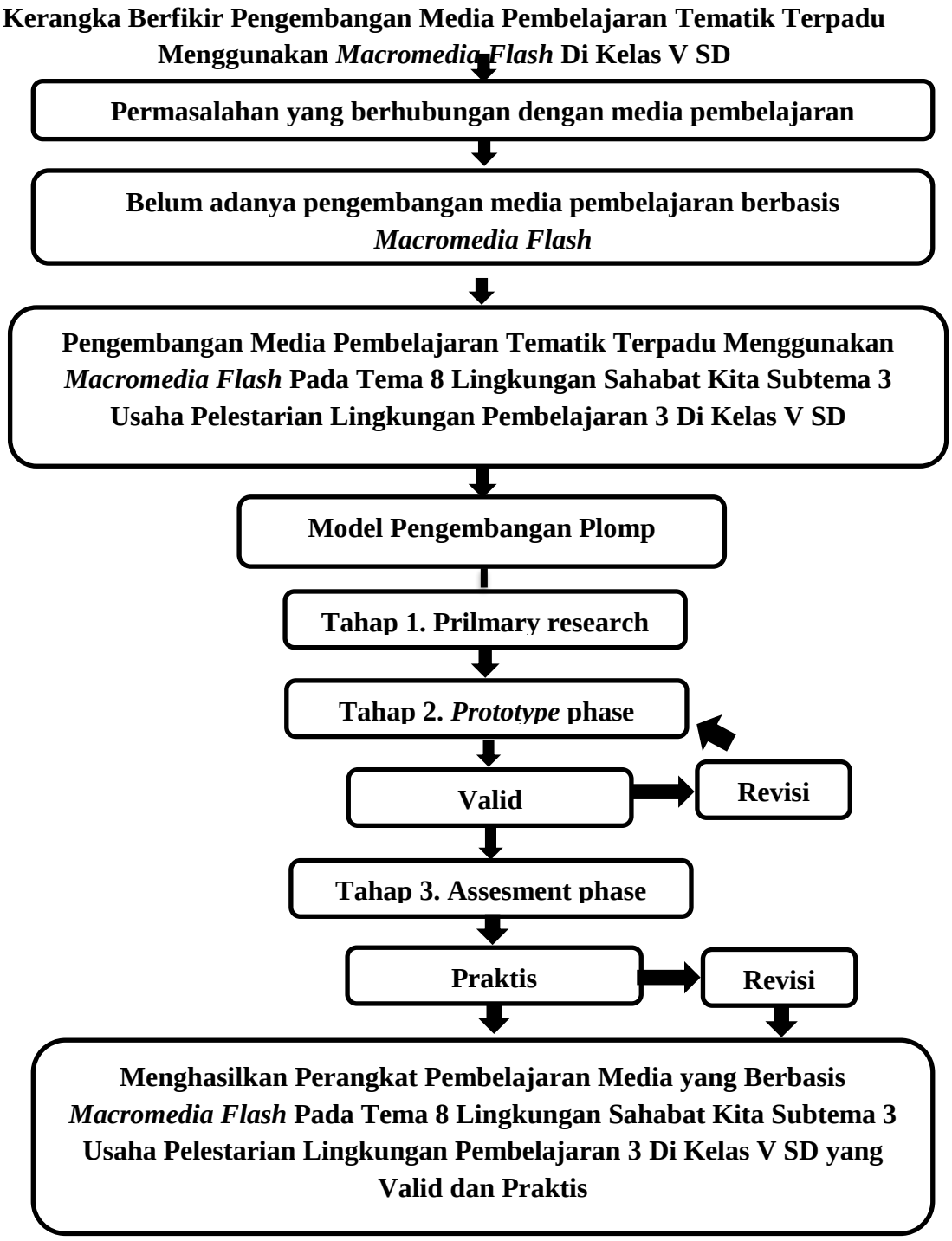
4. Hasil penelitian Zahwa Syah Putri, dkk (2017) mengenai pengaruh multimedia macromedia flash terhadap belajar matematika peserta didik pada materi pokok persegi panjang dan persegi dikelas VII di MTS AL-ulum Medan terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia macromedia flash dikelas VII MTS Al-Ulum Medan T.P 2-16/2017. Hal ini dibuktikan dengan uji "t" pada kedia kelas dengan data nilai tes akhir yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,848 > 1,996 dengan tarafsifnifikan $\alpha = 0,05$.
5. Bagus Amirul Mukmin, dkk (2020) mengenai pengembangan multimedia interaktif macromedia flash berbasis k-13 sebagai inovasi pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar bahwa multimedia interaktif macromedia flash berbasis k-13 layak digunakan untuk pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Selain itu produk ini merupakan sumber belajar yang inovasi bagi siswa sekolah dasar karena masih sedikit sumber belajar k-13 yang menanfaatkan TIK disekolah. Sehingga produk ini nantinya memberikan kebaharuan terkait sumber belajar yang ada di SD. Produk ini memeberikan dampak yang positif bagi pembelajaran tematik yang ada disekolah dasar. Dimana nantinya dapat dikembangkan

dan diterapkan disekolah-sekolah. Kelayakan produk ini berdasarkan hasil kevalidan yang diberikan oleh ahli desain grafis, IPA, MTK, Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK, dan ahli Kebahasaan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting. Peneliti tertarik mengembangan media berbasis *Macromedia Flash* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan *softaware* sudah bisa dilakukan oleh para guru untuk memberikan materi ajar kepada siswa. *Macromedia Flash* merupakan salah satu *software* dengan menghadirkan sesuatu yang berbeda yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar, dapat menambah semangat belajar siswa dengan tampilan-tampilan yang menarik. Peneliti melakukan penelitian pengembangan tersebut sebagai inovasi media pembelajaran pada materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 tahap yaitu *preliminary research* (studi pendahuluan), *development or prototyping phase* (pengembangan atau tahap perancangan prototipe) dan *assessment phase* (tahap penilaian).

Dengan menggunakan *macromedia flash*, diharapkan siswa tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar serta dapat memotivasi dalam belajar.



Bagan 1. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Pusaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 di Kelas V SD

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan perkembangan siswa. Media pembelajaran juga didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat menigkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan valid. Hasil validasi memperoleh presentase 89,37% dengan kategori valid. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 dikelas V SD yang berbasis *macromedia flash.*
2. Media pembelajaran pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 dikelas V SD yang berbasis *macromedia flash* telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari respon guru dan respon siswa. Hasil respon guru menunjukkan presentase kepraktisan 95,68% dengan kategori praktis. Hasil respon siswa memperoleh presentase 94,28% dengan kategori praktis. Hasil keseluruhan dari rata-rata respon guru dan siswa diperoleh nilai 94, 98% kategori praktis. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Diharapkan media pembelajaran pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 3 dikelas V SD yang berbasis *macromedia flash* yang telah dibuat dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media yang berbasis *macromedia flash* lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.