

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA DENGAN KUIS SPIN MATA PELAJARAN IPA MATERI
ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA KELAS 5**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



Oleh :

M. AB. ROFIK

18.1.01.10.0124

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS
NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh :

M. AB. ROFIK

NPM : 18.1.01.10.0124

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA DENGAN KUIS *SPIN* MATA PELAJARAN IPA
MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA KELAS 5**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

Kukuh Andri Aka, M.Pd
NIDN. 0713118901

Skripsi oleh:

M. Ab. Rofik

NPM 18.1.01.10. 0124

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA DENGAN KUIS *SPIN* MATA PELAJARAN IPA
MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA KELAS 5**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: Juni 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. _____
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd. _____
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd. _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : M. Ab. Rofik
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 01 Oktober 1999
NPM : 18.1.01.10. 0124
Fak/Jur/Prodi : FKIP/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, Juli 2023

Yang Menyatakan

M. Ab. Rofik

NPM 18.1.01.10. 0124

Motto:

"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)

Kupersembahkan karya ini buat:
Seluruh keluargaku dan teman temanku.

ABSTRAK

M. Ab. Rofik: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Dengan Kuis Spin Mata Pelajaran IPA Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas 5, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: Pengembangan, Macromedia Dengan Kuis Spin, Organ Tubuh Manusia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti dalam proses pembelajaran siswa belum memahami materi organ tubuh manusia karena keterbatasan media dan kurangnya interaksi antar siswa dan guru serta menyampaikan materi secara verbal hanya berpedoman pada buku ajar sekolah, oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk memahami materi sehingga siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Game kuis spin mempunyai tampilan awal roda berputar di lengkapi dengan angka yang berisi soal diharapkan siswa mampu menjawab kuis yang menunjuk pada jarum nantinya akan muncul secara acak dengan soal yang berbeda.

Permasalahan penelitian ini adalah (1). Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia yang valid? (2). Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada organ tubuh manusia yang praktis? (3). Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia yang efektif?.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1). Mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia. (2). Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia. (3). Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation, Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli, angket penilaian produk, dan soal hasil belajar berupa *posttest* dengan teknik analisis berupa kuisisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil validasi materi diperoleh 92% sedangkan validasi media diperoleh 83%. Untuk presentase kepraktisan respon guru diperoleh 94% sedangkan respon siswa diperoleh 95%. Pada kriteria ketuntasan klasikal 94% dengan rata-rata 85 dari hasil uji lapangan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif game kuis spin berbasis *Macromedia* materi organ tubuh manusia valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sehingga, saya dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA* DENGAN KUIS *SPIN* MATA PELAJARAN IPA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA KELAS 5” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi terhadap mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku ketua Prodi PGSD UNP Kediri yang selalu mengupayakan kemajuan prodi PGSD supaya lebih unggul.
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Bagus Amirul Mukminin, M.Pd. selaku validator materi pada media interaktif game kuis spin.
7. Dhian Nur Wenda, M.Pd. selaku validator media pada media interaktif game kuis spin.
8. Bapak ibu dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah dan guru SDN Deyeng 1

10. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang banyak memberikan motivasi dan dorongan serta bantuan baik secara moril maupun materiil.
11. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka adanya tegur, sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, Juni 2023

M. AB. ROFIK

NPM: 18.1.01.10.0124

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS <i>MACROMEDIA</i> DENGAN KUIS <i>SPIN</i> MATA PELAJARAN IPA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA KELAS 5	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
Motto:.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pengembangan	5
E. Manfaat	6
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II	7
LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Media.....	8
a. Pengertian Media.....	8
b. Fungsi Media Pembelajaran	9
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
d. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	11
e. Prinsip Media pembelajaran	11
f. Kedudukan media dalam pembelajaran	12
2. Multimedia interaktif.....	12
a. Pengertian Multimedia interaktif.....	12
b. Prinsip Multimedia interaktif	13
c. Kriteria Pemilihan Multimedia Interaktif.....	15
3. Macromedia Flash	16
1. Pengertian Macromedia.....	16
2. Pengenalan komponen-komponen Macromedia	18
3. Game kuis <i>Spin</i>	22
4. Hasil Belajar	23
5. Materi Organ Tubuh Manusia.....	23
B. Kajian Terdahulu.....	27
C. Kerangka Pikir	30
BAB III	31
METODE PENELITIAN.....	31

A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	32
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	32
2. <i>Design</i> (Desain).....	33
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	33
4. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	33
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	34
C. Lokasi dan subyek penelitian.....	34
D. Validasi Produk.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	41
1. Tahap tahap analisis data.....	41
2. Norma Pengujian.....	44
BAB IV	46
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	46
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	46
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	47
3. Desain Awal Media.....	47
B. Hasil Uji Validitas.....	50
1. Validasi Ahli Media.....	50
2. Validasi Ahli Materi.....	54
3. Desain Akhir Media Interaktif.....	56
C. Hasil Uji Kepraktisan.....	59
1. Hasil uji terbatas.....	59
a. Respon siswa.....	59
b. Respon Guru.....	60
2. Hasil Uji Luas.....	62
a. Respon siswa.....	62
b. Respon Guru.....	63
D. Keefektifan (Hasil Post-Test).....	65
E. Pembahasan Penelitian.....	67
1. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan.....	67
2. Spesifikasi media.....	70
3. Keunggulan dan Kelemahan Media.....	71
BAB V	72
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	72
A. Simpulan.....	72
1. Validasi Media.....	72
2. Validasi Materi.....	72
3. Kepraktisan.....	73
4. Keefektifan.....	73
B. Implikasi.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Macam-macam tool.....	19
Tabel 2. 2 KI KD.....	24
Tabel 3. 1 Skor Penilaian Produk.....	36
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media	37
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru Terhadap Multimedia Interaktif Kuis Spin	39
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa	40
Tabel 3. 6 Kriteria Validasi.....	42
Tabel 3. 7 Kriteria Validasi.....	43
Tabel 3. 8 Konversi Nilai Persentase Hasil Belajar	44
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media Game Kuis Spin	51
Tabel 4. 2 Revisi Media Kuis Spin	53
Tabel 4. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4. 4 Angket Respon Siswa	59
Tabel 4. 5 Angket Respon Guru.....	60
Tabel 4. 6 Angket Respon Siswa	62
Tabel 4. 7 Angket Respon Guru.....	63
Tabel 4. 8 Data Hasil Implementasi Penggunaan Multimedia Interaktif Game Kuis Spin	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Pengaturan Stage.....	18
Gambar 2. 2 Tampilan Toolbox	19
Gambar 2. 3 Frame.....	20
Gambar 2. 4 keyframe.....	21
Gambar 2. 5 Tampilan Blank Key Frame	21
Gambar 2. 6 tampilan playhead	21
Gambar 2. 7 Layer.....	22
Gambar 2. 8 Tampilan Kuis Spin.....	22
Gambar 2. 9 Hati	22
Gambar 2.10 Kerangka Pikir.....	30
Gambar 3. 1 Model ADDIE	32
Gambar 4. 1 Halaman pembuka.....	48
Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama	48
Gambar 4. 3 Halaman Menu Materi	49
Gambar 4. 4 Desain Menu Permainan	49
Gambar 4. 5 Halaman Menu latihan	50
Gambar 4. 6 Komentar Dari Ahli Media	52
Gambar 4. 7 Komentar Dari Ahli Materi	56
Gambar 4. 8 Halaman Pembuka.....	56
Gambar 4. 9 Halaman Menu Utama	56
Gambar 4. 10 Halaman Profil Pembuat Media	57
Gambar 4. 11 Identitas Materi	57
Gambar 4. 12 Menu Materi.....	57
Gambar 4. 13 Menu Game Kuis Spin	58
Gambar 4. 14 Menu Petunjuk Game.....	58
Gambar 4. 15 Menu Soal Latihan	58
Gambar 4. 16 Nilai Akhir Latihan	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Pengantar / Ijin Melakukan Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
5. Lembar Validasi Ahli Media
6. Lembar Validasi Ahli Materi
7. Hasil Evaluasi Siswa
8. Angket Respon Guru
9. Angket Respon Siswa
10. Hasil Cekplagiasi
11. Perangkat Pembelajaran
12. Foto Penelitian
13. Berita Acara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang di anggap penting sebagai cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi pribadi yang cerdas, berwawasan luas, beriman dan bertakwa di berbagai bidang kehidupan. Melalui sistem pendidikan yang baik dan optimal diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan yang maju dan bermartabat sebgaimana yang di jelaskan pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003,

menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan zaman didunia pendidikan saat ini memasuki era digital semua canggih dan dapat di akses semua orang dari pola fikir awam dan kaku menjadi modern hal tersebut menjadi pengaruh di dunia pendidikan, Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Dengan adanya berbagai upaya peningkatan pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Untuk mencapainya pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang ada terhadap perubahan zaman.

Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Menurut (Arsyad, 2019:2) bahwa “Media” adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. (Sadiman, 2007:78),

Dalam permainan ini melibatkan siswa agar berperan aktif dalam belajar sehingga siswa mampu memahami materi dengan mudah, Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan interaksi antar siswa menjadi lebih aktif dan semangat untuk belajar lebih menonjol. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai perlu di perhatikan oleh guru agar proses mengajar dapat berjalan efektif dan efisien.

Pencapaian untuk mengalihkan pengetahuan tersebut diperlukan suatu komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Rancangan pembelajaran yang disusun oleh guru hendaklah dapat menarik perhatian dari siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Menurut (Ardyanto, 2014) “salah satu cara menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, guru seharusnya menggunakan media yang menarik sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru di SDN Deyeng 1 ini masih menggunakan metode konvensional disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran, dalam proses pembelajaran siswa belum memahami materi organ tubuh manusia karena keterbatasan media dan kurangnya interaksi antar siswa dan

guru serta menyampaikan materi secara verbal hanya berpedoman pada buku ajar sekolah, oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk memahami materi karena materi organ tubuh manusia tidak bisa difikir secara abstrak, kurangnya inovasi guru untuk membuat media terutama pada materi organ tubuh manusia. Dari permasalahan tersebut membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sehingga pada saat ulangan harian banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75) lebih dari 50% yaitu 25 siswa dari total keseluruhan 41 siswa. Peneliti mengambil Macromedia pada materi IPA tentang organ tubuh manusia karena dapat menampilkan gambar dan dilengkapi dengan kuis *Spin* yang dapat memudahkan pendidik sehingga siswa tidak monoton pada ceramah tanya jawab sehingga siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut (Fakhri, 2018), “Macromedia flash merupakan salah satu multimedia yang dapat membuat video, animasi, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif”. Dengan menggunakan media interaktif siswa dapat melihat hal yang abstrak menjadi konkrit dengan tampilan dari animasi yang telah ditunjukkan sehingga membuat siswa menjadi tertarik saat penyampaian materi. Menurut (Rena Lestari 2014),

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, macromedia flash juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. Macromedia flash merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

Beberapa peneliti sudah menunjukkan bahwa macromedia flash efektif di gunakan saat proses pembelajaran salah satu dari peneliti tersebut Viajayani, dkk (2013), “mengungkapkan bahwa media pembelajaran fisika menggunakan Macromedia flash untuk pada pokok bahasan Suhu dan Kalor yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran”. Berdasarkan hasil penelitian Rahmi, dkk (2019) “bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia* menarik minat peserta didik hal tersebut dapat dibuktikan dengan data yang didapat sebesar 98,73 %”.

Sebagai hasil produk pengembangan macromedia adapun kelebihan yaitu media ini dapat di gunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja, sajian materi dengan tampilan beberapa animasi, memiliki tombol navigasi interaktif untuk memudahkan peserta didik. Adapun kekurangannya yaitu keterbatasan materi karena hanya mencakup Materi Organ Tubuh Manusia.

Berdasarkan uraian permasalahan maka diperlukan suatu inovasi untuk meningkatkan kemampuan siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotor, sehingga peneliti mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Dengan Kuis *Spin* Mata Pelajaran IPA Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas5.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* materi organ tubuh manusia.
2. Guru hanya menggunakan buku ajar sekolah dan menyampaikan materi organ tubuh manusia secara ceramah.
3. Siswa belum memahami materi organ tubuh manusia karena keterbatasan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada organ tubuh manusia yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia yang efektif?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk pengembangan yang berupa multimedia interaktif pada materi organ tubuh manusia dengan kuis *Spin*. tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia
2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia dengan kuis *Spin* pada materi organ tubuh manusia

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya Media pembelajaran Kuis *Spin* di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberi dorongan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi organ tubuh manusia.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi referensi serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan kuis.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya media kuis *Spin* ini bisa memberikan manfaat bagi sekolah dan menjadi motivasi dalam mengembangkan media yang lebih baik dimasa mendatang

d. Bagi peneliti lain

Dapat di jadikan wawasan atau referensi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga lebih kreatif dan inovatif berikutnya

F. Definisi Operasional

1. Macromedia flash 8 adalah software pembuat animasi berupa huruf maupun gambar yang ditunjang dengan berbagai elemen untuk menghasilkan media pembelajaran berupa animasi web, game, presentasi maupun CD pembelajaran (Fahmi, 2014).
2. Media di katakan valid jika menunjukkan hasil penilaian validitas sesuai dengan tuntunan yang sudah di buat serta mendapat respon baik dari validator.
3. Dikatakan praktis jika media mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik saat proses pembelajaran.
4. Media dikatan efektif bila rata rata nilai hasil belajar memenuhi KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah 2015, *Prinsip- Prinsip Teori Beban Kognitif Dalam Merancang Media Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika (JP2M), Vol. 1 no (1) : 75-76
- Akbar, Sa'dun 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Akhmadan, W. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Gantang, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Ardyanto, Hardjono, Haryanto. 2014. “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi pelajaran Ipa Terpadu Kelas VIII*”. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technolog Studies*. Vol 1 (1): 1-12
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Prof. Dr. Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Clara Angelina and Dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri*,” *Jounal of Instructional Development Research* 2, no. 2 (2021): 81–94.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Ervera, R. 2018. “*Pengembangan Game edukasi bilomatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas 1 SD*”. Universitas Muhammadiyah Suarakarta
- Fahmi, S. (2014). *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika*. *Jurnal AgriSains*, 5(2), 166–191. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fakhri, Isa. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan Kelas X Sma*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 7 No. 3, September 2018, hal 271-277
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). *PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR*. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 34–41.

- Kurniawan, D., & Saragih, A. H. (2016). *Pengembangan Bahan Pembelajaran Multimultimedia interaktif Pada Mata Pelajaran PPKN. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5001>
- Lestari, Rena. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Sel dengan Menggunakan Macromedia Flash untuk Kelas XII SMA". *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 3 (2), 133-138
- Maulana Kholid Riefani Septiani, Karunia Soliha Noorhidayati, "The Validity of Question Wheel " Karunia " Learning Media in the Archaeobacteria and Eubacteria Students of Class X IPA of SMAN 7 Banjarmasin," *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 7–13, <https://doi.org/10.20527/bino.v2i1.7883>.
- Miller, Nikal. 2015. "Games In The Classroom". *Indiana Libraries*. Vol. 33 (2): pp 61-63
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta:GP Press Group.
- Muyaroah, Siti. 2017. *Efektifitas Mobile Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran. Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*. 46 (1): 23-27.
- Muyaroah, Siti., dan Fajartia, Mega. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6 (2): 79 – 83
- Newby, Et Al.2000. *Instructional Technology Forteaching An Learning*. New Jersey: Prentice-Hall Inc
- Padil Moh dan Angga Teguh Prastyo. (2011). *Strategi Pengelolaan SD/MI Visioner*. Malang: UIN Maliki Press
- Pratiwi, dkk. 2016, *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, vol 2 (1)
- Puji, K. M., Gulo., F., & Ibrahim., A. R. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul Di Sma*. *J.Pen.Pend.Kim*, 1(1), 59–65..
- Rahmi, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. *International Journal of Elementary Education*. Vol 2 no 3
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Sadiman, Arief S. dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Bentang Aksara Galang Wacana.
- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susilana, D. dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Wacana Prima.
- Syabrina. 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran. Vol 7no1
- Sylvia, 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar*, Jurnal Cakrawala Pendas Vol 8(4) <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3003>
- Tegeh, M, dkk. 2014. *Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Viajayani, dkk, 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 1 (1) : 144155
- Wahyuningsih, Puji & Kusmiyati, Yuni. 2017. *Anatomi Fisiologi*. Jakarta: Indo.Kemkes.BPPSDM
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–103. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Wisudawati Asih Widi dan Eka Sulistyowati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf pada 22 Juli 2022.