

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE
FLASH CS6 TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh:

**IIS AGUSTINA
NPM: 1611100232**

Agustina
2/12-2020

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah



Agustina
Anton
18 Nov 2020

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H/2020 M

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE
FLASH CS6 TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh:

**IIS AGUSTINA
NPM: 1611100232**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd.

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd.

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H / 2021 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari proses pembelajaran di dalam kelas pendidik hanya menggunakan referensi buku yang di dalamnya terdapat tulisan saja, tanpa ada suara, animasi, dan video sehingga perlu dikembangkannya sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* sebagai media pembelajaran. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada kelas IV SD/MI, 2. Bagaimana kelayakan produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada kelas IV SD/MI, 3. Bagaimana respon kemenarikan peserta didik dan pendidik terhadap multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada kelas IV SD/MI. Penelitian ini bertujuan untuk: untuk mengetahui proses pengembangan dari produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada tema cita-citaku kelas IV SD/MI, untuk mengetahui kelayakan dari produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* kelas IV SD/MI, untuk mengetahui kelayakan dari produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* kelas IV SD/MI, untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* kelas IV SD/MI.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Uji kelayakan produk dilakukan oleh beberapa validator yaitu 2 ahlimateri, 2 ahli media, 2 pendidik kelas IV dan uji coba lapangan pada peserta didik kelas IV SD/MI.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* memperoleh nilai rata-rata persentase ahli materi sebesar 89% dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh skor sebesar 81% dengan kategori sangat layak, penilaian pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak, tahap uji coba skala kecil mendapatkan persentase keseluruhan sebesar 81% dengan kategori sangat layak, uji coba skala besar mendapatkan persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* yang telah peneliti kembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Adobe Flash CS6*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iis Agustina
NPM : 1611100232
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* tema 6 cita-citaku kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2020
Penulis,

Iis Agustina
NPM. 1611100232



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS6 TEMA 6 CITA-
CITAKU KELAS IV SD/MI**

Nama : **Iis Agustina**

NPM : **1611100232**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SD/MI** disusun oleh: **IIS AGUSTINA, NPM. 1611100232**, Jurusan **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Kamis/21 Januari 2021**. Pukul: **13.00 s/d 15.00 WIB**, Tempat: *Virtual Google Meet*.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd


(.....)

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I


(.....)

Pembahas Utama : Nurhaidah Widiani, M.Biotech


(.....)

Pembahas I : Nurul Hidayah, M.Pd

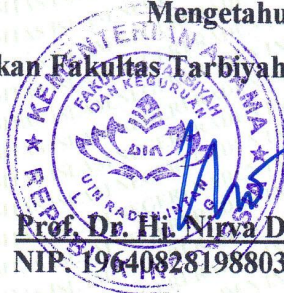

(.....)

Pembahas II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd


(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

إِن مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakan dengan sungguh-sungguh (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(Q.S Al-Insyirah: 6-8)¹

¹Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Semarang,: PT Kumudasmoro Grafindo, 2015), h. 596

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat penuh rasa syukur, alhamdulillah rabbil‘alamin kepada Allah SWT, berkat ridho-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang yang berarti dalam hidup saya, antara lain:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Rahman dan Ibu Maryati yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta selalu memberikan dorongan, semangat, do‘a, nasehat, cinta dan kasih sayang. Merekalah figur istimewa dalam hidupku, penyemangatku.
2. Kakak-kakaku yang tersayang, Yulis Setiawati, Emi Setiana, terimakasih telah memberikanku semangat dan kekuatan.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan.

Riwayat Hidup

Penulis dilahirkan di Tanjung Rejo, Natar pada tanggal 14 Agustus 1998, sebagai anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Rahman dan Ibu Maryati, penulis memiliki kakak kandung bernama Yulis Setiawati dan Emi Setiana.

Penulis menempuh pendidikan TK Al-Azhar, Natar, Lampung Selatan diselesaikan pada tahun 2004. Sekolah Dasar Negeri 5 Merak Batin Natar dan selesai pada tahun 2010. Selanjutnya pendidikan dilanjutkan di MTS GUPPI Natar di selesaikan pada tahun 2013. Dan penulis melanjutkan sekolahnya di jenjang SMK Yadika Natar yang diselesaikan pada tahun 2016. Pada tahun 2016, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung melalui jalur test. Pada tahun 2019 penulis melaksanakan KKN di Desa Mekar Sari, Kecamatan Way Sulan dan PPL di MIN 2 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Tema 6 Cita-citaku Pada Kelas IV SD/MI”

Penulis skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah M,Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan kepada penulis selama

menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

5. Bapak dan Ibu kepala sekolah dari dua sekolah Bapak Bejo, Ibu Nurlina. Terimakasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
6. Bapak Tamrin, S.Pd selaku wali kelas IV D di SDN 5 Merak Batin, Ibu Jum, S.Pd selaku wali kelas IV A Di SDN 3 Merak Batin.
7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman seperjuangan yang tiada henti memberikan dorongan dan semangat dan teman-teman seangkatan 2016 khususnya kelas E.
9. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Aamin Ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung, 2020
Penulis

Iis Agustina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk.....	13

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan	15
B. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2. Tujuan Media Pembelajaran	20
3. Manfaat Media Pembelajaran	20
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	21
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23

6. Fungsi Media Pembelajaran.....	24
7. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	25
C. Multimedia Interaktif	30
1. Pengertian Multimedia	30
2. Pengertian Multimedia Interaktif	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	32
4. Karakteristik dan Fungsi Media Multimedia Pembelajaran.....	34
D. Adobe Flash CS6	36
1. Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	36
2. Fitur <i>Adobe Flash CS6</i>	38
3. Komponen-komponen <i>Adobe Flash CS6</i>	38
E. Materi Pembelajaran	40
F. Penelitian Yang Relevan	41
G. Kerangka Berfikir.....	44

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
C. Tempat dan Waktu Penelitian	51
D. Definisi Operasional.....	51
1. Media Pembelajaran.....	51
2. Multimedia Interaktif	52
3. Adobe Flash CS6	53
4. Tema 6 Cita-citaku	54
E. Pengumpulan Data	54
F. Validasi Data.....	58
G. Teknik Analisis Data.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Media	62
1. Analisis Kebutuhan	62

2. Model Draft I.....	71
3. Model Draft II	74
4. Model Final	81
B. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	48
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian.....	55
Tabel 3. Skala Likert.....	60
Tabel 4. Skala Kelayakan.....	61
Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi 1	71
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi 2	72
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media 1.....	73
Taembl 8. Hasil Validasi Ahli Media 2.....	73
Tabel 9. Saran dan Masukan Ahli Materi	75
Tabel 10. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	76
Tabel 11. Saran dan Masukan Ahli Media.....	76
Tabel 12. Hasil Revisi Validasi Ahli Media 1	79
Tabel 13. Hasil Revisi Ahli Media 2	79
Tabel 14. Hasil Validasi Draft I dan Draft II	81
Tabel 15. Hasil Respon Pendidik I.....	82
Tabel 16. Hasil Respon Pendidik II	83
Tabel 17. Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil	84

Tabel 18. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar	86
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6	46
Lampiran 2. Prosedural Model ADDIE	48
Lampiran 3. Proses Editing	66
Lampiran 4. Hasil Validasi Materi	72
Lampiran 5, Hasil Validasi Media	74
Lampiran 6. Hasil Validasi Media Draft II	80
Lampiran 7. Hasil Respon Pendidik I	82
Lampiran 8. Hasil Respon Pendidik II	83
Lampiran 9. Respon Peserta Didik SDN 3 Merak Batin Natar	85
Lampiran 10. Respon Peserta Didik SDN 5 Merak Batin Natar	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrument Observasi Pra Penelitian	101
Lampiran 2. Instrumen Wawancara Pra Penelitian	108
Lampiran 3. Silabus Kelas 4 Tema 6 Cita-Citaku	110
Lampiran 4. Surat Pra Penelitian SDN 5 Merak Batin Natar	118
Lampiran 5. Surat Pra Penelitian SDN 3 Merak Batin Natar	119
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Multimedia Interaktif	120
Lampiran 7. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 1	121
Lampiran 8. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 2	122
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	123
Lampiran 10. Lembar Penilaian Ahli Materi 1	124
Lampiran 11. Lembar Penilaian Ahli Materi 2	127
Lampiran 12. Surat Pernyataan Validator Materi 1	130
Lampiran 13. Surat Pernyataan Validator Materi 2	131
Lampiran 14. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 1	132
Lampiran 15. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 2	133
Lampiran 16. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	134
Lampiran 17. Lembar Penilaian ahli Media 1	135

Lampiran 18. Lembar Penilaian Ahli Media 2	139
Lampiran 19. Surat Pernyataan Validator Media 1	143
Lampiran 20. Surat Pernyataan Validator Media 2	144
Lampiran 21. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pendidik	145
Lampiran 22. Angket Respon Pendidik I	146
Lampiran 23. Angket Respon Pedidik II	149
Lampiran 24. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik	152
Lampiran 25. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	153
Lampiran 26. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar	165
Lampiran 27. Data Hasil Penilaian Ahli Media	178
Lampiran 28. Data Hasil Penilaian Ahli Materi	180
Lampiran 29. Data Hasil Penilaian Respon Pendidik	181
Lampiran 30. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	182
Lampiran 31. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	183
Lampiran 32. Surat Penelitian SDN 5 Merak Batin Natar	184
Lampiran 33. Surat Penelitian SDN 3 Merak Batin Natar	185
Lempira 44. Surat Balasan Penelitian SDN 5 Merak Batin Natar	186
Lampiran 45. Surat Balasan Penelitian SDN 3 Merak Bantin Natar	187
Lampiran 46. Pengesahan Seminar Proposal	188

Lampiran 49. Dokumentasi Uji Kelompok Kecil	190
Lampiran 50. Dokumentasi Uji Kelompok Besar	192

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Di era ini pendidik dituntut agar mampu menggunakan fasilitas yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa fasilitas tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang muncul adalah teknologi yang melahirkan pemakaian komputer, dan kegiatan interaktif. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan.

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar, belajar adalah suatu proses, bukan suatu hasil. Oleh karena itu, belajar berlangsung aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai hasil.¹ Pada kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan antara beberapa mata pelajaran satu dengan yang lain sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada kepada peserta didik, pembelajaran tematik pembelajaran yang dapat mengembangkan

¹Nurul Hidayah, "Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 3, No 2, (Desember 2016)

pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.² Proses belajar mengajar ialah proses berkesinambungan yang tujuan utamanya adalah peserta didik dapat menyerap materi pelajaran. Faktor-faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran diantaranya pendidik dan peserta didik, lingkungan sekolah, orang tua murid, sarana pra sarana yang memadai dan media pembelajaran yang sesuai.³ Pada masa di sekolah dasar peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan yang dipandang sangat penting bagi pendidikan jenjang selanjutnya.⁴ Sebagai seorang pendidik memiliki kesiapan kondisi untuk respon/jawaban didalam cara tertentu, karena seorang pendidik adalah faktor utama tertentu dalam keberhasilan mengajar disekolah menurut Slemeto.⁵ Saat proses pembelajaran sedang berlangsung, terjadi suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dapat mempermudah seorang pendidik untuk mengenali karakteristik dan potensi yang dimiliki peserta didik. Demikian sebaliknya, ketika sedang berlangsung suatu proses pembelajaran peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga potensi tersebut dapat dioptimalkan.⁶ Jadi prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari pendidik dan peserta didik, tetapi juga

²Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol 2, no 1, (1 Juni 2015), h. 35.

³Syofnida Ifrianti, yesti Emilia, "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Meida Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung", *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2 (Juli 2016), h. 218-219.

⁴Nurul Hidayah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di sekolah Dasar". *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No 2 (Desember 2015), h. 192.

⁵Nurul Hidayah, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai calon pendidik Profesional", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5, No. 1, 9Juni 2018), h. 142

⁶ Ida Fiteriani, "Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 1, (Febuari 2015), h. 115.

merupakan proses mengatur lingkungan yang merangsang peserta didik untuk belajar. dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik, ataupun antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Proses interaksi dapat memungkinkan kemampuan peserta didik berkembang, baik mental maupun intelektualnya.

Adapun penjelasan dalam Al-Quran tentang orang yang memiliki pengetahuan dan wajib mengajarkannya kepada mereka yang belum mengetahui, yaitu terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 66, yang berbunyi:⁷

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya: *Musa berkata kepada khidhr: “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu? (Q.S Al-Kahfi ayat 66)”*.

Ayat diatas mencakup seorang pendidik dan peserta didik mengenai interaksi antara pendidik dan peserta didik , seorang pendidik hendaklah menuntut peserta didik dan memberitahu kesulitan-kesulitan yang akan dihadapi dalam menuntut ilmu serta member teladan yang baik. Sebaliknya peserta didik hendaklah menghormati seorang pendidiknya, karena peran seorang pendidik sangat besar terhadap anak didiknya, seperti yang dicontohkan diatas ketika Nabi Musa ingin berguru dengan Al-Kidhir, nabi musa menganggap Khidir lebih tahu dari pada dirinya dan bersikap sabar serta bersungguh-sungguh ketika menuntut ilmu.

⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemah* (Bandung, PT; Cordoba, 2020), h.301..

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka ataupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap serta pengalaman untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.⁸ Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran membuat peserta didik bosan dan kurang menarik, untuk itu seorang pendidik memikirkan bagaimana peserta didik dapat memahami materi, karwono dan Mularsi menyatakan media pembelajaran suatu alat bantu dalam rangka mempermudah berkomunikasi dan interaksi guru terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah.⁹ Edgar dale yang memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.¹⁰ Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar peserta didik. Penggunaan media dalam pengajaran dikelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, salah satu upaya yang harus dilakukan diantaranya yaitu bagaimana

⁸Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar", *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No.2 (Desember 2017), h. 98.

⁹Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran" *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 4 No 1, (Juni 2017), h. 36.

¹⁰ Erwin Putera Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Kelas II Sekolah dasar", *Jurnal Profesi Pendidikan dasar* Vol 2 No. 2, ISSN 2406-8012 (Desember 2015), h. 134.

menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan menggerakkan segala sumber belajar, cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.¹¹

Media pembelajaran menurut Gegne' dan Briggs meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif, terdiri dari tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi, computer. Media pembelajaran sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangannya. Berdasarkan hal tersebut, pendidik ataupun peserta didik disekolah dasar sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah komputer. Menurut Emzir, identifikasi kebutuhan dengan responden peserta didik menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berupa buku paket terlalu mudah membosankan karena terlalu banyak pengulangan materi dari kelas sebelumnya, (2) kurang sesuai dengan keinginan peserta didik, (3) sebagian besar peserta didik menyatakan buku menjadi sumber satu-satunya dalam pembelajaran, (4) peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menarik.¹²

Model pembelajaran interaktif merupakan proses dimana penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan pembelajaran lain dilakukan melalui media

¹¹ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol 37 No. 1, (Januari-Juni 2015), h. 27.

¹²Emzir, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 289.

komputer.¹³ Herman Dwi Surjono beranggapan bahwa komputer merupakan salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.¹⁴ Pada era ini ilmu pengetahuan teknologi berkembang begitu pesat, dan profesionalisme pendidik tak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, namun juga harus mampu mengolah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Perkembangan iptek memiliki dampak terhadap prose pembelajaran, diantaranya yaitu diperkayanya dumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead* transparansi, film, video, televise, *hypertext*, dan web. Multimedia pembelajaran merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang bisa digunakan untuk mendukung suatu proses belajar mengajar. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung baik, efektif, dan juga menyenangkan bila didukung dengan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. pengembang harus memahami konsep, modul, prinsip, desain, dan juga evaluasi dari multimedia pembelajaran.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengemangkan teknik pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal.¹⁵ Wanda Ramansyah menemukan fakta pada penelitian-penelitian yang telah dilakukannya, bahwa jika diminta memilih menggunakan buku teks atau belajar menggunakan video animasi, peserta didik akan cenderung memilih

¹³Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Prganisasi Komputer" *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukatif*, Vol. 4 No. 2 (2015), h. 60.

¹⁴I Nyoman Mardika, "Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosas Kata Bahasa Inggris di SD", *Jurnal Donggala*, Vol 37 No. 1, (Juni 2018), h. 3.

¹⁵ Atmawarni, "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif", *Jurnal Ilmu Sosial ISIPOL UMA*, Vol 4 No 1 (April 2015), h. 21.

belajar menggunakan video animasi dari pada menggunakan buku teks. Fakta lain yang telah dikemukakannya yaitu selain peserta didik, pendidik juga cenderung memandang bahwa multimedia atau animasi dalam pembelajaran dirasa penting dan dibutuhkan untuk menyegarkan suasana belajar dan mengajar didalam kelas. Dengan demikian diperlukannya media yang bervariasi dan menyenangkan yaitu menggunakan media interaktif.

Media interaktif diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. tersediannya media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar. namun kondisi nyata yang dihadapi saat ini adalah masih kurang dan terbatasnya media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.¹⁶ Dengan menggunakan media interaktif mampu memaksimalkan kemampuan peserta didik dan merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam memahami suatu materi pembelajaran sangatlah diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Media ini menginginkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Ar-Ra'd/13 ayat 11:

¹⁶Wanda Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancana 3 Bangkalan", *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol 1 No. 1 (November 2015), h. 3.

لَهُمْ مَعْقَبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ تَحْفَظُونَ لَهُم مِّنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ ۗ مِنْ وَالٍ ۗ

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.*” (Q.S Ar-Ra’d/13 : 11).¹⁷

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sebelum mereka berusaha untuk merubah keadaan mereka sendiri. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini, diharapkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* aplikasi komputer yang dapat menciptakan animasi dan konten multimedia. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang mampu membuat dan mengolah teks maupun objek sehingga hasil tampak lebih menarik. Dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan materi yang disampaikan mendapat respon positif dari peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi penelitian Di SDN 5 Merak Batin peneliti melihat peserta didik yang tidak ingin berbicara dengan gurunya, peserta didik cenderung diam dan malu-malu. Adapun indikator perkembangan kemampuan bahasa peserta didik yang belum berkembang yaitu anak aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya duduk pasif dan diam saja saat proses

¹⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung : PT Cordoba, 2020), h. 250.

pembelajaran, sehingga pembelajaran didalam kelas lebih terlibat kepada pendidik. Kemudian peneliti melihat kurangnya media yang tersedia disekolah tersebut, bahan ajar yang digunakan hanya buku tematik, spidol dan papan tulis, dalam proses pembelajaran pendidik belum menerapkan media yang bervariasi kepada peserta didik, akibatnya peserta didik kurang tertarik dan kurang antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung, sehingga peserta didik tidak mampu mengungkapkan apa yang diinginkan karena tidak ada media yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif didalam kelas, dan pendidik belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui wawancara di SDN 3 Natar dengan Ibu Jun, S.Pd. selaku guru kelas IV ditemukan permasalahan yaitu peserta didik belum aktif dalam pembelajaran didalam kelas karena pendidik belum menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik hanya menggunakan buku tematik, spidol, papan tulis dan hanya menggunakan alat-alat seadanya didalam kelas, dengan begitu peserta didik hanya mendengarkan pendidik menjelaskan materi didepan kelas. Dengan begitu peserta didik belum tentu paham dengan materi yang disampaikan oleh pendidik, jika ada yang paham itupun hanya beberapa peserta didik saja.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN 5 Merak Batin pada tanggal 09 desember 2019, melalui wawancara dengan Bapak Tamrin Elwani, S.Pd selaku guru kelas IV ditemukan masalah yang sama seperti yang dijelaskan pada uraian diatas. Pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal karena ketidaktersediaan

media pembelajaran yang menunjang. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa buku tematik, spidol dan papan tulis. Dengan begitu siswa terlihat kurang aktif, jenuh dan bosan dengan banyak materi. Jika diminta pendidik untuk maju kedepan kelas dan berbicara didepan kelas siswa masih merasa malu-malu dan enggan menyampaikan pendapatnya didepan kelas. Dan Bapak Tamrin juga mengatakan bahwa kebanyakan peserta didik di SDN 5 Merak Batin cenderung pasif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin meninjau lebih jauh penyebab perkembangan bahasa yang belum optimal pada peserta didik. Untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan salah satu media yang tepat agar nantinya peserta didik dapat menguasai penggunaan bahasa yang tepat dan benar, tentunya tidak melupakan unsur kegembiraan sehingga konsep bermain sambil belajar dapat berjalan dengan baik. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan media interaktif.

Salah satu media yang dapat membantu kemampuan berbahasa peserta didik yaitu media interaktif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran bahasa memiliki peran yang sangat penting, karena media interaktif dapat mendorong peserta didik untuk aktif, ekspresif, bahkan kreatif. Peserta didik pada umumnya menyukai video animasi, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan melalui animasi jelas akan mengundang minat dan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SD/MI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik hanya menggunakan referensi buku yang didalamnya terdapat materi yang berupa tulisan dan gambar, tanpa ada suara, animasi, dan video yang dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Pendidik kurang memanfaatkan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti komputer dan proyektor.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini membatasi permasalahan dengan membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku kelas IV SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada tema 6 cita-citaku kelas IV SD/MI?

2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* Pada tema 6 cita-citaku kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada tema 6 cita-citaku kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk

1. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash CS6* pada tema 6 cita-citaku di kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif berbasis *adobe flash CS6* pada tema 6 cita-citaku di kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *adobe flash CS6* pada tema 6 cita-citaku di kelas IV SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menumbuhkan keterampilan berbicara peserta didik ini dapat diharapkan memperoleh manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap media interaktif dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada tema 6 cita-citaku Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang tema cita-cita.
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada tema 6 cita-citaku
- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada tema cita-citaku melalui media pembelajaran interaktif sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

G. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada tema 6 cita-citaku ,menggunakan CD interaktif. Media ini didesain sebagai alat bantu pembelajaran. media pembelajaran menggunakan CD interaktif juga dapat digunakan pendidik pada saat kegiatan belajar-mengajar, media ini akan dimulai dari cover yang berisi judul dan identitas pengembang, lalu dilengkapi

dengan menu interaktif dan tombol interaktif yang akan memudahkan penggunaannya untuk menggunakan media ini, apabila tombol interaktif diklik maka terdapat gambar animasi bergerak serta dilengkapi dengan evaluasi atau mini test yang mengambil tema 6 cita-citaku.

Media pembelajaran ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran yang interaktif, efektif, menarik, dan praktis untuk digunakan serta dapat menambah kualitas dalam proses belajar mengajar khususnya pada tema 6 cita-citaku untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut.¹⁸ Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis.¹⁹

Penelitian dan pengembangan dapat dikatakan sebagai suatu metode penelitian yang sesuai untuk mengembangkan solusi (penyelesaian) berdasarkan untuk suatu masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan atau untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu teori tentang proses belajar, lingkungan belajar, dan sejenisnya. Jadi metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru agar lebih sempurna.²⁰

Langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam pengembangan perangkat

¹⁸ Sugioyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: PT. Alfabeta, 2016), h. 407.

¹⁹ I Made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketu Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE", *Jurnal Inovatif*, Vol 4 No 1 (2015), h. 208.

²⁰ Feni Fadzillah, Ibnu Fatkhu Royana, Diana Endah Handayani, Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Tema VI Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, Vol 3 No. 3. (2019), h. 225.

model 4-D dari Thiagarajan dan Semmel yang mengatakan bahwa ada 4 tahap dalam proses penelitian dan pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dessiminate*).

Dalam hal pendidikan, Borg n Gall mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan untuk merancang prodik baru selanjutnya diuji lapangan secara sistematis kemudian disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektifitas, kuantitas, dan memenuhi standar. Berikut ini langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg n Gall :²¹

1. Research and Information Collecting

Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisi kebutuhan, rview literature, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan terkini.

2. Planning

Melakukan perencanaan yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil)

3. Develop Preliminary From A Product

Mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur atau penyusunan buku pegangan, instrument evaluasi.

4. Preliminary Field Testing

²¹ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan, (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 34-36.

Pengujian lapangan awal (Pra-Penelitian) dilakukan pada sekolah dengan mengumpulkan data menggunakan wawancara, observasi, angket

5. Main Product Revision

Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan saran pada saat uji coba.

6. Main Field Testing

Melakukan uji coba lapangan utama

7. Operational Product Revision

Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasikan berdasarkan saran-saran dari uji coba.

8. Operational Field Testing

Melakukan uji lapangan operasional kemudian data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.

9. Final Product Revision

Revisi produk akhir berdasarkan saran dari uji lapangan.

10. Dissemination and Implementation.

Langkah menyebarluaskan produk yang peneliti kembangkan.

Penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji bahasa dan uji coba produk lapangan untuk menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk yang peneliti kembangkan.²²

²² Anggita Dwi Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema 9 Makanan Sehat dan Bergizi". (skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h. 15.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan metode ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan, Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Produk akhir dari penelitian yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis adobe flash cs6 pada tema 6 cita-citaku dikelas IV SD/MI.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai kebutuhan manusia seperti ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Supaya pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK perlunya penyesuaian-penyesuaian yang berkaitan dengan adanya faktor pengajaran disekolah. Peran media dapat membantu para pendidik dalam menangkap pelajaran serta mempermudah peserta didik dalam menangkap pelajaran disekolah.

Media merupakan kata yang bersal dari bahasa latin "Medius" yang aslinya berarti perantara atau pengantar. Oleh karna itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²³ Menurut degeng (dalam Amiruddin) pembelajaran atau pengajaran merupakan suatu upaya untuk membelajarkan peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁴ Sedangkan menurut Moh. Khoeral Anwar pembelajaran

²³Giri Wiarto, Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani, (Yogyakarta: Hak Cipta, 2016), h. 2.

²⁴Amiruddin, Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Implementasi, (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2016), h. 3.

merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Sehingga untuk memiliki kualitas pendidikan yang baik maka perlu konsep pembelajaran yang baik pula. Proses kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.²⁵ Sehingga pentingnya kegiatan pembelajaran yang dapat memberdayakan suatu potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diberikan. Dengan demikian peserta didik akan dapat lebih mudah untuk memahami dan mencerna bahan ajar yang akan diberikan oleh pendidik melalui bantuan media. Media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang diajarkan tercantum pada ayat yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam surat An Nahl/16 ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَيَّ هَؤُلَاءِ^ج وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya :“(dan ingatlah) akan hari (ketika) kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia dan kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (Q.S An Nahl/16 : 89).²⁶

Media pembelajaran dapat membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran yang sulit dijelaskan oleh

²⁵Moh. Khoerul Anwar, *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*, (Yogyakarta: Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 2 No. 2, p-ISSN: 2301 – 7562, Desember 2017), h. 98.

²⁶Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemah*, (Jakarta: Almahira, 2015), h. 277.

pendidik secara verbal serta dapat mempermudah dan memberikan pengalaman yang kongkret pada peserta didik. Dengan menggunakan media saat proses pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran dan peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran saat belajar.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran yaitu untuk:²⁷

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Encyclopedia of Education Research dalam Hamalik mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:²⁸

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Menarik perhatian peserta didik.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada peserta didik.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

²⁷ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 8-9.

²⁸ Nunuk suryani, dkk, *Ibid*, h. 14.

- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Menambahkan variasi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Rudi Bretz mengidentifikasi ciri-ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak.²⁹ Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad) ada tiga ciri media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Pada ciri ini menggambarkan beberapa kemampuan yaitu media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang terjadi. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, audio tape, video tape, film dan disket komputer. Dengan ciri fiksatif ini, bahwa suatu media dapat memungkinkan rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada sewaktu tertentu tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif

Ciri ini berupa transportasi pada suatu kejadian atau objek memungkinkan karena media. Kejadian yang memakan waktu cukup lama dapat disajikan pada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu time-lapse recording. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian

²⁹ Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 20.

penting dari ceramah, pidato dengan memotong bagian yang tidak diperlukan. Manipulasi kejadian atau objek dengan menggunakan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu pendidik.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini dari media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui suatu ruang, dan secara bersama-sama kejadian itu dapat disajikan kepada jumlah yang cukup besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang nyata sama halnya mengenai kejadian tersebut. Informasi direkam dalam format media apa saja dapat diproduksi berkali-kali dan siap untuk digunakan bersama-sama diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang.³⁰

Dengan demikian, pendidik mampu memperjelas bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang berbeda, sehingga dengan adanya ketiga ciri-ciri media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik dapat mempermudah dan membantu dalam proses pembelajaran.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu sebagai berikut:

a. Media Grafis

Media cetak dan media grafis adalah media yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. media grafis termasuk media visual non proyeksi salah satu fungsinya, yaitu menyalurkan suatu pesan dari pendidik ke peserta

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Persada, 2015), h. 15.

didik. Secara sederhana media grafis adalah sebagai media yang mengandung pesan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan symbol yang mengandung arti.

b. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam merupakan salah satu media yang dapat digunakan melalui bantuan proyektor. Media proyeksi berbeda dengan media grafis, karena saat pemakaiannya media harus menggunakan alat elektronik untuk dapat menampilkan informasi atau pesan.

c. Media Audio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Media audio berasal dari kata audible yang berarti suatu yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia, sebagai media pembelajaran maka suara-suara atau bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Kemudian didengarkan kembali kepada peserta didik.³¹ Beberapa jenis media pembelajaran yang dibahas diatas adalah media yang sangat lazim dipergunakan oleh pendidik saat pembelajaran, dengan adanya media itu dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar.

Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran di dalam Al-qur'an diantaranya surat Al-Isra'/17 ayat 14.

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

³¹ Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 38.

Artinya :*“Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu”*. (Q.S Al-Isra’/17 : 14).³²

6. Fungsi Media Pembelajaran

Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar.

a. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang yang cukup lama, itu berarti kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.

b. Media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjasi lima kategor, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu pendidik

³² Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Almahira, 2015), h. 283.

dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh peserta didik, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.³³

7. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer adalah suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai perangkat sistem pembelajaran individual. Dalam pembelajaran berbasis komputer ini, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh pendidik. Control dalam pembelajaran berbasis komputer sepenuhnya ada ditangan peserta didik.³⁴ Jadi media pembelajaran berbasis komputer sangat lah diperlukan oleh peserta didik, dengan media komputer peserta didik juga dapat belajar secara individu, dalam proses belajar tidak harus disekolah saja dirumahpun dapat belajar sendiri menggunakan media berbasis komputer.

Menurut Heinich pembelajaran berbasis komputer ialah suatu program pembelajaran yang dibuat menggunakan sistam komputer, dimana dalam penyampaian suatu materi sudah diprogramkan langsung kepada pengguna. Istilah pembelajaran berbasis komputer pada umumnya menunjukan pada semua *software* pendidikan yang di akses melalui komputer dimana pengguna dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada peserta didik berupa informasi, konsep maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

³³ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), h. 145-146.

³⁴ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018).

Mengutip dari Gagne dan Briggs, kelebihan komputer dibandingkan dengan media pembelajaran lain adalah sebagai berikut.³⁵

- a. Hubungan Interaktif : Komputer menjadikan terwujudnya hubungan di antara rangsangan dan tanggapan serta meningkatkan minat.
- b. Pengulangan : komputer member fasilitas bagi penggunanya untuk mengulang apabila diperlukan.
- c. Umpan Balik dan Peneguhan : media komputer membuat peserta didik memperoleh umpan balik terhadap pelajaran secara leluasa serta dapat memacu motivasi belajar dengan peneguhan positif.

Model-model Pembelajaran Berbasis Komputer diantaranya:

1) Model Drills

Model drills adalah suatu model dalam pembelajaran yang melatih peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Model drills mengarahkan peserta didik melalui latihan-latihan untuk meningkatkan kecekatan, ketepatan, serta kelancaran dalam sebuah keterampilan. Dengan latihan terus menerus maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi suatu kebiasaan.

Model drills dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang konkret dengan menggunakan tiruan-tiruan yang mendekati suasana yang sebenarnya. Secara umum, tahapan penyajian model drills adalah sebagai berikut:

³⁵Yosal Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran (Interaksi komunikatif dan Edukatif di Dalam Kelas)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 216.

1. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan performance siswa.
2. Siswa mengerjakan soal-soal latihan.
3. Program merekam penampilan peserta didik, mengevaluasi dan kemudian memberikan umpan balik.
4. Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar maka program menyajikan materi selanjutnya, dan jika jawaban peserta didik salah maka peserta didik dapat mengulang latihan.

2) Model Tutorial

Model tutorial merupakan suatu proses pengolahan pembelajaran yang dilakukan melalui bimbingan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok. Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan yang bertujuan memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Model tutorial memberikan bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk dan motivasi agar peserta didik belajar secara efisien dan efektif. Program tutorial merupakan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya menggunakan software berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan.

Tahapan atau langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah sebagai berikut:

- a) Penyajian informasi (Presentation of Information), yaitu berupa materi pelajaran yang disajikan untuk dipelajari peserta didik.

- b) Pertanyaan dan Respon (Question of Responses), yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
- c) Penilaian Respon (Judging of Responses), yaitu komputer memberikan respon terhadap kinerja dan jawaban peserta didik.
- d) Pemberian umpan balik respon (Providing Feedback about Responses), yaitu setelah peserta didik selesai, program memberikan umpan balik apakah peserta didik telah berhasil atau harus mengulang.
- e) Pengulangan (Remedial), penyajian kembali materi bagi peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan.
- f) Segmen Pengaturan Pelajaran (Sequencing lesson segmen), yaitu pencabangan diatur sebelumnya dan dibuat dengan menu yang memiliki banyak pilihan.

3) Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret berupa penciptaan tiruan-tiruan bentuk. Model simulasi adalah model yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi berupa animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup memadukan unsure teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis. Secara umum tahapan atau langkah-langkah model simulasi adalah sebagai berikut; pengenalan, penyajian informasi, pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian feedback tentang respon, pembedaan, segmen pengaturan pengajaran dan penutup.

4) Model Instructional Games

Instructional Games merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan instructional Games yaitu untuk menyediakan pengalaman belajar dalam bentuk permainan. Tahapan atau langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis komputer model instructional games antara lain:

- a) Tujuan, yaitu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada beberapa Instructional Games tujuan identifikasikan dengan pencapaian skor.
- b) Aturan, yaitu penetapan setiap tindakan yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan.
- c) Kompetisi, yaitu seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, ataupun melawan waktu yang telah ditetapkan.
- d) Tantangan, yaitu dengan menyediakan beberapa tantangan.
- e) Khayalan, permainan sering bergantung pada imajinasi untuk memberikan motivasi kepada pemain
- f) Keamanan, yaitu permainan menyediakan jalan yang aman untuk menghadapi bahaya nyata seperti permainan peperangan.

Hiburan, yaitu permainan dalam pembelajaran tersebut berperan sebagai penumbuh motivasi peserta didik.³⁶

Jadi dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis komputer adalah suatu media belajar yang berisi program pembelajaran yang bersifat interaktif dan

³⁶Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2015). h. 118.

terdiri dari gabungan teks, gambar, grafis, audio, animasi dan video yang dibuat dan ditampilkan menggunakan program komputer.

C. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, grafik, foto, animasi, video, dan audio. Dalam proses pembelajaran multimedia berfungsi sebagai penyampaian pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada peserta didik. Manfaat multimedia dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar dapat ditingkatkan serta proses pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja.³⁷

2. Pengertian Multimedia Interaktif

Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab. Komputer atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Beberapa model media interaktif yaitu model drills, model tutorial, model simulasi dan model instruction. Salah satu media interaktif berbasis komputer ialah multimedia. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

³⁷Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif...* h. 156.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Taufiq Zulfikar CD interaktif merupakan sebuah program media interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (user) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.³⁸ Thomson mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan suara secara interaktif.³⁹ Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya.⁴⁰ Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja menggunakan kecepatan mereka sendiri. Multimedia interaktif banyak dikembangkan sebagai media presentasi, game, CD interaktif dan kuis interaktif.

3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan member manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah

³⁸Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have a Pet" Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting*, (Jurnal Pixel, Vol 8 No. 1, April 2015), h. 4.

³⁹Ali Ismail, Usman Suherman, dan Jamilah Ramdani, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMK Garut", *Teknologi Pembelajaran 2*, No 1 (2017), h. 207.

⁴⁰Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h. 130

waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat kelebihan dari sebuah media multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, dan memekarnya bunga.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Kemampuan teknologi elektronika semakin besar seiring berkembangnya bentuk grafis, video, animasi, diagram, dan suara. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan komponen dari kemampuan teknologi elektronika yang digunakan dalam pembelajaran. multimedia berbasis komputer dan interaktif video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

Kelebihan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

- a. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video memotivasi belajar peserta didik.
- c. Keunggulan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat menggunakan antara teks, gambar, audio, music, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
- d. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat membawa objek materi pembelajaran yang sulit didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.
- e. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas dan menampilkan objek yang dapat dilihat secara langsung.

Adapun kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif sebagai media pembelajaran menurut Newby diantaranya sebagai berikut⁴¹

- 1) Memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik.
- 2) Desain pembelajaran yang ditunjukkan pada peserta didik dengan karakteristik belajar yang berbeda.
- 3) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Menuntut peserta didik untuk lebih interaktif.
- 5) Siswa memiliki pengendalian terhadap kecepatan pemahaman setiap individu.

⁴¹Nopiyanti dan Putu Sudira, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK", (*Jurnal Pendidikan Vokasi* 5 No. 2, Juni 2015), h. 224.

Selain kelebihan, multimedia interaktif juga memiliki kekurangan diantaranya⁴²:

- 1) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer.
 - 2) Perangkat lunak sebuah komputer sering kali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya berbeda.
 - 3) Memproduksi program komputer memerlukan waktu yang banyak dan juga keahlian khusus.
4. Karakteristik dan Fungsi Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsure audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesring mungkin
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

⁴²Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran BerbasisTeknologi dan Penilaian*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), h. 110-111

- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.⁴³
5. Multimedia Dapat Dibagi Menjadi Beberapa Jenis dan Kategori⁴⁴
- a. ada yang berbentuk network-online (internet) dan multimedia yang offline/stand alone (tradisional). jenis jasa multimedia terdiri dari dua, yaitu berdiri sendiri (stand Alone/offline), seperti pengajaran konvensional/tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (network-online) seperti internet.
 - b. Multimedia pun bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini berjalan sekuensial (Berurutan). Contoh multimedia linier seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang akan ditampilkan untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif seperti media pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.
 - c. Merujuk pada elemen-elemen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi:
 - Multimedia bukan temporal (non-temporal multimedia). Jenis multimedia ini tidak bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari teks, grafik dan gambar.

⁴³Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 71.

⁴⁴Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 3.

- Multimedia temporal (temporal multimedia). Jenis multimedia ini bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari audio, video, dan animasi.

D. Adobe Flash CS6

1. Pengertian Adobe Flash CS6

Adobe Flash merupakan *software* yang dirilis oleh perusahaan Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash* menurut Pranowo adalah salah satu *software* yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Flash* dapat dikombinasikan dengan program-program lain. *Flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, media interaktif, game, presentasi dan sebagainya.

Adobe Flash CS6 merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya (*CS5*). *Flash* menyediakan *Action Script* untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi dari yang sederhana hingga yang rumit. Dengan *Action Script* dapat mempermudah dalam pembuatan suatu aplikasi atau sebuah animasi yang memakan banyak frame dan mengontrolnya. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar. *Adobe Flash CS6* menggunakan bahasa pemrograman yang disebut dengan *Action Script*. *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk membuat konten interaktif, iklan digital serta pendukung web.⁴⁵

Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *Adobe Flash CS6* yaitu:

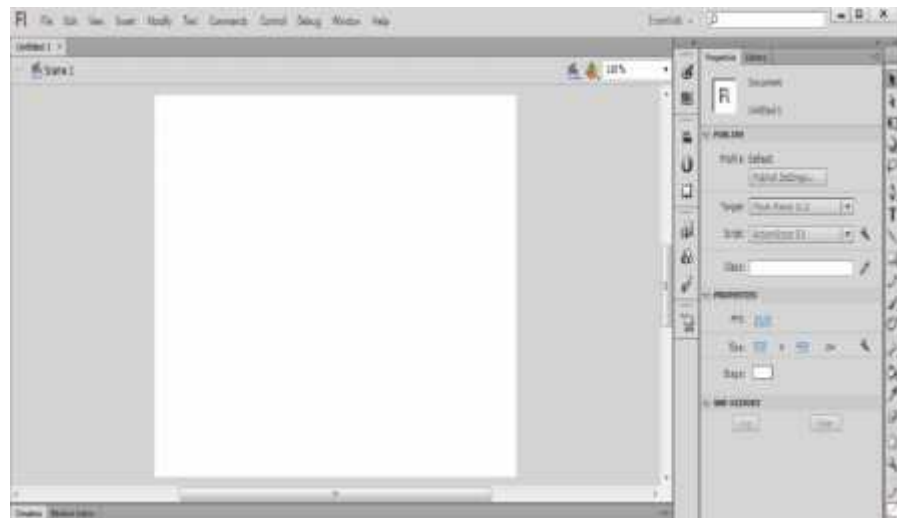
⁴⁵Sri Rezeki, *Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers*, (Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 2 No. 4, Juni 2018), h. 859.



Gambar 2.1 Cover *Adobe Flash CS6*



Gambar 2.2 tampilan Menu *Adobe Flash CS6*



Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja *Adobe Flash CS6*

2. Fitur terbaru *Adobe Flash CS6* sebagai berikut:
 - 1) Membuat dukungan untuk HTML 5.
 - 2) Ekspor *symbol* dan urutan animasi yang terampil menghasilkan spritesheet untuk meningkatkan pengalaman *gaming*, aturan kerja dan *performance*.
 - 3) Adanya dukungan untuk Android dan IOS dengan Adobe Flash Player terbaru.
 - 4) Pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud dengan adanya Adobe Mercury Graphics Engine yang mampu meminimalisir waktu render.
3. Komponen-komponen dalam *Adobe Flash CS6*:
 - 1) *Create from template*: berfungsi untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia pada program *Adobe Flash CS6*.
 - 2) *Open a recent item*: berfungsi untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau dibuka sebelumnya.

- 3) *Create new*: berfungsi untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia.
- 4) *Learn*: berfungsi untuk membuka jendela help yang berguna untuk mempelajari suatu perintah.
- 5) *Toolbox*: merupakan sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berfungsi untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol *seleksi*, *pen*, *pencil*, *text*, *3D rotation* dan lain-lain.
- 6) *Timeline*: berfungsi untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua animasi yang dibuat akan diatu dan ditempatkan pada layer dalam timeline.
- 7) *Stage*: merupakan lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dapat berupa *vector*, *movie clip*, *text*, *button* dan lain-lain.
- 8) *Panel Properties*: berfungsi untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang dipilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.
- 9) *Efek Filter*: merupakan bagian dari *panel properties* yang menampilkan berbagai efek filter untuk mempercantik tampilan objek. Filter hanya dapat diaplikasikan pada *text*, *movie clip* dan *button*.
- 10) *Motion Editor*: berfungsi untuk melakukan control animasi yang telah dibuat, seperti mengatur motion, transformasi, pewarnaan, folter telah

dibuat, seperti mengatur motion, transformasi, pewarnaan, filter dan parameter animasi lainnya.

- 11) *Motion Presets*: berfungsi menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan saat diperlukan. Terdapat berbagai pilihan animasi dalam *panel motion presets*, seperti *3D*, *smoke*, *fly-out-top* dan lain-lain.

E. Materi Pembelajaran

Bahan atau materi adalah isi atau muatan kurikulum yang harus dipahami peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. multimedia interaktif yang peneliti kembangkan ini membahas materi tema 6 cita-citaku. Pada tema ini terdapat 3 subtema yaitu : (1) aku dan cita-citaku, (2) hebatnya cita-citaku, (3) giat berusaha meraih cita-cita. Dan peneliti hanya mengambil materi pada subtema 1 aku dan cita-citaku.

Secara umum cita-cita adalah suatu impian dan harapan seseorang, cita-cita merupakan mimpi, dan mimpi adalah kunci yang akan menentukan mau jadi apa kita dikemudian hari atau di masa depan nanti. Bagi setiap orang cita-cita, impian itu dapat memotivasi dirinya sehingga sikap perilaku dan segala aktivitas yang dilakukan diusahakan demi mencapai cita-cita nya suatu hari nanti, dalam mewujudkan suatu impian atau cita-cita yang ingin kita raih memerlukan usaha, doa dan kerja keras yang lebih agar cita-cita tercapai dikemudian hari.

1) Aku dan cita-citaku

Pada subtema ini membahas mengenai keberagaman kegiatan orang-orang dilingkungan dan manfaatnya, isi dan amanat puisi, hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi, siklus makhluk hidup, hubungan karakteristik

ruang dengan sumber daya alam (SDA). Di bawah ini merupakan ayat yang mengenai makhluk hidup menjelaskan bahwa:

وَأَتَّبِعْ فِي مَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۗ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۗ^ط
 وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۗ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ
 الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya : *Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan. (QS. Al-Qashash 28:77)*

F. Penelitian yang Relevan

1. “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pemesinan Frais Berbasis Adobe Flash CS6” dapat disimpulkan dari penelitian tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, data penelitian berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Pembelajaran berbasis adobe flash cs6 ini mendapatkan kelayakan dari ahli media sebesar 88.23%, berdasarkan ahli materi diperoleh kelayakan sebesar 81.67%, hasil penilaian guru sebesar 89.09%, respon penilaian siswa diperoleh sebesar 80.27%. Persamaannya adalah produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dan *software* yang digunakan. Perbedaannya antara lain materi yang dikembangkan dalam penelitian dengan penelitian sebelumnya, selain

itu tempat dan waktu yang digunakan pun berbeda dengan penelitian sebelumnya.⁴⁶

2. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika” Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Media ini dikembangkan menggunakan *software Macromedia Flash*. Pada penelitian ini didapatkan hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan software Macromedia Flash dengan hasil rating 79,75% termasuk dalam kategori baik atau layak. Respon dari siswa untuk media pembelajaran interaktif adalah 84,23% termasuk dalam kategori baik, dan hasil kelulusan belajar siswa adalah 93,3% termasuk dalam kategori sangat baik.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dan Vivit Febrian Danang Priandana dan I Gusti Putu Asto B., Persamaannya yaitu sama-sama menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Perbedaannya antara lain *software* yang digunakan dalam pembuatan produk dengan penelitian sebelumnya, selain itu tempat dan waktu yang digunakan pada saat penelitian pun berbeda.⁴⁷

3. Penelitian yang dilakukan oleh Otto Fajarianto dan Radeal Wirawa. Hasil dari penelitian ini adalah dikembangkannya aplikasi alat bantu mengajar

⁴⁶Muhammad Miftah Romadhon dan Sutopo, *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pemesinan Frais Berbasis Adobe Flash CS6*, (Jurnal Pendidikan Vol 5 No. 2, Juli 2017), h. 139.

⁴⁷Vivit Febrian Danang Priandana dan I. Gusti Putu Asto B, *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro*, (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 4, no. 1, Januari 2015), h. 177.

matematika. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dan Otto Fajarianto dan Radeal Wirawa. Persamaannya yaitu *software* yang digunakan dalam pembuatan produk dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya antara lain, Aplikasi yang dihasilkan dan materi yang digunakan, selain itu tempat dan waktu yang digunakan pada saat penelitian pun berbeda.⁴⁸

4. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimis” tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif berbasis adobe flash cs6. Respon siswa terhadap multimedia interaktif kesetimbangan kimia yang digunakan adalah 97,8 % positif.

Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan multimedia interaktif berbasis adobe flash cs6, data penelitian yang diperoleh pun sama yaitu angket validasi ahli media, angket validasi materi, praktisi, dan angket respon siswa terhadap multimedia. Perbedaannya hanya pada materi pembelajaran⁴⁹

5. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI. hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk multimedia interaktif, Dengan hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan ahli media diperoleh rata-rata sebesar 86,67% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba

⁴⁸Otto Fajarianto dan Radeal Wirawa, *Aplikasi Alat Bantu Mengajar Matematika Menggunakan Adobe Flash CS6*, (*Jurnal Sisfotek Global* 3, no. 1, Maret 2013), h. 13.

⁴⁹Yeni R. Saselah, Muhammad Amir M dan Riskan Qadar, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia, (*Jurnal Kimia dan Pendidikan kimia*, Vol 2, No 2, 2017), h. 80.

kelompok kecil diperoleh rata-rata persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat baik dan uji coba kelompok besar diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,5% dengan kriteria sangat baik.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan suatu produk multimedia interaktif berbasis adobe flash cs6, perbedaannya adalah penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan \$D sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.⁵⁰

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam pengembangan multimedia interaktif ini berawal dari masalah yang ditemukan di sekolah. Salah satunya ialah berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, pendidik mengatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang kurang tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, di sekolah tersebut pendidik kurang maksimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Serta masih minimnya penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan atau digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh peserta didik apabila menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan siswa bahwa mereka lebih menyukai materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, peneliti memberi solusi yaitu dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran yakni multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari

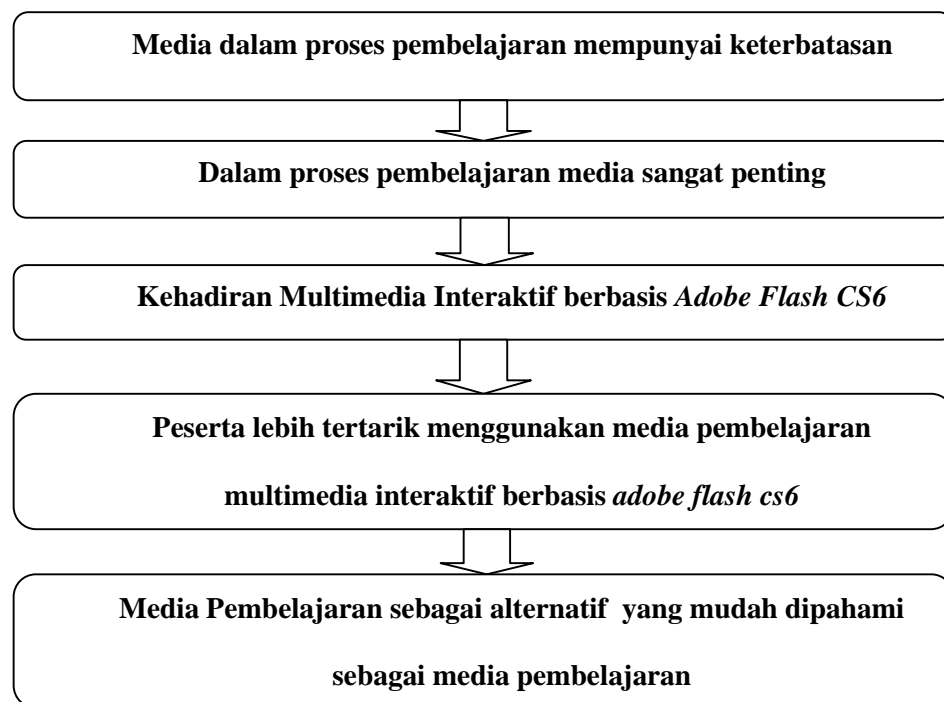
⁵⁰ Siti Aminah "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI", (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h. ii.

beberapa media seperti teks, gambar, grafik, video, animasi ataupun audio. Multimedia intraktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. *Adobe Flash CS6* merupakan salah satu *software* yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar. *Adobe Falsh CS6* menggunakan bahasa pemrograman yang disebut dengan *Action Script*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan suatu media pembelajaran yang terdiri dari beberapa gabungan media seperti teks, audio, gambar, grafik maupun animasi yang di kembangkan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Multimedia interaktif ini berisi materi, gambar, video dan juga evaluasi. Multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis pada komputer dimana peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem komputer yang telah dirancang atau dibuat. Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi ekosistem. Selain itu, dengan adanya multimedia interaktif ini pendidik dapat memanfaatkan kemajuan ilmu teknologi dan informasi untuk dijadikan sebuah wadah yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dirancang dan dikembangkan, selanjutnya adalah uji validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli

materi dan ahli media untuk melihat kelayakan dan dapat melihat kekurangan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Jika multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dengan kategori tidak layak akan diperbaiki sesuai saran dari validator dengan tujuan menghasilkan produk yang layak untuk pakai dan lebih baik lagi. Kemudian langkah berikutnya ialah diuji cobakan. Jika dalam uji coba menyatakan multimedia interaktif layak digunakan, maka dapat dikatakan multimedia interaktif telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir berupa multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada tema 6 cita-citaku. Alur dari kerangka berpikir pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dapat dilihat dalam bagan berikut:



DAFTAR PUSTAKA

- Ali Ismail, Usman Suherman, dan Jamilah Ramdani, Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK Garut, *Teknologi Pembelajaran 2*, No 1 2017
- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Amirah Mustarin, Rahmat Arifyansyah. Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian di SMKN 4 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*. Vol 5 No 1, 2019.
- Amiruddin, 2016 *Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Implementasi*, Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Anas Sudjono. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta :Rajagrafindo Persada.
- Anggita Dwi Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema 9 Makanan Sehat dan Bergizi”. (Skripsi Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung, 2019)
- Arda, Sahrul Saehana, dan Darsikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*. Vol 3 No 1, Januari 2015.
- Arief S Sadiman, dkk, 2015 *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Asro Nur Aini, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol. *Jurnal UNION*. Vol 6 No 3, 2018.
- Azhar Arsyad, 2015 *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Persada.
- Burhan Nurgiyantoro. 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: BPFE.
- Daryanto, 2015 *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have a Pet” Untuk Kelas 4 SD Negri Randugunting, *Jurnal Pixel*, Vol 8 No. 1, April 2015
- Ega Rima Wati. 2016 *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

- Emzir, 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Endang, Widi Winarti. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Erwin Putera Permana, Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Kelas II Sekolah dasar, *Jurnal Profesi Pendidikan dasar* Vol 2 No. 2, ISSN 2406-8012, Desember 2015
- Firdausy Armansyah, Sulton Sulthoni. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol 2 No 3, 2019.
- Feni Fadzillah, Ibnu Fatkhur Royana, Diana Endah Handayani, Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Tema VI Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku, *Jurnal Penelitiandan Pengembangan*, Vol 3 No. 3. 2019
- Giri Wiarto, 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta: Hak Cipta.
- Ida Fiteriani, Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 1, Februari 2015
- Ihsana El Khuluqo, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar,
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketu Pudjawan, Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE, *Jurnal Inovatif*, Vol 4 No 1 2015.
- Muhammad Miftah Romadhon dan Sutopo, Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pemesinan Frais Berbasis Adobe Flash CS6, *Jurnal Pendidikan* Vol 5 No. 2, Juli 2017
- Munir, 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Murni Yanto, Penerapan Teori Sosial Dalam Menumbuhkan Akhlak Anak Kelas 1 MIN Rejang Lebong, *Jurnal Terampil*, Vol.4 No. 2, Januari 2017
- Moh. Khoerul Anwar, Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar, *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No.2 Desember 2017

- Nurul Hidayah, Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai calon pendidik Profesional, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5, No. 1 Juni 2018
- _____, Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol 3, No 2, Desember 2016
- _____, Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol 2, no 1, Juni 2015.
- _____, Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di sekolah Dasar,, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No 2 Desember 2015
- _____, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran, *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 4 No 1 Juni 2017.
- Nopiyanti dan Putu Sudira, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Wiring Kelistrikan di SMK", *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5 No. 2, Juni 2015
- Nunuk Suryani, dkk, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nunu Mahnun. Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol, 37, No. 1, Januari-Juni 2015.
- Nyoman Mardika, Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris di SD, *Jurnal Donggala*, Vol 37 No. 1, Juni 2018
- Otto Fajarianto dan Radeal Wirawa, Aplikasi Alat Bantu Mengajar Matematika Menggunakan Adobe Flash CS6, *Jurnal Sisfotek Global* 3, no. 1, Maret 2013
- Rista Karisma, Mudzanatun, Prasena. Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3 No 3, 2019.
- Rizal Firdaus, Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*. Vol 11 No 2. 2015.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Siti Aminah “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI”, Skripsi Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung, 2019
- Sri Rezeki, Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers, *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 2 No. 4, Juni 2018.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung : Alfabeta.
- _____ 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: PT. Alfabeta.
- _____ 2017. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung : Alfabet.
- Syofnida Ifrianti, Yesti Emilia, Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Meida Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung, *Jurnal Termpil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2, Juli 2016
- Tia Sekar Arum. Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Subtema Hubungan Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Pendekatan Sainifik Untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Scholaria*.Vol 6 No 3, 2016.
- Vivit Febrian Danang Priandanadan I. Gusti Putu Asto B, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro, (*Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*4, no. 1, Januari 2015
- Wanda Ramansyah, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancana 3 Bangkalan, *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol 1 No. 1 November 2015
- Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Prganisasi Komputer *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukatif*, Vol. 4 No. 2, 2015
- Widodo, Darhim, Ikhwanudin, “*Improving Mathematical Problem Solving Skills Through Visual Media*” *Journal Physics: Confseries*, Vol 948 No 1, 2018.
- Yeni R. Saselah, Muhammad Amir M dan Riskan Qadar, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia, *Jurnal Kimia dan Pendidikan kimia*, Vol 2, No 2, 2017

Yulia Siska, 2018 *Pembelajaran IPS di SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca.

Yosal Iriantara, 2015 *Komunikasi Pembelajaran (Interaksi komunikatif dan Edukatif di Dalam Kelas)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.