

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI SIKLUS AIR UNTUK SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

WIDA OKTAVIA ANDAYANI

18.1.01.10.0153

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu fasilitas akademik pada jenjang sekolah dasar yang mempelajari ilmu pengetahuan yang berorientasi pada lingkungan alam sekitar. Proses pembelajarannya sangat menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar mampu memahami alam sekitar secara ilmiah. (Ina Fitriyana (2010 : 14)

IPA merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mampu memberikan peranan penting dan pengalaman langsung bagi peserta didik sehingga dapat memperoleh pengalaman untuk meneliti kebenaran dan menata konsep. Dengan demikian pembelajaran IPA menekankan pada peserta didik untuk mengimplementasikan proses dan sikap ilmiah, yang bertujuan untuk menerapkan konsep dan prinsip IPA pada kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memahami konsep yang telah dipelajari dan mampu menerapkan konsep yang dimilikinya pada aspek lain. (Sekaringtyas (2017))

Adapun tujuan utama dalam pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar yang tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018, terutama pada ranah kognitif atau pengetahuan. Ranah kognitif merupakan ranah hasil belajar yang berkenaan dengan kemampuan berpikir siswa, kemampuan memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Ranah kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan intelektual. Menurut Bloom dan Bundu (2006) mengklasifikasi ranah hasil belajar kognitif antara lain :

mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Untuk mencapai tujuan tersebut, materi pembelajaran IPA kelas V SD/MI pada Kurikulum 2013 meliputi: 1) alat pernapasan manusia dan hewan, 2) alat pencernaan manusia, 3) peredaran darah, 4) tumbuhan hijau, 5) perubahan benda, 6) gaya, gerak, dan energi, 7) pesawat sederhana, 8) cahaya dan sifatnya, 9) batuan dan proses pembentukan tanah, 10) daur air dan peristiwa alam, 11) sumber daya alam dan kegiatan manusia. Salah satu materi tersebut terdapat pada Kompetensi Dasar 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

Pembelajaran IPA yang dilakukan biasanya meliputi membaca, menulis, menyimak, dan terkadang pengamatan. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Wates, siswa belum mampu menguasai materi siklus air karena guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media visual berupa gambar kecil yang ditempel di papan tulis. Hal tersebut menjadi keluhan siswa karena kurangnya penjelasan secara detail pada media yang digunakan. Permasalahan yang lain adalah kesulitan guru dan siswa dalam menyesuaikan materi pembelajaran sehingga hasilnya kurang dipahami dengan baik oleh siswa dan materi pembelajaran pun tidak tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan analisis hasil ulangan harian diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Wates dalam mapel IPA adalah rendah. Hal tersebut ditunjukkan fakta sebagai berikut: siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 50%, siswa yang

memperoleh nilai sama dengan KKM ada 35%, dan siswa yang memperoleh nilai diatas KKM ada 15%. Menurut hasil wawancara guru kelas V SDN Wates, menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut: dengan kategori rendah = 70%, sedang = 20% dan tinggi = 10%. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya sedikit siswa yang mengikuti pembelajaran secara aktif.

Teknologi mempunyai banyak kelebihan jika dipadukan dengan pembelajaran seperti menambah informasi, meningkatkan kemampuan belajar, memudahkan akses belajar, materi lebih menarik, dan meningkatkan minat belajar. Macromedia Flash berbasis teknologi dalam pembelajaran adalah suatu software animasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa dan penerapannya menggunakan computer dan imager proyektor. Dimasa saat ini teknologi semakin berkembang. Guru dapat menggunakan aplikasi Macromedia Flash di laptop untuk menjelaskan materi kepada siswa. Dalam aplikasi banyak kemudahan yang akan didapat, seperti guru dapat mengakses aplikasi tersebut kapanpun dan dimanapun, tidak membutuhkan biaya yang sangat banyak.

Sebagai upaya dalam memperbaiki pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus air, sehingga perlu mengembangkan media interaktif berbasis teknologi yaitu *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* adalah salah satu *software* aplikasi yang dapat memuat gambar, video, tulisan dan suara sebagai media, hasil media tersebut dapat di gunakan dengan komputer atau laptop. Keunggulan Macromedia

Flash antara lain adalah dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dengan menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash juga dilakukan oleh Fandu Zakariya Firdaus, Suryanti dan Utayah Azizah (2020). Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif Macromedia Flash dinyatakan efektif digunakan serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu lokasi penelitian dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam proses pengajaran sebagai media belajar yang kreatif dan inovatif dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Peran media pembelajaran cukup penting dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas agar materi yang disampaikan oleh guru mudah dipahami secara maksimal oleh siswa (Wicaksono, 2016). Sehingga media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk materi siklus air yaitu dengan pemanfaatan *Macromedia Flash*.

Media *Macromedia Flash* adalah media yang berbentuk audio visual berbasis multimedia. Di dalam media tersebut menjelaskan tentang siklus terjadinya air. Jadi, dalam media tersebut terdapat animasi bergerak yang akan membuat siklus air terlihat nyata. Selain itu, dalam media tersebut juga terdapat game yang akan dijadikan permainan dalam proses pembelajaran sekaligus peserta didik mencoba

untuk mengurutkan terjadinya siklus air tersebut serta untuk mengukur hasil pembelajaran selama itu, peserta didik juga mengerjakan soal evaluasi yang ada pada media *Macromedia Flash*.

Berdasarkan penjelasan dan penjabaran dari latar belakang tersebut maka dikembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi siklus air untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Atas dasar uraian tersebut dipilih judul penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* MATERI SIKLUS AIR UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada uraian paragraf sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut yaitu, kurangnya pemahaman pada siswa pada materi daur air khususnya dalam hal menjelaskan proses siklus air dan kurangnya pemanfaatan media tambahan oleh guru pada pembelajaran IPA, sehingga siswa sulit menerima penjelasan oleh guru. Dan sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah, menganggap bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang sangat mudah dan hanya mengandalkan teori-teori saja. Akan tetapi kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum paham apa maksud dari pemaparan materi yang disampaikan. Hal ini terlihat saat guru memberikan soal pengayaan, dan banyak siswa yang kurang bisa memahami pertanyaan dari guru. Metode yang digunakan guru masih monoton. Siswa terlihat mendengarkan penjelasan dari guru akan tetapi penjelasan guru tidak mereka mengerti. Mereka sulit untuk memahami penjelasan dari guru saja. Siswa kelas tinggi, khususnya kelas V membutuhkan inovasi yang

baru dan menarik untuk dapat memahami suatu materi. Melihat kondisi seperti ini, peneliti harus berusaha mencari strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada. Sehingga perlunya media pembelajaran yang menarik yang dapat di akses dimana pun, dan kapanpun seperti Macromedia Flash.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi siklus air untuk menganalisis dampak pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup kelas V Sekolah Dasar Negeri Wates.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *Macromedia Flash* untuk materi siklus air di kelas V?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Macromedia Flash* untuk materi siklus air di kelas V?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Macromedia Flash* untuk materi siklus air di kelas V?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan pengembangan yang dapat diambil sebagai berikut.

1. Mengetahui validitas media pembelajaran *Macromedia Flash* untuk materi siklus air di kelas V.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Macromedia Flash* untuk materi siklus air di kelas V.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *Macromedia Flash* untuk materi siklus air di kelas V.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Bagi Peneliti

Dapat membantu untuk memotivasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi IPA kelas V sekolah dasar.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dengan mudah untuk menangkap dan memahami materi siklus air untuk menganalisis dampak pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup yang diajarkan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan membantu guru dalam menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, (2014). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Biologi. Universitas Negeri Jakarta

Budiaji, (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Bloom dan Bundu (2006). Hasil Belajar Kognitif.

Damayanti, (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas (2002). *Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. sdm.data.kemdikbud.go.id

Dr. Arief S. Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Rjagrafindo Persada 2018

Dwi, arum anggraeni. (2014). *Penerapan media berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata diklat kearsipan kelas XII administrasi perkantoran SMK yos sudarso rembang*: Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas negeri semarang

Etnawati, H. (2017). *Teori Respons Butir dan Penerapannya (Untuk Peneliti, Praktisi, Pengukuran dan Pengujian, Mahasiswa Pascasarjana*. Yogyakarta: Parama Publishing

Fakhri dkk, (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantu Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbuhan Kelas X SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika* : 21-277

Fandu Zakariya Firdaus, Suryanti dan Utiyah Aziomedia flash 8 terhadap motivasi belajarzah (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa STEAM Untuk Siswa Sekolah Dasar.Jurnal Pendidikan:Vjurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran 6(2), 310-318, 2020

Fitria Roudlotul (2015). Pengembangan Media Science Circuit Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran Ipa Tema Ptik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. VI 4 No 1 (2015)

Harahap, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromeda Flash 8 Dalam Upayah Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.Jurnal Of Education, Humaniora And Social Sciences (JEHSS) Vol 3, No 3 (2021)

Ina Fitriyana (2010). Implementasi Media Pembelajaran Di Era Pandemic Pada Siswa Tingkat Kelas Rendah SDN Pakulonon 01 Tangerang Selatan. Universitas Kusuma Husada Surakarta

KBBI (2017). Siklus Air.

Munadi (2011). Pengembangan Modul Pembelajaran Konstruktivis Kontekstual Berbantu Compute Dalam Matadiklat Pemesinan. UNY

Napitupulu, (2021). embelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. Jurnal Pembelajaran Matematika, 6 (1). (Online), (<http://jurnal.iain-padangsidimpian.ac.id>)

Nurmala (2014). Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Rahma, dkk (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

Rahman (2018). *Penggunaan Permianan Ular Tangga Untuk Meningkatkan otivasi Belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta

Ramadianto, anggra yuda. (2008). *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Alternatif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya

Sadiman, dkk, .(2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.Depok: PT Rjagrafindo Persada 2018

Sadiman, (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.Depok: PT Rjagrafindo Persada 2018

Samatowa (2016) *engembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED, 11(3), 213-221.*

Sanjaya, Wina (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Sudaryono, (2016). *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Profesional 8*. Bandung: Yrama Widya.

Sekaringtyas (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Fisika 6 (1), 14-23*

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (22nd Ed.)*. ALFABETA, Cv

Sri Sulistiyorini (2007). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
<https://media.neliti.com/media/publications/271164->

Syakrina, (2012_ Prosedur penelitian suatu pendekatan dan praktik. Jakarta: Rineka). Prosedur penelitian suatu pendekatan dan praktik. Jakarta: Rineka

Tegeh dkk, 2015. Metode Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu 2014

Wicaksono (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Yang Berupa Supplement Pada Muatan Lokak Khas Ngawi. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 1 (2), 133-140,2016

Winitatmadja, Rochiati (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

<https://emodul.kemdikbud.go.id>

<https://ilmugeografi.com>

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/>

<https://www.rumah.com/>