

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENJELASKAN SISTEM TATA SURYA PADA SISWA
KELAS VI SD NEGERI CANGGU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DHEANIDA AMELIA AYU PRAMESWARI

NPM: 19.1.01.10.0016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

DHEANIDA AMELIA AYU PRAMESWARI

NPM: 19.1.01.10.0016

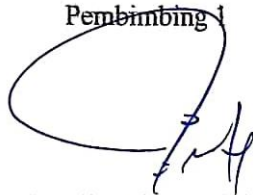
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENJELASKAN SISTEM TATA SURYA PADA SISWA
KELAS VI SD NEGERI CANGGU**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 13 Juli 2023

Pembimbing 1



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0708087703

Pembimbing 2



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
NIDN. 0710128902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DHEANIDA AMELIA AYU PRAMESWARI

NPM: 19.1.01.10.0016

Judul:



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENJELASKAN SISTEM TATA SURYA PADA SISWA
KELAS VI SD NEGERI CANGGU**

Telah dipertahankan di depan Panitia ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Jun 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|--------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dr.Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. |  |
| 2. Penguji I | : Rian Damariswara, M.Pd. |  |
| 3. Penguji II | : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. |  |

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Murni Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Dheanida Amelia Ayu Prameswari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tgl lahir : Kediri, 27 April 2000
NPM : 19.1.01.10.0016
Fakultas/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 10 Juli 2023

Yang menyatakan



Dheanida Amelia Ayu P
NPM. 19.1.01.10.0016

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(QS. Ar-Rum: 60)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada TUHAN mu lah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

Boy Chandra

“Mungkin ada banyak alasan untuk menyerah, tetapi ada hal yang jauh lebih indah jika kamu terus melanjutkan langkah

“Terimakasih sudah berjuang, terimakasih sudah menjadi yang terbaik,

Kamu kuat! kamu hebat!”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Pertama, untuk diri saya sendiri. Terimakasih sudah berjuang sekuat tenaga untuk mewujudkan apa yang sudah direncanakan dan masih mampu bertahan sampai di titik ini.

Yang kedua, untuk seluruh keluarga. Terutama kedua orangtua tercinta, yang senantiasa memanjatkan doa luar biasa untuk anaknya dan memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terimakasih atas segala pengorbanan dan kerja keras yang tiada henti. Hiduplah lebih lama di dunia. Terus temani aku ya. Doa dan dukungan kalian mengiringi setiap langkahku

ABSTRAK

Dheanida Amelia Ayu P : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Canggung, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: *media pembelajaran interaktif, macromedia flash, sistem tata surya*

Penelitian ini dilatar belakangi dari studi lapangan. Dari studi lapangan tersebut diketahui bahwa pada pembelajaran IPA pada kompetensi dasar menjelaskan sistem tata surya, ditemukan permasalahan hasil belajar siswa. Mayoritas siswa tidak tuntas KKM. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa poster untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak memiliki antusias untuk belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) kevalidan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya (2) keefektifan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya (3) kepraktisan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup 5 tahap. Tahapan-tahapan tersebut yaitu Analisis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan uji kevalidan berupa angket validasi yang berupa validasi pembelajaran, validasi materi dan juga media. uji keefektifan menggunakan hasil rata rata pre-test dan post-test pada uji skala terbatas dan skala luas, uji kepraktisan dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut (1) kevalidan media *macromedia flash* diperoleh skor validasi ahli pembelajaran 87% ahli materi 89% dan ahli media 86% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid (2) keefektifan diperoleh melalui hasil pre-test dan post test melalui uji T. Hasil uji T *pre-test* diperoleh skor 61,97 sedangkan *post test* diperoleh skor 86,67 yang artinya media masuk dalam kategori sangat efektif (3) kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Respon guru diperoleh skor 97,7% sedangkan respon siswa diperoleh skor 98,7% yang artinya masuk dalam kategori sangat praktis digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi ini bisa terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Canggung” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku kepala prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi.
5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi
6. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
7. Bapak Dr. Abdul Aziz Hunafi, S.S.,M.A. selaku validator pembelajaran.
8. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku validator materi.
9. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku validator media.
10. Bapak Tri Guritno, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Canggung 2.
11. Bapak Mohammad Komarudin, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri

Canggu 3.

12. Bapak/Ibu guru SD Negeri Canggu 2
13. Bapak/Ibu guru SD Negeri Canggu 3
14. Orangtua yang saya sayangi yang telah memberikan semangat dan dukungan luar biasa.
15. Keluarga dan saudara yang telah memberikan semangat
16. Teman-teman dan sahabat yang senantiasa menemani dalam suka duka serta memberikan motivasi dari awal perkuliahan sampai tahap penyusunan skripsi ini.
17. Pihak-pihak lain yang ikut berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT. melimpahkan karunia-Nya dan membalas kebaikan kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 10 Juli 2023

Yang menyatakan



Dheanida Amelia Ayu P

NPM. 19.1.01.10.0016

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II	14
LANDASAN TEORI.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	14
2. <i>Macromedia Flash</i>	21
3. Pembelajaran IPA SD	27
4. Kemampuan Menjelaskan	34
5. Karakteristik Siswa SD.....	36
6. Hasil Belajar Siswa.....	39

7. Pembelajaran Sistem Tata Surya	41
B. Hasil Penelitian Terdahulu	47
C. Kerangka Berpikir	49
BAB III.....	52
METODE PENGEMBANGAN	52
A. Model Pengembangan	52
B. Prosedur Pengembangan	53
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	54
2. <i>Design</i> (Desain)	54
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	54
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	56
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	56
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	57
1. Lokasi Penelitian	57
2. Waktu Penelitian	58
3. Subjek Penelitian	58
D. Uji Coba Model/Produk	58
1. Desain Uji Coba	59
2. Subjek Uji Coba	59
E. Validasi Model/Produk	60
1. Validasi ahli pembelajaran	60
2. Validasi ahli materi	61
3. Validasi ahli media	61
F. Instrumen Pengumpulan Data	62
1. Pengembangan Instrumen	62
2. Validasi Instrumen	71
G. Teknik Analisis Data	72
1. Tahap-tahap analisis data	73
2. Norma Pengujian	81

BAB IV	82
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	82
A. Hasil Studi Pendahuluan	82
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	82
2. Intrepretasi Hasil Studi Pendahuluan	83
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	96
B. Pengujian Model Terbatas	99
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	99
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	104
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	109
C. Pengujian Model Perluasan.....	109
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	109
2. Model Hipotetik	115
D. Validasi Media Macromedia Flash.....	115
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	115
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	117
3. Kevalidan, Keefektifan dan Kepraktisan Model	118
4. Desain Akhir Produk	124
E. Pembahasan Hasil Penelitian	126
1. Spesifikasi Model	126
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	127
BAB V.....	129
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	129
A. Simpulan	129
B. Implikasi.....	130
C. Saran-Saran	130
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti	32
Tabel 2.2	Kompetensi Dasar, Indikator dan Jenis Tagihan	33
Tabel 3.1	Waktu pelaksanaan kegiatan	59
Tabel 3.2	Subjek Uji Coba	60
Tabel 3.3	Instrumen Pengumpulan Data	62
Tabel 3.4	Angket Validasi Pembelajaran	65
Tabel 3.5	Angket Validasi RPP	66
Tabel 3.6	Angket Validasi Ahli Materi	67
Tabel 3.6	Angket Validasi Ahli Media	68
Tabel 3.8	Angket Respon Guru	69
Tabel 3.9	Angket Respon Siswa	70
Tabel 3.10	Skor Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah Dan Guru	73
Tabel 3.11	Skor Analisis Kebutuhan Siswa	73
Tabel 3.12	Kriteria Kebutuhan Pengembangan	74
Tabel 3.13	Kategori skor Kevalidan Produk	74
Tabel 3.14	Kriteria Kevalidan Produk	76
Tabel 3.15	Kriteria Keefektifan Produk	76
Tabel 3.16	Skor Kepraktisan Guru	79
Tabel 3.17	Skor Kepraktisan Respon Siswa	80
Tabel 3.18	Kriteria Kebutuhan Pengembangan	81
Tabel 4.1	Bagian I Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Deskripsi Media Pembelajaran	85
Tabel 4.2	Bagian II Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat Pembelajaran	86
Tabel 4.3	Bagian III Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya	87
Tabel 4.4	Bagian I Hasil Tanggapan Guru Tentang Deskripsi Media Pembelajaran	89

Tabel 4.5 Bagian II Hasil Tanggapan Guru Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat Pembelajaran	90
Tabel 4.6 Bagian III Hasil Tanggapan Guru Tentang Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya	91
Tabel 4.7 Bagian I Hasil Tanggapan Siswa Tentang Deskripsi Media Pembelajaran	93
Tabel 4.8 Bagian II Hasil Tanggapan Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat Pembelajaran	94
Tabel 4.9 Bagian III Hasil Tanggapan Siswa Tentang Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya	95
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Pembelajaran	100
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Validasi RPP	101
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	102
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	103
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Skala Terbatas SD Negeri Canggu 3	106
Tabel 4.15 Hasil Uji Kepraktisan Guru	107
Tabel 4.16 Hasil Uji Kepraktisan Siswa	108
Tabel 4.17 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Skala Luas SD Negeri Canggu 2	111
Tabel 4.18 Hasil Uji Kepraktisan Guru	113
Tabel 4.19 Hasil Uji Kepraktisan Siswa	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE	53
Gambar 4.1 Background awal	97
Gambar 4.2 Background Home	98
Gambar 4.3 Background Materi	98
Gambar 4.4 Kuis	99
Gambar 4.5 Komentar dan Saran Ahli Materi	103
Gambar 4.6 Komentar Ahli Materi Setelah Revisi	103
Gambar 4.7 Komentar dan Saran Ahli Media	104
Gambar 4.8 Komentar Ahli Media Setelah Revisi	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	137
Lampiran 2. Kartu Berita Acara Bimbingan Skripsi	139
Lampiran 3. Surat Pengantar Penelitian.....	142
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	144
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk	146
Lampiran 6. Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah	148
Lampiran 7. Analisis Kebutuhan Guru	155
Lampiran 8. Analisis Kebutuhan Siswa	164
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	166
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli RPP	168
Lampiran 11. Lembar validasi Ahli Materi	171
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Media	177
Lampiran 13. Silabus	181
Lampiran 14. RPP	184
Lampiran 15. Handout	188
Lampiran 16. LKPD	198
Lampiran 17. Lembar Pre-test dan Post-test	201
Lampiran 18 Instrumen penilaian	204
Lampiran 19. Data keefektifan siswa skala terbatas	209
Lampiran 20. Data keefektifan siswa skala luas	210
Lampiran 21. Lembar kepraktisan angket respon guru	212
Lampiran 22. Lembar kepraktisan angket respon siswa	218
Lampiran 23. Data kepraktisan siswa skala terbatas	219
Lampiran 24. Data kepraktisan siswa skala luas	221
Lampiran 25. Dokumentasi	225

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam selanjutnya disebut dengan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar mulai dari kelas I sampai kelas VI. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan para ahli melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan secara teliti dan hati-hati. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan agar siswa dapat memahami mengenai alam sekitar melalui proses mencari tahu dan bertindak. IPA pada hakikatnya merupakan produk, proses ilmiah dan sikap ilmiah. IPA sebagai produk yaitu konsep kajian hasil penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan. IPA sebagai proses ilmiah yaitu keterampilan yang digunakan oleh ilmuwan, seperti mengamati, mengukur, mengklasifikasikan dan menyimpulkan. IPA sebagai sikap ilmiah yaitu sikap seorang ilmuwan seperti sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa dan objektif, Sujana (2014); Trianto (2014); Susanto (2015).

Berdasarkan pendapat tersebut, menggambarkan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam untuk memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat.

Pembelajaran IPA sangat berperan penting dalam keberlanjutan kehidupan hari ini dan seterusnya. Segala sesuatu dalam proses kehidupan berkaitan dengan mempelajari IPA di SD memiliki tujuan tertentu. Dalam peraturan dari Mendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat 2 (2014: 3) mengenai konsep dasar dari mata pelajaran IPA yaitu mata pelajaran umum kelompok A sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diambil suatu bentuk pemahaman bahwa IPA merupakan kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dapat dikembangkan melalui proses berlangsungnya pembelajaran IPA.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPA di SD berdasarkan keputusan dari Mendikbud (2014: 232) mencakup Tubuh dan panca indra. Tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud benda-benda sekitar, alam semesta dan kenampakannya, bentuk luar tubuh hewan dan manusia, daur hidup makhluk hidup, perkembangan tanaman, wujud benda, gaya dan gerak, bentuk dan sumber energi dan energi alternatif, rupa bumi dan perubahannya. Lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam, iklim dan cuaca, rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, makanan, rantai makanan, dan keseimbangan ekosistem, perkembangbiakan makhluk hidup, menyesuaikan diri makhluk hidup pada

lingkungan, kesehatan, dan sistem pernapasan manusia. Selain itu meliputi perubahan dan sifat benda, hantaran panas, listrik dan magnet, tata surya, campuran serta larutan.

Kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar IPA kelas VI semester 2 pada Tema 9 Subtema 1 yaitu 1) menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya, 2) membuat model sistem tata surya. Namun, dalam penelitian ini hanya fokus pada salah satu kompetensi dasar saja, yaitu menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, maka diperlukan indikator sebagai berikut: 1) menjelaskan pengertian sistem tata surya, 2) mengidentifikasi planet berdasarkan letak garis edarnya, 3) mengurutkan planet-planet dalam tata surya. 4) menyebutkan karakteristik planet dalam sistem tata surya. Dengan indikator tersebut, diharapkan siswa mampu menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.

Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya, peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan cara melakukan wawancara serta menyebarkan angket *need assessment* yang ditujukan kepada kepala sekolah, siswa dan guru. Terdapat 2 sekolah dasar yang dijadikan sebagai objek penelitian, yakni SD Negeri Canggung 2 dan SD Negeri Canggung 3 yang beralamat di Desa Canggung Kecamatan Badas Kabupaten Kediri. Peneliti memilih kelas VI sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Jumat, tanggal 22 April

2022, ditemukan hasil belajar siswa yang masih belum tuntas KKM pada kompetensi dasar tersebut. Adapun hal tersebut disebabkan oleh 3 permasalahan. Permasalahan pertama yaitu siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kedua, materi sistem tata surya dianggap sebagai materi yang membosankan. Ketiga, guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala yang dialami oleh siswa selama pembelajaran sistem tata surya. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Penggunaan media sangat bermanfaat bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar karena akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan juga makna materi pelajaran akan lebih jelas dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nurrita, 2018).

Melihat keadaan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah sebuah

program yang digunakan untuk merancang animasi, pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. Kelebihan *macromedia flash* adalah dapat menganimasikan gambar dengan baik, mampu memproses keluar gambar dan suara yang dinamis, mampu mendesain untuk berbagai media, dan dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu animasi. Penggunaan multimedia interaktif pada penelitian ini menggunakan aplikasi *macromedia flash*, yang diharapkan mampu melatih pemahaman siswa dalam materi susunan sistem tata surya dan membuat mereka lebih mudah untuk memahaminya. Guru bisa memanfaatkan media ini agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kreatif dan juga inovatif. Hal ini dilakukan agar bisa mengatasi berbagai kendala dan permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VI SD Negeri Canggü.

Di samping itu, kajian terdahulu membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan keaslian dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka dapat dilihat sejauh mana keaslian dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian tersebut yaitu, Penelitian yang dilakukan oleh Fachrur Razi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Tata Surya Kelas VII Smp/Mts”, Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Wahyudi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif

Menggunakan Software Macromedia Flash 8, Penelitian yang dilakukan oleh Ruhban Maskur dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash Pada Materi Segitiga Kelas VII SMP", Penelitian oleh Miftah Audiha dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru", Penelitian oleh Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku", Penelitian yang dilakukan oleh Ongku Desix B. Harahap dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial". Dari keenam penelitian tersebut, diketahui dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* memiliki hasil bahwa dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan karena siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Walaupun penelitian sebelumnya sudah ada yang meneliti tentang *macromedia flash*, namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, menunjukkan adanya penelitian pengembangan dengan menggunakan multimedia interaktif sehingga dapat mendukung dan memberikan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini terdapat pada materi yang disajikan. Belum ada penelitian pengembangan media pembelajaran yang

menggabungkan unsur teknologi dalam proses pembelajaran disekolah dasar yang bertujuan untuk memahami tentang materi sistem tata surya pada siswa kelas VI SD.

Keunggulan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yaitu 1) menyajikan berbagai animasi planet; 2) dikombinasikan dengan berbagai warna yang menarik; 3) terdapat backsound musik untuk memacu antusias siswa dalam menyimak materi yang akan disampaikan; 4) terdapat kuis untuk mengukur pengetahuan siswa; 5) ketika siswa mengerjakan kuis tersebut akan muncul pernyataan apakah jawaban yang mereka pilih benar atau salah; 6) terdapat perolehan skor yang didapatkan oleh siswa ketika selesai menjawab kuis. Dengan hal tersebut, siswa akan lebih mudah memahami karakteristik antara planet satu dengan planet lainnya dengan melihat tampilan fisik media pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, perlu disegerakan penggunaan media pembelajaran yang cocok digunakan demi menunjang pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Cunggu ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diperoleh beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini.

Permasalahan pertama yaitu kemampuan siswa dalam menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota sistem tata surya masih kurang. Siswa masih mengalami kendala dalam memahami susunan sistem tata surya. Banyak siswa yang tidak tuntas KKM pada kompetensi dasar tersebut.

Permasalahan kedua yaitu materi sistem tata surya dianggap sulit untuk dipahami. Dalam materi sistem tata surya ini, menyajikan mengenai beberapa planet yang memiliki karakteristik masing-masing. Siswa sulit menentukan perbedaan karakteristik antara planet satu dengan planet lainnya seperti warna, ukuran planet mulai dari terbesar dan terkecil, serta urutan antara tiap planet yang paling dekat dan paling jauh dengan matahari.

Permasalahan ketiga yaitu rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran karena tidak ada variasi baru untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada yang tertib mendengarkan penjelasan dari guru, namun ada juga yang sering membuat gaduh. Beberapa permasalahan siswa yang sering terjadi ketika pembelajaran yaitu tidak mendengarkan materi yang disampaikan, asyik mengobrol dengan temannya, meninggalkan tempat duduk tanpa izin, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), dan lain sebagainya

Permasalahan keempat, kurangnya inovasi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dengan siswa. Media yang digunakan masih bersifat umum, seperti poster. Guru masih menggunakan media poster yang ditempelkan di dinding untuk membantu proses belajar mengajar. Media poster hanya menampilkan persepsi indera mata dalam ukuran kecil dan juga terbatas, hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa saja. Sehingga penggunaan media ini cenderung kurang efektif digunakan dalam pembelajaran masa kini. Karena nantinya akan membuat siswa menjadi pasif. Sedangkan dalam sebuah pembelajaran, kreativitas dan keaktifan siswa sangat dituntut guna meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Permasalahan kelima yaitu guru masih belum menemukan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Di sekolah terdapat fasilitas yang telah disediakan oleh pihak sekolah untuk menunjang proses pembelajaran seperti laptop dan juga LCD proyektor. Guru di sekolah tersebut 100% sudah memiliki kemampuan untuk mengoperasikannya. Guru dituntut mampu mengoperasikan alat yang tersedia di sekolah dan mendorong upaya-upaya kreatif dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan ipteks. Namun dalam kegiatan pembelajaran, laptop dan LCD proyektor belum pernah dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran pada materi sistem tata surya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, mengingat luasnya cakupan yang ada maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan pada siswa kelas VI SD Negeri Cangu. Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup sebagai berikut.

1. Kurangnya inovasi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.
2. Materi yang dijadikan penelitian adalah materi IPA dengan Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Subtema 1 “Keteraturan yang Menakjubkan”.
3. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI di SD Negeri 2 dan SD Negeri Cangu 3 Kabupaten Kediri.
4. Jumlah subjek penelitian yakni 10 siswa untuk uji skala terbatas dan 33 siswa untuk uji skala luas.
5. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia flash*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah penting sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya ?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diperoleh tujuan penelitian untuk mengetahui

1. Kevalidan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya
2. Keefektifan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya
3. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan sistem tata surya

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPA. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil

belajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian dengan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain:

a. Siswa

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat di dalam media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*, meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran IPA, membantu siswa untuk berpikir aktif dan kreatif; meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Guru

Manfaat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* bagi guru antara lain: mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* untuk memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; meningkatkan kualitas pembelajaran; menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk

kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

c. Sekolah

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah, menambah pengetahuan bagi guru-guru tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif.

d. Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Amir, Z, & Risnawati. 2015. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Andriyanto. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri Kebumen 01 Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012.
https://repository.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/772/T1_292005257_BAB%20I.pdf?sequence=2
- Ardiansyah, N. 2013. *Macromedia Flash 8*. Sekadu: STKIP PGRI
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful bahri dan Zain, Aswan. 2020. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Fatria, F. 2017. *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal: Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol.2, No.(1). Hal 94-109.

- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Edisi 9*. Semarang : Universitas Diponegoro
- Ghufron, M. dan Risnawati, N.R. 2014. *Teori - Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Greenberg and Baron, 2013. *Behavior in organizations understanding and managing the human side of work*, Prentice-Hall International, New Jersey
- Heruman, 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/issue/view/780>
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2)
<https://doi.org/10.22219/jkpp.v2i2.1917>
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jailani, M.S., & Hamid A. (2016) Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 175-192. doi:<https://doi.org/10.21580/nw.2016.10.2.1284>
- Jauhar, Muhammad, 2011. *Implementasi PAIKEM dari BEHAVIORISTIK sampai KONTRUKTIVISTIK*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiser
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediide
- Kunandar. 2009. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Liberna, H., & Nusantari, D. O. (2018). *The Influence of Macromedia Flash Learning on the Students' Mathematic Concept Understanding*. *Journal of Mathematics Education*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.31327/jomedu.v3i1.440>
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

- Nieveen, N. 2013. *Improving curriculum developers' formative evaluation through an electronic performance support system. Dalam T. Plomp, & N. Nieveen (Eds.), Educational design research* (pp. 1103-1120). Enschede, the Netherlands: SLO
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat.
- Palupijati, R, dkk. 2012. *Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik*. Makalah. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahma, Fatikh Inayahtur. 2019. MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam Vol.14, No.2, Desember 2019
- Ramayulis. 2013. *Profesi Dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia
- Salirawati, Das. 2018. *Smart Teaching; Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Shoimin, 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media.
- Slameto. 2015. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan. Keenam. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sujana, A. 2013. *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizqi Press
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Suripto, Fatmasari R., dan Purwantiningsih. "Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan". Makalah disajikan dalam seminar Citizen Journalism dan Keterbukaan Informasi Publik untuk Semua. Jakarta, 16 April 2014.

- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group
- Syamsu dan Nani M. Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tantriadi, Yonathan. 2013. *Pembuatan ensiklopedia interaktif tata surya untuk siswa SMP*. *Caliptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 2:1-7
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Umar. 2013. Media Pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah*. Vol 10 (No 2), 8.
- Yori, A.T.A., Purwandari, dan Kartikawati,S. 2017. *Pengaruh Penerapan Media pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Problem Solving untuk Meningkatkan hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Proteksi Sistem tenaga Listrik*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2(2). 1-6. Yusuf L.N.,
- Zainiyati, H.S. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada pembelajaran pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana