

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS SOFTWARE MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS VI SD**

TESIS



OLEH

**YOSSA ARISANTI
NIM: 19124039**

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

ABSTRACT

Yossa Arisanti, 2021 "Development of Interactive Multimedia Based on Macromedia Flash 8 Software to Improve Learning Motivation and Student Learning Outcomes in Thematic Learning in Grade VI Elementary School".

This research is motivated by the low level of motivation and learning outcomes of students in the learning process. This is because teachers have not used media that are suitable for the needs of students, especially IT-based learning media, while at SDN 01 Sawahan there is adequate electricity, laptops and LCDs that can be used by teachers as media in the learning process. This study aims to develop interactive learning multimedia based on macromedia flash 8 software that is valid, practical and effective to increase students' learning motivation and learning outcomes.

The type of research used is Research and Development (research and development). This study uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data obtained were analyzed by descriptive percentage and qualitative data. Data collection in the study used a 4-scale questionnaire to determine the level of validity, practicality, learning motivation of students and pretest posttest questions to determine the achievement of student learning outcomes.

Based on the results of development research conducted, interactive learning multimedia was first validated by expert validators and education practitioners to get input so that learning multimedia was obtained that was in accordance with thematic learning that could assist students in improving the quality of learning. Interactive learning multimedia based on macromedia flash 8 software that was developed is in the very valid category. Based on the trial, it is known that learning multimedia can provide convenience for students. It can be seen from the responses of students so that the level of multimedia practicality is obtained in the very practical category. Furthermore, interactive multimedia learning based on macromedia flash 8 software has had an impact or influence on increasing students' motivation and learning outcomes. This can be seen from the results of the pretest and posttest conducted on students. Therefore, the developed learning multimedia can be said to be very effective in increasing students' motivation and learning outcomes. Thus, it can be concluded that interactive multimedia learning based on macromedia flash 8 software in grade VI SD has been declared valid, practical, and effective.

Keywords: Interactive Multimedia, Macromedia Flash 8 Software, Motivation and Student Learning Outcomes.

ABSTRAK

Yossa Arisanti, 2021 “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Software Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SD”.

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya tingkat motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum memanfaatkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, terutama media pembelajaran berbasis IT, sedangkan di SDN 01 Sawahan tersedia listrik yang memadai, laptop dan LCD yang bisa digunakan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *software macromedia flash 8* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (penelitian dan pengembangan). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Data yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif persentase dan data kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuesioner skala 4 untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, motivasi belajar peserta didik dan soal pretest posttest untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, multimedia pembelajaran interaktif terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli dan praktisi pendidikan untuk mendapatkan masukan sehingga diperoleh multimedia pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *software macromedia flash 8* yang dikembangkan masuk pada kategori sangat valid. Berdasarkan uji coba diketahui bahwa multimedia pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik. Hal itu dapat dilihat dari respon peserta didik sehingga diperoleh tingkat praktikalitas multimedia pada kategori sangat praktis. Selanjutnya, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *software macromedia flash 8* telah memberikan dampak atau pengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan terhadap peserta didik. Oleh sebab itu, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *software macromedia flash 8* di kelas VI SD telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Software Macromedia Flash 8, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : *Yossa Arisanti*

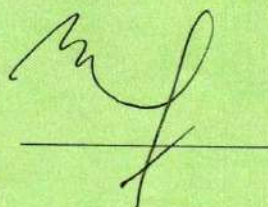
Nim. : 19124039

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Drs. M. Fachri Adnan, M.Si, Ph.D
Pembimbing



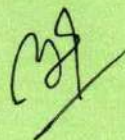
30-07-2021

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



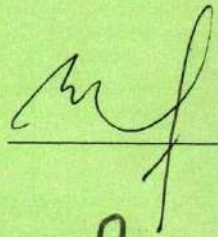

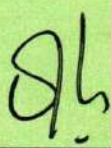
Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi



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

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Drs. M. Fachri Adnan, M.Si, Ph.D</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Yeni Erita, M.Pd</u> (Anggota)	
3	<u>Prof. Solfema, M.Pd</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Nama

: *Yossa Arisanti*

NIM

: 19124039

Tanggal Ujian

: 30-07-2021

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis saya, tesis yang berjudul judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Software Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SD”** adalah asli belum pernah diajukan untuk untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan pembimbing dan tim penguji/kontributor tesis.
3. Pada karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dan disebutkan nama pengarangnya serta dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2021
Yang menyatakan



Yossa Arisanti

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Software Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SD”**. Tesis ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Fachri Adnan, M.Si, Ph.D, selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi bantuan, arahan, serta motivasi hingga selesainya pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis ini.
2. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd, selaku dosen kontributor 1 yang telah memberikan sumbangan pengetahuan serta pemikiran melalui masukan dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
3. Ibu Prof. Solfema, M.Pd, selaku dosen kontributor 2 yang telah memberikan sumbangan pengetahuan serta pemikiran melalui masukan dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
4. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu dosen dan guru selaku validator instrumen penelitian dan validator media yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam membuat instrumen penelitian.
6. Bapak/Ibu dosen Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas

Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama penulis kuliah.

7. Bapak/Ibu Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan administrasi dan bantuan kemudahan dalam penulisan penelitian ini.
8. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Dasar kelas A, B, C, D angkatan 2019 seperjuangan, yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.
9. Ibu Hj. Hisweri, S.Pd selaku kepala sekolah dan majelis guru SDN 01 Sawahan yang telah memberikan izin, memberikan semangat penuh kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Teristimewa kepada keluarga terutama suami dan ibundaku tercinta yang selalu ada dan menjadi penyemangat nomor satu dalam setiap langkah penulis dalam penyelesaian tesis ini.
11. Semua teman-teman dan sahabat-sahabat, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian tesis ini.

Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Padang, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN..	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	11
F. Pentingnya Penelitian.....	14
G. Batasan Penelitian	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Motivasi Belajar	16
2. Hasil Belajar.....	21
3. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	26
4. Tinjauan Multimedia Interaktif	31
5. Tinjauan Tentang <i>Software Macromedia flash 8</i>	34
6. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	37
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Metode Penelitian.....	46
B. Model Pengembangan	46
C. Prosedur Penelitian	46

D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Instrumen Penelitian.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Tahap Analysis (analisis)	56
1. Tahap Design (desain)	62
2. Tahap Development (pengembangan)	70
3. Tahap Implementation (implementasi)	79
4. Tahap Evaluation (evaluasi)	83
B. Pembahasan	85
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi	92
C. Saran	92
DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 - Kerangka Teori	Error! Bookmark not defined.
Bagan 3.1 - Alur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	47
Bagan 4.1 - Flowchart Multimedia Interaktif Berbasis Macomedia Flash 8.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 - Penilaian Harian I (PH I) Tema I Kelas VI A SDN 01 Sawahan **Error!**

Bookmark not defined.

Tabel 2. 1 - Jenis dan Indikator Hasil Belajar atau Prestasi	24
Tabel 3. 1 - Skor jawaban untuk setiap pernyataan pada lembar validasi	51
Tabel 3. 2 - Aspek Validasi Media Pembelajaran	51
Tabel 3. 3 - Kriteria Validitas	53
Tabel 3. 4 - Kriteria Nilai Kepraktisan	54
Tabel 3. 5 - Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi Belajar	54
Tabel 3. 6 - Kriteria Tingkat Motivasi Belajar	55
Tabel 4. 1 - Muatan Bahasa Indonesia	58
Tabel 4. 2 - Muatan IPA	59
Tabel 4. 3 - Muatan Bahasa Indonesia	59
Tabel 4. 4 - Muatan IPA	59
Tabel 4. 5 - Muatan SBdP	60
Tabel 4. 6 - Muatan Bahasa Indonesia	60
Tabel 4. 7 - Muatan IPS	63
Tabel 4. 8 - Muatan PPKn	61
Tabel 4. 9 - Hasil validasi oleh ahli media	70
Tabel 4. 10 - Hasil revisi terhadap saran ahli media	72
Tabel 4. 11 - Hasil validasi RPP	74
Tabel 4. 12 – Hasil validasi materi	76
Tabel 4. 13 - Hasil revisi terhadap komentar ahli materi	78
Tabel 4. 14 - Hasil validasi bahasa	78
Tabel 4. 15 - Hasil Praktikalitas Oleh guru	80
Tabel 4. 16 - Hasil praktikalitas oleh peserta didik	81
Tabel 4. 17 - Hasil Uji Efektifitas Motivasi Belajar Peserta didik	82
Tabel 4. 18 - Hasil uji efektifitas hasil belajar	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan awal	63
Gambar 2. Tampilan menu utama	63
Gambar 3. Tampilan Petunjuk.....	64
Gambar 4. Tampilan Materi	65
Gambar 5. Tampilan Do'a Sebelum Belajar	65
Gambar 6. Tampilan materi pembelajaran.....	66
Gambar 7. Tampilan do'a sesudah belajar.....	66
Gambar 8. Tampilan soal dan skor jawaban	67
Gambar 9. Tampilan Profil.....	68
Gambar 10. Tampilan Referensi.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – RPP	103
Lampiran 2 - Tampilan Langkah-Langkah Mengoperasikan Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	188
Lampiran 3 - Validasi Oleh Ahli	198
Lampiran 4 - Hasil praktikalitas oleh guru dan peserta didik	222
Lampiran 5 - Hasil Motivasi Belajar Peserta didik.....	232
Lampiran 6 - Hasil Pretest dan posttest.....	235
Lampiran 7 - Surat Izin dan Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian....	239
Lampiran 8 – Dokumentasi Kegiatan	241

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi mengalami perkembangan pesat dari waktu ke waktu. Peristiwa ini telah menimbulkan kompetisi di segala bidang dalam kehidupan manusia, dan bidang pendidikan salah satunya (Dewi, dkk, 2018). Maka dari itu pendidik diwajibkan dalam meningkatkan instrumen pelajaran yang menarik dan imajinatif, serta harus mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pada kegiatan belajar mengajar. Peningkatan mutu dalam pendidikan tidak terikat pada peranan guru yang memiliki banyak kemampuan untuk mewujudkan kondisi pelaksanaan pelajaran efektif dan inovatif (Rachmadtullah, 2018). Pendidikan di era sekarang menuntut pendidik dalam membuat kegiatan belajar mengajar supaya kebutuhan dan pengetahuan peserta didik dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan siswa, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Solfema dan Wahyuni, 2020).

Idealnya, penerapan kegiatan pelajaran didalam ruangan harus mampu menciptakan suasana yang menarik, terutama dalam pelaksanaan pelajaran serta teknologi. Guru dapat menggunakan berbagai teknologi untuk mendukung pembelajaran siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar, serta membuat keadaan pelajaran lebih menarik (Tüzün, 2009). Menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah proses yang akan jadi tantangan untuk keadaan yang akan datang. Beberapa hambatan yang timbul terkait dalam meningkatkan mutu kehidupan, penataan pembangunan, serta keterampilan

pengembangan pengetahuan manusia (Fitria, 2014).

Cara belajar saat ini berbeda dengan cara belajar terdahulu. Guru harus mampu menerapkan instrumen pelajaran yang ditentukan pada kurikulum yang ditetapkan. Instrumen pelajaran mampu mendukung pemikiran spesifik peserta didik dan dapat mengurangi ekspresi verbal siswa (Rejeki et al., 2020). Kurikulum juga mengikuti perkembangan zaman, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan waktunya sendiri. Kurikulum merupakan inti pendidikan, selain perumusan tujuan juga untuk menentukan orientasi peserta didik, juga mencakup perumusan isi dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat memberikan wawasan serta tingkah laku kepada siswa. Perkembangan kurikulum 2013 adalah tahapan berikutnya dari perkembangan kurikulum yang dicanangkan pada tahun 2004 serta KTSP tahun 2006, meliputi afektif, kognitif, serta psikomotorik.

Dari penegasan tersebut, pelaksanaan rencana pendidikan 2013 diarahkan dalam Permendikbud nomor 18 tahun 2013 yang menyatakan tentang program pendidikan SD/MI 2013 menggunakan pelajaran tematik terpadu. Pelajaran tematik terpadu yaitu penemuan dalam mengoordinasikan berbagai mata pelajaran menjadi satu topik. Kombinasi ditunjukkan dua kali, khususnya: (1) penggabungan mentalitas, kemampuan, dan informasi dalam siklus belajar; dan (2) perpaduan ide-ide esensial yang terkait. Tema merajut pentingnya ide-ide dasar yang berbeda hingga peserta didik kurang mengikuti pelajaran secara optimal. Akibatnya, menimbulkan kepentingan total untuk siswa seperti dalam tema yang tersedia (HIDAYAH, 2015).

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu di masa pandemi virus corona

membutuhkan kreativitas guru, menyusun strategi pembelajaran yang tidak akan memicu penularan virus corona. Indonesia merupakan negara yang terdampak virus Covid 19. Maka, pemerintahan telah merumuskan peraturan dalam melaksanakan serta mengelola sistem pembelajaran di instansi pendidikan, adalah belajar di rumah. Akibat merebaknya virus corona di sektor pendidikan di Indonesia, dampak yang kini dirasakan adalah pembelajaran di rumah. Situasi ini berdampak langsung pada sektor pendidikan. Dengan mengalihkan pelajaran pada pembelajaran langsung ke proses belajar mengajar online membawa beberapa kendala pada pendidik, dengan mempertimbangkan situasi ini tiba-tiba pemerintahan mengalihkan tanpa ada perencanaan terlebih dahulu (Aditia Rigianti, 2020). Dengan adanya kebijakan belajar dirumah, guru harus merencanakan pembelajaran yang kreatif dan mempertimbangkan keperluan dalam pembelajaran online hingga siswa dapat mewujudkan tujuan pelajaran secara optimal.

Pelaksanaan pelajaran dalam instansi persekolahan yang dilaksanakan secara berkesinambungan, imajinatif, menggembirakan, semangat siswa dalam berperan aktif dan menyediakan tempat yang memadai untuk siswa yang ingin berinisiatif pernyataan ini tertuang dalam kebijakan pemerintahan RI nomor 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1. Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang mampu memotivasi siswa untuk ikutserta dalam pelajaran yang berlangsung adalah upaya yang harus dilakukan pendidik pada kegiatan pembelajaran hingga pencapaian dalam pelaksanaan pelajaran mampu berkembang.

Tugas yang paling bermakna pada pelaksanaan pelajaran ialah motivasi, dan

adanya motivasi seseorang pasti bersemangat dalam segala aktifitas terutama dalam belajar (Tohidi & Jabbari, 2012). Semangat belajar dapat dikelompokkan kedalam beberapa kelompok yaitu semangat yang timbul akibat diri peserta didik serta semangat yang timbul di luar diri dari dalam dan semangat dari luar. Semangat belajar yaitu salah satu penyebab yang dapat memberikan dampak keberhasilan belajar pada siswa. Berdasarkan kemauan untuk belajar didalam diri keberhasilan belajar akan tercapai (Emda, 2018). Hasil belajar yang tinggi didorong oleh motivasi yang kuat, sebaliknya hasil belajar yang rendah didorong oleh motivasi yang lemah (Mappeasse, 2009).

Pencapaian pelaksanaan peajaran adalah keterampilan yang didapatkan seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang bisa mengubah perilaku siswa dalam kognitif, wawasan, perilaku, serta psikomotorik serta menjadikannya agar baik dari sebelumnya (Sjukur, 2013). Tujuan pelaksanaan pelajaran yaitu pencapaian keberhasilan pelaksanaan Pelajaran, memberikan semangat kepada peserta didik untuk mendapatkan pencapaian dalam pelaksanaan belajar mengajar yang diharapkan memuaskan (Mappeasse, 2009). Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan tugas yang harus dilaksanakan pendidik. Dikarenakan jika siswa memiliki semangat dalam mengikuti pelajaran maka pelaksanaan pelajaran dapat berlangsung sesuai dengan apa yang diinginkan. Pendidik dituntun dalam melakukan yang terbaik untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar. Maka dari itu semangat siswa dalam mengikuti pelajaran adalah kunci keberhasilan dalam mencpai tujuan belajar. Semangat pada siswa harus ditingkatkan agar siswa memiliki motivasi belajar, dan

meningkatkan hasil belajarnya (Emda, 2018).

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain (Miaz, Y, 2018) menemukan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penerapan instrumen pelajaran pada kegiatan belajar mengajar ditemukan bahwa pendidik belum menerapkan instrumen pembelajaran berbasis IT untuk menunjang proses pembelajaran, media yang digunakan guru masih berupa gambar, peta dan globe, belum ada keterbaharuan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan berbasis pada teknologi. Melalui pengamatan serta wawancara yang penulis lakukan bersama pendidik kelas VI SDN 01 Sawahan Kec. Padang Timur Kota Padang pada bulan Agustus 2020, pengamat melakukan penemuan terhadap pendidik yang tidak menggunakan laptop maupun LCD sebagai instrumen pendorong kegiatan belajar mengajar didalam ruangan, sedangkan pada instansi ini sarana prasarana mendukung, laptop serta LCD yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam penerapan instrumen pelajaran yang berbentuk gambar yang diprint outkan serta ditempel pada papan tulis.

Melalui pengamatan yang dilakukan pengamat maka dapat tergambar beberapa suasana yang terjadi dalam kegiatan pelajaran yaitu: (1) kesulitan siswa untuk mengerti bahan ajar yang disampaikan pendidik (2) dalam pelaksanaan pelajaran siswa lebih senang mendengarkan pendidik menjelaskan bahan ajar, serta ada siswa yang menyenangi berkomunikasi pada saat pelajaran berlangsung, (3) siswa tidak memiliki pilihan untuk menyampaikan banyak pemikiran yang ada di pikiran mereka saat mengerjakan latihan yang disediakan pendidik, (4) setiap kali siswa ditawarkan kesempatan untuk bertanya tidak banyak siswa (hanya 4

sampai 5 (20%) dari 21 siswa) yang ikut berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan mengenai bahan ajar yang sudah dijelaskan, (5) siswa kurang menyenangi pelajaran yang sedang berlangsung.

Keadaan seperti itu dapat terjadi oleh tidak adanya pendidik yang menyampaikan sampel di sekeliling siswa serta tidak adanya pemanfaatan instrumen pada interaksi pelajaran. Peserta didik percaya bahwa pendidik dapat merencanakan instrumen pelajaran yang cocok pada kriteria serta tujuan pelaksanaan pelajaran sehingga peserta didik dapat mengetahui cara dalam mengetahui lebih lanjut dan tidak sulit untuk mempertahankan topik (I Made Suana, I Nyoman Wirya, 2013).

Kegiatan pelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar juga berdampak pada pencapaian belajar siswa. Ini dapat dilihat dalam pencapaian belajar yang didapatkan siswa dalam penilaian harian 1 (PH1) tema 1 kelas VI A SDN 01 Sawahan Kota Padang pada bahan berikut:

Bagan 1. 1 - Penilaian Harian I (PH I) Tema I Kelas VI A SDN 01 Sawahan

Nilai PH 1	Nilai		Pencapaian KKM	
	Tertinggi	Terendah	Nilai \geq 80	Nilai $<$ 80
1	100	50	30% (8 peserta didik)	70 % (13 peserta didik)

(Sumber: Guru Kelas VI SDN 01 Sawahan Kota Padang Tahun 2020)

Dari uraian diatas terdapat 13 siswa yang mendapatkan penilaian rata-rata dibawah KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 80, hanya 8 siswa yang lulus, hal ini berarti bahwa ada setengah siswa yang tidak lulus. Untuk mengatasi

permasalahan tersebut maka, guru seharusnya memiliki kemampuan untuk memilih metode pembelajaran dan merancang instrumen pelajaran yang cocok dengan kemampuan siswa (Yulia Sari et al., 2019). Sehingga dapat mengembangkan keterampilan serta keinginan peserta didik dalam pelaksanaan belajar mengajar yang menarik dalam menerapkan instrumen pelajaran yang kreatif supaya tercapainya tujuan pelajaran yang diinginkan.

Salah satu sudut pandang vital dalam siklus pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. PC Technology Research (CTR), mengemukakan tentang kapasitas manusia dalam mengingat 20% apa yang amati dan 30% terdengar serta dapat memperoleh setengah - 80% dari apa yang dilihat, didengar serta dilaksanakan dengan segera. Ini menyiratkan bahwa fungsi media sangat berpengaruh dalam siklus pembelajaran, khususnya tugas pembelajaran penglihatan dan suara, karena media interaktif memiliki komponen yang lebih tidak dapat diprediksi daripada media pembelajaran biasa. Media interaktif adalah hasil perpaduan dari berbagai instrumen misalnya teks, gambar, ilustrasi, suara, aktivitas, dan video yang dimanfaatkan dalam menjelaskan informasi kepada orang-orang pada umumnya, dengan memanfaatkan media interaktif, hal-hal dinamis disemen sehingga dapat ditampilkan. sebelum belajar dan menarik minat belajar karena berbagai jenis kegiatan diperkenalkan (Fakhri et al., 2016). Peran multimedia memiliki peranan yang sangat penting pada pelaksanaan belajar mengajar supaya bahan ajar yang dijelaskan pendidik cepat diterima peserta didik (Wicaksono, 2016). *Therefore, it is necessary to use interactive multimedia as an innovation of today's learning media.*

Salah satu software yang bisa dimanfaatkan dalam merancang pembuatan multimedia pelajaran interaktif adalah macromedia flash 8. Macromedia flash yaitu software sesuai dalam merancang presentasi visual yang bisa menjelaskan berbagai instrumen misalnya video, animasi, gambar, dan suara. Software tersebut mampu membuat berbagai komponen yang mengacu pada cara yang interaktif yang bermakna (khairani, 2016). Keunggulan Macromedia flash yaitu dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena bahan ajar dapat disampaikan dengan maksimal. Siswa mampu mengamati pengoperasian instrumen itu dengan mengklik tombol putar (Utama, 2012).

Adapun pengamatan serta perkembangan yang sebelumnya berhubungan dalam penerapan multimedia pelajaran yang memerlukan software macromedia flash 8 diantaranya pengamatan yang dilaksanakan (Rahmi et al., 2019) yang berjudul “Perkembangan Media Pelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 dalam pelajaran Tematik Tema Pengalamanku”, (Mukmin & Primasatya, 2020) dengan judul “Perkembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 yang Menarik Pada Pelajaran Tematik Pada Peserta didik Sekolah Dasar”, (Mumpuni & Gularso, 2017) dengan judul “Perkembangan Media Pelajaran IPS Memerlukan Macromedia Flash 8.0 dalam Peserta didik Kelas III SD Negeri Ngupasan Tahun Ajaran 2016/2017” (Husaini, 2019) dengan judul “Perkembangan Media Pelajaran Macromedia Flash Professional 8 Pada Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesiap ada peserta didik Kelas V SD Negeri Banjarsari Pandaan Pasuruan”.

Multimedia pelajaran berbasis macromedia flash 8 adalah instrumen belajar

mengajar efektif serta praktis yang mampu mengembangkan keberhasilan siswa. Motivasi serta pencapaian dalam pelajaran juga dapat berkembang dikarenakan macromedia flash lebih menarik dari segi desain dari sebelumnya. Di dalam multimedia pembelajaran disediakan kolom yang dikembangkan oleh peneliti sehingga peserta didik dapat langsung menjawab atau menulis pada multimedia pembelajaran. soal yang dijawab siswa dapat langsung dilihat pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan mengklik tombol jawab yang menurut mereka benar.

Peristiwa ini dilatarbelakangkan oleh pengamat dalam pelaksanaan pengamatan, dengan impian supaya membantu meningkatkan serta dapat diterapkan dalam pelajaran kreatif, efektif dan menarik, hingga menciptakan pelajaran seperti ini dijadikan bahan ajar yang paling dibutuhkan siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash 8* dalam menumbuhkan semangat belajar dan hasil belajar pada pelajaran tematik terpadu di kelas VI SD?
2. Bagaimanakah praktikalitas multimedia interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash 8* dalam menumbuhkan motivasi belajar dan hasil peserta didik pada pelajaran tematik terpadu di kelas VI SD?
3. Bagaimanakah efektifitas multimedia interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash 8* dalam menumbuhkan semangat dan hasil belajar

peserta didik pada pelajaran tematik terpadu di kelas VI SD?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini ialah:

1. Mampu menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Software Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas VI SD yang valid.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Software Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas VI SD yang praktis.
3. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Software Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas VI SD yang efektif dalam menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara:

1. Manfaat Teoretis

Pengamatan bisa dimanfaatkan untuk bahan pengamatan yang berkaitan dengan kemajuan media pembelajaran, mengingat betapa pentingnya penggunaan instrumen pelajaran dalam membangun inspirasi serta pencapaian pelaksanaan pelajaran peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Menghimbau para pengajar untuk terus berkembang dalam memanfaatkan media pembelajaran guna menarik motivasi siswa untuk belajar di suasana ruang belajar yang indah, untuk membangun inspirasi dan pencapaian pelaksanaan pelajaran pada peserta didik.

b. Bagi siswa

Membimbing siswa pada kegiatan pelajaran, bisa mempermudah siswa untuk mengetahui bahan ajar dan meningkatkan siswa pada kegiatan pelajaran menggunakan multimedia interaktif.

c. Bagi sekolah

Memberikan pembaharuan terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah.

d. Peneliti berikutnya

Instrumen pelajaran berbasis Macromedia Flash 8 di kelas VI dapat memperluas informasi dan pemahaman para ahli serta dapat menghasilkan materi yang jauh lebih baik.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan pada pengamatan tersebut yaitu multimedia pelajaran interaktif yang memerlukan *Software Macromedia Flash 8* dalam sekolah dasar yang sesuai, praktis serta efektif. Secara spesifik, multimedia yang dikembangkan sebagai berikut:

- Bisa dioperasikan secara online (menggunakan link) dan secara offline (lebih menghemat penggunaan pulsa/paket data pada masa pandemi ini).
- Multimedia yang dikembangkan hanya pada materi kelas 6 tema 8 (Bumiku)

subtema 3 (Bumi, Matahari, dan Bulan).

- Multimedia yang dikembangkan menyajikan desain menarik hingga dapat digunakan siswa.
- Multimedia dikembangkan agar memiliki desain tampilan yang menarik dan dari segi materi diberi simulasi-simulasi yang berhubungan dengan kehidupan yang diinginkan mampu memberikan rangsangan pada gaya mengingat peserta didik.
- Petunjuk penggunaan multimedia jelas sehingga mudah dipahami serta tombol-tombol navigasi yang disajikan mudah digunakan atau dioperasikan sehingga siswa juga meningkatkan pemahaman peserta didik secara mandiri.
- Pada multimedia pelajaran dikembangkan, di bagian materi disajikan kolom latihan yang bisa dikerjakan oleh peserta didik dan sekaligus bisa menjawab hasil jawabannya pada multimedia tersebut.
- Keunggulan dalam penerapan multimedia yang dikembangkan pada pelajaran yaitu:
 - a. Kerangka belajar mengajar yang imajinatif serta cerdas
 - b. Pengajar akan secara konsisten menjadi ujian inovatif yang inventif dalam menemukan lompatan pembelajaran ke depan.
 - c. Siap untuk mengkonsolidasikan teks, gambar, suara, musik, gambar atau rekaman berenergi pada satu kesatuan yang saling menopang untuk mencapai target pembelajaran. Meningkatkan motivasi siswa selama siklus pengajaran untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang ideal.

- d. Dapat menjelaskan bahan ajar yang sulit dipahami.
- e. Melatih siswa untuk bersikap mandiri pada memperoleh informasi.
- Dampak positif produk yang dikembangkan
 - a. Peserta didik tidak jenuh dihapkan buku pelajaran.
 - b. Kondisi pelajaran serta penjelasan pendidik yang interaktif dapat menciptakan interaksi.
 - c. Hubungan beberapa instrumen yang diterapkan dengan menggunakan panca Indra penglihatan serta pendengaran dapat menarik semangat belajar peserta didik.
- Dampak negatif jika multimedia ini tidak digunakan dalam pembelajaran
 - a. Peserta didik akan lebih cepat jenuh dan bosan belajar jika tidak menggunakan multimedia.
 - b. Peserta didik tidak mendapatkan berbagai variasi pemaparan materi.
 - c. Peserta didik tidak dapat menyerap pelajaran sesuai dengan kemampuan mereka.

Berikut bentuk desain multimedia pembelajaran yang dikembangkan:

a. Halaman Awal

Pada halaman ini peserta didik diminta untuk mengisi nama dan kelas, kemudian mengklik tombol start untuk memulai multimedia pembelajaran.

Pada halaman ini juga disajikan musik pengiring yang bisa membuat peserta didik bersemangat untuk memulai pembelajaran.

b. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, peserta didik dapat mengklik sendiri tombol-

tombol yang telah disediakan untuk mengoperasikan media pembelajaran, sebagai berikut tombol petunjuk, tombol materi, tombol evaluasi, tombol profil, tombol referensi dan tombol exit/keluar.

c. Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk disajikan petunjuk penerapan instrumen pembelajaran.

d. Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat materi-materi pelajaran bisa siswa pelajari di sekolah atau di rumah.

e. Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi terdapat soal yang bisa dilaksanakan siswa, setelah siswa menyelesaikan soal tersebut, peserta didik juga dapat melihat hasil jawabannya pada media.

f. Halaman Profil

Pada halaman profil terdapat biodata kreator media pembelajaran.

g. Halaman referensi

Pada halaman ini terdapat referensi-referensi yang digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif.

F. Pentingnya Penelitian

Pentingnya penelitian tentang perkembangan ini yaitu dapat memberikan dampak pada instrumen-instrumen pembelajaran yang diterapkan serta mengubah pola pikir pendidik betapa pentingnya untuk menerapkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi pada kegiatan belajar mengajar. Karena melalui

multimedia pembelajaran interaktif ini belajar mengajar lebih menarik, menggenbirakan serta melatih kemandirian serta melatih siswa dalam pemanfaatan teknologi untuk kelancaran proses pembelajaran dan tuntutan belajar daring saat sekarang ini. Dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, juga membekali siswa agar mampu bersaing di era digital, kegiatan pelajaran menjadi mudah, rajin dalam menetapkan batas waktu penyelesaian latihan yang disediakan, dan mengirimkan tugas tepat waktu. Selengkapanya waktu dalam belajar lebih banyak, meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pelajaran.

G. Batasan Penelitian

Pada mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa keterbatasan yaitu:

1. Multimedia pelajaran interaktif yang dilaksanakan hanya mampu dipergunakan pada komputer atau laptop yang mempunyai program flash.
2. Bahan ajar pada multimedia pembelajaran interaktif ditingkatkan hanya bahan ajar kelas 6 tema 8 (Bumiku) sub tema 3 (Bumi, Matahari, dan Bulan).

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari pembahasan dan pengamatan dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu:

1. Multimedia pelajaran interaktif memerlukan software macromedia flash 8 tema 8 (Bumiku) subtema 3 (Bumi, Matahari, dan Bulan) kelas VI SD dinyatakan valid dan layak dipergunakan dalam pelaksanaan pelajaran. Uraian itu tergambar dari hasil angket verifier ahli serta praktisi pendidikan yang dapat diimplementasikan dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.
2. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 tema 8 (Bumiku) subtema 3 (Bumi, Matahari, dan Bulan) kelas VI SD sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil analisis angket kegiatan pendidik serta angket kegiatan peserta didik. Pengoperasian multimedia pembelajaran dapat dikembangkan sangat mudah karena terdapat tombol navigasi pada multimedia pembelajaran interaktif sehingga pengguna dapat mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif secara mandiri.
3. Multimedia pelajaran interaktif dengan memanfaatkan software Macromedia Flash 8 yang dikembangkan dinyatakan menarik dalam menumbuhkan semangat dan hasil belajar peserta didik.
4. Pengamatan tersebut mengemukakan adanya perkembangan semangat serta pencapaian pelaksanaan belajar mengajar pada peserta didik yang

5. menggunakan pelajaran multimedia interaktif yang memerlukan software macromedia flash 8 dalam proses pembelajarannya.

B. Implikasi

Berdasarkan pengamatan multimedia pelajaran interaktif yang memerlukan software macromedia flash 8 pada tema 8 (Bumiku) sub tema 3 (Bumi, Matahari, dan Bulan) kelas VI Sekolah Dasar adalah instrumen pelajaran yang sesuai untuk dilaksanakan dalam mengembangkan media pajaran di Kelas VI SD. Pengamatan yang dilaksanakan dapat menggambarkan pengembangan pelajaran multimedia interaktif dapat mendorong siswa untuk memaksimalkan hasil belajarnya. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga dapat mengurangi kesulitan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, guru Kelas VI SD dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran yang sama. Maka dari itu, pendidik mampu menumbuhkan kondisi belajar mengajar yang kondusif serta efektif, dan dapat meningkatkan kreativitas guru.

C. Saran

Pembelajaran multimedia interaktif memerlukan software macromedia flash 8 dalam tema 8 subtema 3 kelas VI SDN 01 Sawahan Kota, Oleh karena itu pengamat memberikan saran yaitu :

1. Bagi peneliti selanjutnya agar dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif interaktif lainnya dengan materi yang berbeda.
2. Bagi pendidik hendaknya dapat menciptakan instrumen pelajaran yang menarik yang dapat disesuaikan dengan siswa. Selain itu, guru dapat

menggunakan teknologi yang ada.

3. Bagi siswa hendaknya dapat menumbuhkan semangat dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan pelaksanaan pelajaran dengan menggunakan media pelajaran dan menggunakan teknologi yang ada.

4. Bagi Kepala Sekolah

Dalam proses pembelajaran, pihak sekolah hendaknya menyediakan laptop atau komputer, *notebook* kepada siswa agar siswa dapat menggunakan multimedia interaktif pada pelaksanaan proses pelajaran. Selain itu, kepala sekolah bisa mendorong pendidik sekolah untuk membuat produk multimedia pembelajaran dan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aditia Rigianti, H. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 7(2), 1–9.
- Afrianto, I., & Herdiansyah, Y. (2015). Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur'an Berbasis Mobile. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.34010/komputa.v2i2.84>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armadi, A. (2017). Pendekatan scientific dalam pembelajaran tematik terpadu di SD. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 1(1), 55–67.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Daryanto, D. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.