

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

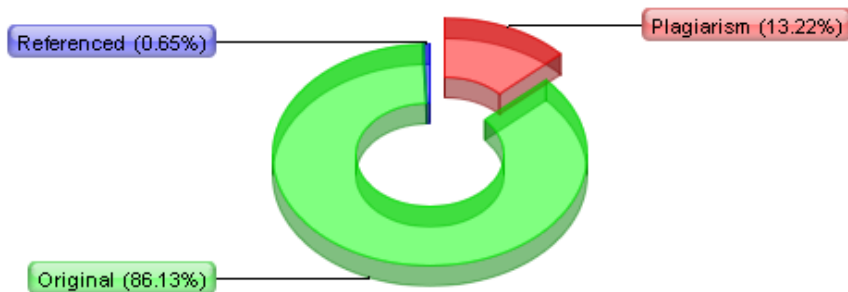
[https://plagiarism-detector.com/smf\\_bb/index.php?topic=341.msg369#msg369](https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341.msg369#msg369)

# Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report

## 7/21/2022 3:34:51 PM

Analyzed document: BAB I2345 CEK PL.pdf Licensed to: Bagus Amirul  
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id  
Check type: Internet Check  
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:  
Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 16

- 20%  
1896  
1. [http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYAN\\_RAHUTAMA\\_10504249003\\_PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF.pdf](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYAN_RAHUTAMA_10504249003_PENERAPAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_MULTIMEDIA_INTERAKTIF.pdf)
- 5%  
514  
2. <https://serupa.id/media-pembelajaran>
- 4%  
388  
3. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/44655/37908>

Processed resources details: 30 - Ok / 11 - Failed

Important notes:

Wikipedia:

[not detected]

Google Books:

[not detected]

Ghostwriting services:

[not detected]

Anti-cheating:

[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**

2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...
5. Invisible symbols found: [0]

---

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

---

[uace\_abc\_stats\_header]

[uace\_abc\_stats\_html\_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, media pembelajaran, dan lain lain. Keberhasilan merupakan suatu pencapaian terhadap keinginan yang telah kita niatkan untuk kita capai atau kemampuan untuk melewati dan mengatasi diri dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat (Helmet, 2012) dalam (Izzaty, 2015). Dari faktor-faktor tersebut, banyak sekali ditemukan fakta dilapangan bahwa tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara maksimal, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Salah satu faktor penghambat yaitu kurangnya media pembelajaran yang kurang menarik minat serta motivasi belajar siswa.

id: 1

Plagiarism detected: **0.16%**<https://serupa.id/media-pembelajaran> + 3 resources!

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

1%

<https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downlo...>

0.5%

<https://salamadian.com/pengertian-media-pe...>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan

si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar ( Miarso, 2004) dalam (Muyaroah, 2017). Melalui penggunaan media pembelajaran siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang akan disampaikan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi juga dapat mengatasi sikap pasif anak seperti meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan 2 minatnya. Dalam penggunaan media ini, guru menggunakan media pembelajaran sebagai variasi penyampaian materi atau bahan ajar. Media pembelajaran yaitu menjadi sesuatu yang penting dikarenakan media pembelajaran merupakan suatu media belajar yang sangat diperlukan oleh guru agar pembelajaran efektif dan efisien (Sutjino, 2005). Ketidaktepatan bahan ajar juga dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penjelas. Siswa lebih memahami suatu materi jika dihadapkan langsung dengan benda konkrit. Bahkan media pembelajaran dapat membantu atau mewakili kekurangan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran saat ini juga tidak jauh dari pengaruh teknologi. Menurut (Seels dan Richey, 1994) mengatakan bahwa

id: 2

Quotes detected: **0.16%**

"Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar".

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi tersebut, peserta didik perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang berasal dari sumber belajar yang bervariasi agar mampu mengikuti atau mengantisipasi pesatnya perkembangan jaman. 3 Pada bulan Maret tahun 2020, Indonesia terkena wabah penyakit yaitu COVID-19 yang mengharuskan seluruh masyarakat untuk tidak berada pada satu kerumunan. Pada saat pandemi Covid-19, semua aktifitas dilakukan di rumah, termasuk kegiatan belajar mengajar. Pandemi Covid-19 mengakibatkan terhambatnya kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan dengan sistem tatap muka yang dilaksanakan di sekolah. Maka dari itu, guru harus bisa melakukan cara agar pembelajaran tetap berjalan meskipun dilakukan dari rumah masing-masing. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan tetap mengikuti perkembangan IPTEK sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Salah satu media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan pada pembelajaran adalah multimedia interaktif. Menurut (Newby, 2006)

id: 3

Quotes detected: **0.27%**

"Media pembelajaran sebagai saluran dari komunikasi yang membawa pesan dengan tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat berupa cara atau alat lain yang dengannya informasi dapat disampaikan atau dialami siswa". Berdasarkan kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampaian materi kepada siswa agar materi pelajaran lebih mudah dipahami, menarik, dan lebih menyenangkan. Media yang mampu untuk memenuhi kebutuhan siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi organ pencernaan dan fungsinya pada manusia dan hewan di kelas V SD yaitu

id: 4

Plagiarism detected: **0.17%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 4 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

4%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/a...>

2%

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/...>

0.8%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/a...>

media pembelajaran multimedia interaktif. 4 Menurut Surjono (2017) dalam (Dewi et al., 2021) menyebutkan bahwa "Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dan lain-lain, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Pembelajaran dengan media interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran".

id: 5

Plagiarism detected: **0.1%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 3 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

2%

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/...>

1%

<https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downlo...>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat efisien digunakan guru dalam proses belajar mengajar, karena media kreatif dan inovatif sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan dengan wawancara terhadap guru di Sekolah Dasar pada kelas V, peneliti menemukan permasalahan yaitu

id: 6

Plagiarism detected: **0.24%**<https://repository.usd.ac.id/39713/2/151434029...>

2%

<https://repository.usd.ac.id/39713/2/1514340...>

media yang digunakan guru dalam mengajarkan materi sistem pencernaan manusia kurang menarik sehingga menyebabkan tingkat belajar peserta didik menurun. Masalah tersebut disebabkan karena media yang digunakan guru masih berupa media visual. Sedangkan pada analisis kebutuhan peserta didik yaitu masih minimnya media pembelajaran berbasis IT pada Macromedia Flash 8, peserta didik mudah memahami dan mudah menerima materi apabila menggunakan gambar atau animasi pada media pembelajaran dan peserta didik lebih tertarik apabila media menggunakan audio dan kuis. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas V memperoleh nilai di bawah KKM (75) 5 sebanyak 15 anak dari 31 Siswa ( Referensi: Nilai Ulangan Harian Siswa SDN Mrican 2 Tahun Ajaran 2020/2021 ). Dari uraian di atas guru sangat berperan penting dalam memahami kondisi peserta didik serta lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat membantu dalam permasalahan yang ada. Selain itu, multimedia interaktif yang digunakan yaitu Macromedia Flash 8 karena jika media menggunakan aplikasi tersebut akan sangat lebih kreatif dan inovatif. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diajukan penelitian dengan judul :

id: 7

Quotes detected: **0.14%**

"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar"

id: 8

Plagiarism detected: **0.22%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 2 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

2%

<https://www.academia.edu/8130907/>

B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah yaitu : 1. Guru belum pernah mengembangkan media IT berbasis Macromedia Flash 8 pada pembelajaran

id: 9

Plagiarism detected: **0.42%**<https://teks.co.id/>

3%

<https://teks.co.id/>

sistem pencernaan pada manusia. 2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada materi sistem pencernaan pada manusia. Sehingga berdampak pada hasil siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. 3. Siswa membutuhkan media interaktif untuk membantu memahami materi sistem pencernaan pada manusia.

6 C. Rumusan

id: 10

Plagiarism detected: **0.12%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...)

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

Masalah : Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat didefinisikan masalahmasalah sebagai berikut. 1. Bagaimana proses mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis

id: 11

Plagiarism detected: **0.53%**<https://www.academia.edu/8130907/>

2%

<https://www.academia.edu/8130907/>

Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar ? 2. Bagaimana kevalidan

Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar? 3. Bagaimana kepraktisan pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar? 4. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar? D. Tujuan Pengembangan : Dari penelitian pengembangan, dapat dituliskannya tujuan penelitian ialah untuk mendeskripsikan serta menganalisisnya yakni sebagai berikut : 1. Untuk mengetahui proses

id: 12

Plagiarism detected: **0.29%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 2 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

4%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/a...>

mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V SD 2. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas V SD 3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada pembelajaran Tematik

Kelas V SD 7 4. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif terhadap pemahaman siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD. E. Sistematika Penulisan Sistematika dalam penulisan skripsi pengembangan ini meliputi Bab I Pendahuluan, Latar Belakang masalah, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori, menguraikan konsep dan teori yang berkaitan dengan pengembangan Multimedia Interaktif. Bab III Metode Pengembangan menguraikan model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/prodek, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data. Bab IV Hasil Pengembangan menguraikan hasil dari produk yang dikembangkan, validasi produk, kepraktisan, dan keefektifan. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Saran menguraikan simpulan dari pengembangan produk, implikasi untuk produk yang dikembangkan, dan saran untuk kelanjutan produk yang dikembangkan. 8 BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori 1.

Hakikat

id: 13

Plagiarism detected: **0.07%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 2 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

Media Pembelajaran a. Pengertian Media Pembelajaran Media pembelajaran digunakan untuk membantu

id: 14

Plagiarism detected: **0.23%**<https://serupa.id/media-pembelajaran> + 3 resources!

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

0.5%

<https://salamadian.com/pengertian-media-pe...>

0.4%

<https://www.duniasosial.id/2021/02/kriteria-pe...>

guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut.

Media adalah kata lain dari medium yang berasal dari bahasa latin

medius yang artinya tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium artinya sebagai "antara" atau "sedang" ( Latuheru, 1988) dalam (Atmajaya, 2017). Menurut (Latuheru, 1988) dalam (Atmajaya, 2017) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber ( guru maupun sumber lain ) kepada penerima ( dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Media pembelajaran

id: 15

Plagiarism detected: **0.31%**<https://serupa.id/media-pembelajaran> + 4 resources!

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

2%

<https://repository.usd.ac.id/39713/2/1514340...>

1%

<https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downlo...>

0.5%

<https://salamadian.com/pengertian-media-pe...>

merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan ( Sadiman, 2008) dalam (Utami & Rosyidi, 2016). Dalam hal ini adalah suatu proses untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat

siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan pernyataan

id: 16

Plagiarism detected: **0.58%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 4 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

2%

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/...>

1%

<https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downlo...>

tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan guru sebagai alat bantu mengajar, agar pembelajaran lebih kreatif dan tidak membosankan. Selanjutnya menurut (Briggs 1977) dalam (Nuryanto, 2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat

bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan atau informasi dapat lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. b.

id: 17

Plagiarism detected: **1.41%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 2 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

Ciri-Ciri Media Pembelajaran Menurut ( Arsyad, 2016) dalam (H Kara, 2014), Ciri-ciri yang terkandung dalam media pembelajaran sebagai berikut: 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini decanal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera. 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio. 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar

kelas. 10 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. 6) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televisi), atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder). 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu. c. Fungsi Media dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam proses pembelajaran, media

mempunyai fungsi sebagai pembawa keterangan berdasarkan sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode merupakan prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (2013) dalam (Herdiana, 2018) fungsi dari

id: **18**

Plagiarism detected: **1.2%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 4 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

2%

<https://repository.usd.ac.id/39713/2/1514340...>

0.5%

<https://salamadian.com/pengertian-media-pe...>

media pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan. 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus. 11 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas. 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat. 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan. 6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu. 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan. 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana

id: **19**

Plagiarism detected: **0.2%**<https://repository.usd.ac.id/39713/2/151434029...>

2%

<https://repository.usd.ac.id/39713/2/1514340...>

informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan siswa baik dalam pikiran maupun mental dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Selain dari fungsi penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang dinyatakan oleh Sudjana dan Rifai (2013) dalam (Savira et al., 2018)

id: **20**

Plagiarism detected: **0.68%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 2 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut. 12 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. 2) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan. 4) Siswa lebih banyak

melakukan

aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa mengurangi kejenuhan saat mengikuti pembelajaran. d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Menurut (Sanjaya, 2013) dalam (Cookson & Stirk, 2019a) media pembelajaran dibagi menjadi beberapa bagian tergantung dari sudut mana melihatnya 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam : a. Media auditif, yaitu

id: 21

Plagiarism detected: 0.25%<https://salamadian.com/pengertian-media-pem...>

0.5%

<https://salamadian.com/pengertian-media-pe...>

media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. 13 b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambaran, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain-lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam: a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus. b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya. 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam: a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. 14 b. Media yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya. Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangat mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran. Pengelompokan media juga dikemukakan oleh Anderson, yaitu sebagai berikut. Tabel 2.1 Pengelompokan Media Pembelajaran No. Kelompok Media Media Intruksional 1. Audio Pita audio (rol atau kaset), piringan radio, dan radio (rekaman siaran) 2. Cetak Buku teks terprogram, buku pegangan/manual, dan buku tugas 3. Audio-Cetak Buku latihan dilengkapi kaset dan gambar/poster (dilengkapi audio) 4. Proyek Visual Diam Film bingkai (slide) dan film bingkai (berisi pesan verbal) 5. Proyek Visual Diam dengan Audio Film bingkai (slide) suara dan film rangkaian suara 6. Visual Gerak Film bisu dengan judul 7. Visual Gerak dengan Audio Film suara dan video/vcd/dvd 15 8. Benda Benda nyata dan model tiruan (mock-up) 9. Komputer Media berbasis computer: CAI (Computer Assited Intructional) & CMI ( Computer Managed Intructional) Sumber: Wina Sanjaya, Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran (2013) dalam (Cookson & Stirk, 2019b) 2. Hakikat Macromedia Flash 8 a. Pengertian Macromedia Flash 8 Macromedia Flah 8 merupakan suatu aplikasi yang dapat mengolah gambar vector, bitmap, dan animasi. Pengertian Macromedia Flash 8 menurut para ahli sebagai berikut. Menurut (Anggra, 2008) dalam (Cookson & Stirk, 2019) menyebutkan Macromedia Flash Professional 8 adalah salah satu versi software dari Macromedia.inc berupa program grafis dan animasi yang ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan company profil presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik. Macromedia flash 8 dibuat oleh perusahaan software macromedia untuk membuat aplikasi web yang interaktif dan menarik menurut ( Dikse, 2010) dalam (S. amelia Sari, 2017). Macromedia Flah Professional 8 sering juga digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Karena macromedia Flash Professional 8 dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. 16 Salah satu kelebihan aplikasi ini dalam menampilkan multimedia, gabungan grafis, animasi suara serta interaktif user. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Macromedia Flash Proffesional 8 merupakan software yang dapat dikembangkan menjadi pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Bagian-bagian penting dalam area kerja diatas meliputi: menu, toolbox, timeline, stage, dan panel. 1) Menu Menu pada Macromedia Flash Professional 8 terdiri dari : file, edit, view, insert, modify, text commands, control, window, dan help. Pada setiap menu terdapat submenu akan muncul ketika menu diklik satu kali. 2) Toolbox Dalam toolbox terdapat komponen-komponen penting meliputi: tools, view, colors, dan options. Toolbox berperan untuk manipulasi atau modifikasi objek dalam stage. 3) Timeline Timeline atau garis waktu

id: 22



Plagiarism detected: **0.48%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...)

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.

17 4) Stage Stage diebut

id: **23**

Plagiarism detected: **0.12%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...)

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi.

Dalam stage dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan sebagainya. 5) Panel Beberapa panel penting dalam Macromedia Flah Professional 8 diantaranya adalah properties, filters and parameters, action, library, color, dan align, info and transform. a) Panel Properties, Filters and Parameters Panel ini terdapat di stage, panel properties, filters and parameters digunakan untuk mengatur ukuran background, kecepatan animasi dan lain-lain. Untuk mengeluarkan dan menyembunyikan panel ini dapat digunakan shortcut Ctrl+F3. b) Panel Action Panel actions digunakan untuk menulis seperti bahasa pemograman flash (Action Script). Script dapat diketik secara langsung pada layer actions atau menggunakan bantuan yang disediakan oleh Macromedia Flash Professional 8. Untuk memunculkan dan menyembunyikan panel ini dapat digunakan shortcut F9. c) Panel Library Library merupakan panel yang digunakan untuk menyimpan objek-objek berupa graphic atau gambar, button 18 atau tombol, movie, dan suara, baik yang dibuat langsung pada stage ataupun hasil proses impor dari luar stage. Untuk memunculkan atau menyembunyikan panel ini dapat digunakan shortcut Ctrl-L. d) Panel Color Panel Color merupakan panel yang digunakan untuk memilih warna yang digunakan dalam pembuatan objek-objek pada stage. Ada dua subpanel, meliputi: color mixer dan color swatches. Shortcut untuk color mixer adalah shift+F9 dan shortcut untuk color swatches adalah Ctrl+F9. e) Panel Align, Info, and Transform. Untuk menampilkan panel ini dapat menekan Ctrl+K. Panel ini digunakan untuk mengatur posisi objek jika ingin diletakkan pada tengah stage, sebelah kiri atau kanan dan lainlain. Dengan panel ini objek juga dapat diputar dengan menggunakan transform. b. Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash Professional 8 Menurut (Munir, 2015) dalam (Meilinda, 2019) kelebihan menggunakan media pembelajaran ini diantaranya : 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran 19 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, music, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, dan 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Selain mempunyai kelebihan, multimedia ini juga memiliki kelemahan, yaitu harus didukung oleh peralatan yang memadai seperti LCD projector dan adanya aliran listrik (Asyhar, 2011) dalam (Siti Aisyah, 2014). Berdasarkan pendapat tersebut multimedia ini hanya bisa digunakan jika semua alat yang dibutuhkan tersedia. 3. Psikologi Perkembangan Anak Usia 6 - 12 Tahun Psikologi perkembangan merupakan suatu ilmu bagian dari psikologi. Menurut (M Lenner, 1976) dalam (David, 1996) psikolgi perkembangan sebagai pengetahuan yang mempelajari tentang persamaan dan perbedaan fungsi-fungsi psikologis sepanjang hidup (mempelajari tentang bagaimana proses berpikir pada anak-anak, memiliki perbedaan maupun persamaan, dan bagaimana kepribadian seseorang berubah dan berkembang dari anak-anak, emaja, sampai dewasa). Sedangkan menurut ( Kartono, 1990) dalam (Susanto, 2015) menyebutkan bahwa 20 Psikolgi anak merupakan suatu ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia yang dimulai dengan masa bayi, pemain, masa sekolah, remaja, sampai periode adolesense menjelang dewasa. Jadi dapat disimpulkan bahwa psikologi perkembangan merupakan ilmu yang mempelajari tentang perkembangan perilaku manusia dari kecil sampai dewasa atau dari sejak lahir sampai meninggal. Periode usia antara 6-12 tahun merupakan masa peralihan dari prasekolah ke masa Sekolah Dasar (SD) menurut (Sabani, 2019) . Pada anak usia SD (6-12 tahun) disebut dengan masa anak-anak atau middle childhood. Dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kata-kata atau pengetahuan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pada masa ini anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya maupun sesudahnya. Memahami murid berarti juga memahami gejala atau kondisi yang ada. Untuk mengetahui karekteristik siswa SD guru perlu untuk memahami tingkat perkembangan siswa SD menurut tingkat usianya. Secara umum menurut (Sabani, 2019) sifat siswa SD sebagai berikut: a. Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis. b. Belajar

bergaul dengan teman sebaya. c. Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya. d. Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung. e. Belajar mengembangkan konsep sehari-hari. 21 f. Mengembangkan kata hati. g. Belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi. h. Mempunyai sifat patuh terhadap aturan. i. Kecenderungan untuk memuji diri sendiri. Anak pada usia antara 6-12 tahun ini disebut sebagai masa anakanak pertengahan, atau masa untuk mempunyai tantangan baru. Pada usia ini anak sudah mampu untuk membaca, menulis, dan berhitung. Aspek utama kepribadian individu anak, yaitu. a. Kognitif Kognitif perkembangannya diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana. Lalu berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang sederhana. Lalu berkembang ke arah perkembangan pemecahan masalah yang lebih sulit. Menurut Piaget dalam (Syaodih, n.d.) dinamika perkembangan intelektual individu mengikuti dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi. Terdapat dua fungsi guru SD pada proses asimilasi, yaitu meletakkan dasar struktur kognitif yang tepat tentang suatu konsep pada kognisi anak dan memperkaya struktur kognitif menjadi semakin lengkap dan mendalam. Pemerikayaan dan pendalaman struktur kognitif anak diarahkan pada luasan wawasan kognitif mereka. 22 b. Fisik Pada perkembangan fisik anak usia SD yaitu mengikuti prinsip-prinsip yang berlaku umum menyangkut tentang tipe perubahan, pola pertumbuhan fisik dan karakteristik perkembangan serta perbedaan setiap individu. Perubahan mencakup perubahan tinggi dan berat badan. Di fase ini pertumbuhan fisik akan terus berlangsung, anak menjadi lebih banyak belajar berbagai keterampilan. c. Sosial Pada perkembangan aspek ini diawali pada masa kanak-kanak. Perkembangan sosial terjadi pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan ataupun dalam kegiatan belajar bersama sama. d. Bahasa Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan komunikasi berlangsung dalam interaksi sosial. Dengan ini perkembangan kemampuan berbahasa juga berhubungan erat dan saling menunjang dengan perkembangan kemampuan sosial. Perkembangan bahasa berjalan cepat pada awal masa sekolah dasar mencapai kesempurnaan pada akhir remaja. e. Afektif Pada perkembangan afektif atau disebut dengan perasaan berjalan dengan konstan, kecuali pada masa remaja awal (13-14 tahun) dan remaja tengah (15-16 tahun). Pada remaja awal dapat ditandai dengan 23 rasa atau jiwa optimism dan keceriaan dalam hidupnya, dan diselingi rasa bingung dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya. Sedangkan pada remaja tengah, rasa senang datang silih berganti dengan rasa duka, kegembiraan berganti dengan kesedihan, rasa akrab bertukar dengan kerenggangan dan permusuhan. Masalah ini berakhir pada remaja akhir yaitu di usia 18-21 tahun. f. Moral Keagamaan Aspek moral keagamaan berkembang sejak anak masih kecil. Peran lingkungan terutama lingkungan keluarga sangat berpengaruh bagi perkembangan aspek ini. Pada mulanya anak melakukan perbuatan bermoral karena meniru, baru kemudian menjadi kebiasaan. Pada mulanya dilakukan karena adanya kontrol atau pengawasan dari luar, kemudian berkembang karena kontrol dari dalam dirinya sendiri. Tingkatan tertinggi dalam perkembangan ini adalah melakukan sesuatu perbuatan karena panggilan hati nurani, tanpa perintah, tanpa harapan akan suatu imbalan atau pujian. Strategi pendidik dalam pembelajaran di usia 6-12 tahun yaitu sebagai berikut. a) Menggunakan alat visual. b) Menggunakan benda konkret dalam pembelajaran yang sedang berlangsung c) Penyajian yang singkat, jelas, dan sistematis. 24 d) Memberikan latihan yang berbentuk nyata dalam menganalisis suatu masalah atau kegiatan. Dari psikologi perkembangan anak pada usia 6-12 tahun yang telah dijelaskan diatas dapat diambil kesimpulan yaitu bahwa anak atau peserta didik kelas V sekolah dasar mampu menerima materi yang diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif yang berbasis macromedia flash 8 yang dapat ditampilkan melalui layar proyektor. 4. Kompetensi Dasar IPA Kelas V SD Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata Natural sciences. Natural yang artinya alamiah, sedangkan science artinya ilmu. Menurut (Sujana, 2013) dalam (Izzaty et al., 1967) IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Dalam pembelajaran IPA kelas V Memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. Berikut ini merupakan KI dan KD IPA SD Kelas V Tabel 2.2 KI dan KD IPA Kelas V KOMPETENSI INTI (PENGETAHUAN) KOMPETENSI DASAR (PENGETAHUAN) 3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia. 25 Dari KD tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator yaitu sebagai berikut : a. Menjelaskan pengertian

id: 24

Plagiarism detected: 0.31%<https://teks.co.id/>

3%

<https://teks.co.id/>

sistem pencernaan pada manusia. b. Menyebutkan organ pencernaan manusia secara berurutan. c. Menjelaskan fungsi organ pencernaan pada manusia 5. Hakikat Sistem Organ Pencernaan dan Fungsinya pada Manusia a. Pengertian Sistem Pencernaan Sistem Pencernaan pada manusia

diawali dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus. Pengertian sistem pencernaan menurut para ahli yaitu sebagai berikut. Menurut (Syarifudin, 2003) dalam (Rahmawati, 2010) menyebutkan bahwa saluran pencernaan makanan merupakan saluran yang menerima makanan dari luar dan mempersiapkannya untuk diserap oleh tubuh dengan jalan proses pencernaan (pengunyahan, penelanan, dan pencampuran) dengan enzim dan zat cair yang terbentang mulai dari mulut sampai anus.

b. Fungsi Sistem Pencernaan Sistem pencernaan pada manusia berfungsi untuk mencerna makanan dan minuman yang masuk dalam tubuh manusia melalui proses pencernaan. Makanan yang kasar diubah menjadi bentuk yang lebih halus dibantu dengan gigi dan enzim.

26 c. Bagian-bagian Saluran Pencernaan Makanan Secara Umum

1) Mulut Mulut merupakan jalan masuk utama menuju sistem pencernaan yang berfungsi dalam proses awal pencernaan. Menurut (Setiadi, 2007) dalam (Rahmawati, 2010), menyatakan bahwa secara umum mulut terdiri atas 2 bagian, yaitu : 1) Bagian luar yang sempit (Vestibula), yaitu ruang diantara gusi, gigi, bibir, dan pipi 2) Bagian rongga mulut (bagian dalam), yaitu rongga mulut yang dibatasi sisinya oleh tulang maksilaris, palatum, dan mandibularis di sebelah belakan bersambung dengan faring

Gambar 2.1 Mulut Sumber : [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

2) Kerongkongan (Oesofagus) Oesofagus merupakan saluran yang menghubungkan tekak dengan lambung. Oesofagus berawal pada area laringofaring, melewati diafragma dan hiatus esophagus. Esophagus terletak di belakang trakea dan di depan tulang punggung setelah melalui 27 toraks menembus diafragma masuk ke dalam abdomen menyambung dengan lambung. Fungsi esophagus adalah menggerakkan makanan dari faring kelambung melalui gerak peristaltic. Mukosa oesofagus memproduksi sejumlah besar mucus untuk melumasi dan melindungi oesofagus, tetapi oesofagus tidak memproduksi enzim pencernaan (Setiadi, 2007) dalam (Rahmawati, 2010).

Gambar 2.2 Kerongkongan Sumber : [www.pngdownload.com](http://www.pngdownload.com)

3) Lambung (Gaster) Lambung merupakan bagian dari saluran yang dapat mengembang paling banyak terutama di daerah epigaster. Menurut (Setiadi 2007) dalam (Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, 2014) menyebutkan bahwa lambung berfungsi dalam menampung makanan, menghancurkan dan menghaluskan makanan oleh peristaltic lambung dan getah lambung. Menurut (Setiadi, 2007) dalam (Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, 2014) menyatakan bahwa fungsi lambung antara lain : 28 1) Menampung makanan, menghancurkan dan menghaluskan makanan oleh peristaltic lambung dan getah lambung. 2) Produksi kimus (massa homogeny setengah cair, berkadar asam tinggi yang berasal dari bolus). 3) Digesti protein dan Produksi mucus 4) Produksi faktor intrinsic dan Absorpsi

Gambar 2.3 Lambung Sumber : [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

4) Usus Halus Usus halus merupakan saluran pencernaan diantara lambung dan usus besar, yang merupakan tuba terlilit yang merentang dari sfingter pyloru sampai katup ileosekal, tempatnya menyatu dengan usus besar. Susunan usus halus yaitu Duodenum, Yeyenum, Ilenum. Menurut (Setiadi, 2007) dalam (Rahmawati, 2010), menyatakan bahwa fungsi dari usus halus, yaitu: 1) Menerima zat-zat makanan yang sudah dicerna untuk diserap melalui kapiler darah dan saluran-saluran limfe. 2) Menyerap protein dalam bentuk asam amino. 29 3) Karbohidrat diserap dalam bentuk monosakarida 4) Secara selektif mengabsorpsi produk digesti dan juga air, garam, dan vitamin.

Gambar 2.4 Usus Halus Sumber : [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

5) Usus Besar Usus besar merupakan bagian akhir dalam sistem pencernaan, karena sebagai tempat pembuangan, maka di usus besar sebagian nutrient telah dicerna dan diabsorpsi dan hanya menyisihkan zat-zat yang tidak dicerna. Menurut (Setiadi, 2007) dalam (Rahmawati, 2010) menyebutkan bahwa fungsi usus besar antara lain : 1) Menyerap air dan elektrolit 80% sampai 90% dari makanan dan mengubah dari cairan menjadi massa. 30 2) Tempat tinggal sejumlah bakteri koli, yang mampu mencerna sejumlah kecil selulosa dan memproduksi sedikit kalori nutrient untuk tubuh dalam setiap hari. 3) Memproduksi vitamin antara lain : vitamin K, riboflavin dan tiamin serta berbagai gas. 4) Penyiapan selulosa yang berupa hidrat arang dalam tumbuhtumbuhan, buah-buahan dan sayuran hijau

Gambar 2.5 Usus Besar Sumber : [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

6) Anus Anus adalah lubang di ujung saluran pencernaan. Tempat keluarnya limbah dari tubuh. Bagian dari anus terbentuk dari permukaan kulit tubuh dan bagian-bagian dari usus. Buang air besar mengeluarkan kotoran dari tubuh, ini adalah fungsi utama dari anus

Gambar 2.6 Anus Sumber : [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

31 d. Penelitian Terdahulu Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk membandingkan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Peneliti mengambil beberapa referensi dari peneliti terdahulu yang pertama berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik untuk Sekolah Dasar yang telah diteliti oleh dosen dari Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yaitu Bagus Amirul Mukmin, M.Pd dan Nurita Primasatya M.Pd. Hasil dari penelitian tersebut adalah Multimedia Interaktif Macromedia Flash berbasis K13 layak digunakan untuk pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Macromedia Flash merupakan sumber belajar yang inovatif bagi siswa sekolah dasar karena masih sedikit sumber belajar K13 yang memanfaatkan TIK di sekolah. Sehingga produk ini nantinya memberikan kebaharuan terkait sumber belajar yang ada di SD. Produk ini memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran tematik yang ada di sekolah dasar. Kedua, peneliti mengambil referensi penelitian terdahulu yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program Macromedia Flash 8 yang diteliti oleh Ana Yuniasti Retno Wulandari. Hasil dari penelitian tersebut adalah kelayakan pengembangan media pembelajaran IPA menggunakan program Macromedia Flash 8 layak dijadikan sebagai media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer pada materi bunyi untuk SD kelas IV. Penggunaan program media pembelajaran relatif mudah dan sederhana.

32 e. Kerangka Berpikir Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut : Tabel 2.3 Kerangka Berpikir 1. Guru belum

pernah mengembangkan media IT berbasis Macromedia Flash 8 pada pembelajaran

id: 25

Plagiarism detected: 0.33%<https://teks.co.id/>

3%

<https://teks.co.id/>

sistem pencernaan pada manusia. 2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada materi sistem pencernaan pada manusia 3. Siswa membutuhkan media interaktif untuk membantu memahami materi sistem pencernaan pada manusia.

4. Menurut (Arsyad, 2016) Ciri media yang baik sebagai berikut:

id: 26

Plagiarism detected: 0.47%[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 2 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

5%

<https://serupa.id/media-pembelajaran>

Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa, penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, dan media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

1. Penelitian dari Bagus Amirul Mukmin, M.Pd dan Nurita Primasatya dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik untuk Sekolah Dasar Hasil Penelitian :

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif Macromedia Flash berbasis K13 layak digunakan untuk pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. 2. Penelitian dari Ana Yuniasti Retno Wulandari dengan judul

Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program Macromedia Flash 8 3. Hasil Penelitian: kelayakan pengembangan media pembelajaran IPA menggunakan program Macromedia Flash 8 layak dijadikan sebagai media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer pada materi bunyi untuk SD kelas IV Pengembangan

Multimedia Interaktif Berbasis

id: 27

Plagiarism detected: 0.18%<https://www.academia.edu/8130907/>

2%

<https://www.academia.edu/8130907/>

Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar Produk multimedia interkatif berbasis Macromedia Flash 8 pada

materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD valid, praktis, dan efektif. 33 BAB III METODE PENGEMBANGAN

id: 28

Plagiarism detected: 0.29%<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/do...> + 7 resources!

2%

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/...>

2%

<https://repository.usd.ac.id/39713/2/1514340...>

1%

<https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downlo...>

0.4%

[http://eprints.uny.ac.id/65807/5/5\\_BAB\\_III.pd...](http://eprints.uny.ac.id/65807/5/5_BAB_III.pd...)

0.4%

[http://eprints.umm.ac.id/68096/15/BAB\\_III.pd...](http://eprints.umm.ac.id/68096/15/BAB_III.pd...)

0.3%

<https://jurnal.uhnp.ac.id/psn-uhnp/article/view...>

0.1%

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/v...>

A. Model Pengembangan Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2016) menyebutkan bahwa " Metode penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tersebut, dan menguji keefektifan produk tersebut". Metode ini dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan media ini mengacu pada model desain ADDIE. Menurut (Benny A, 2009) dalam (B. K. Sari, 2017) menyatakan bahwa salah satu model desain yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain dengan sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini terdiri atas 5 fase yaitu : 1) Analyze (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Develop ( Pengembangan), 4) Implement (Implementasi), dan 5) Evaluate (Evaluasi). Model desain ADDIE digambarkan sebagai berikut: Gambar 3.1 Model ADDIE Sumber: R. Benny A. Pribadi (2009) 34 B. Prosedur Pengembangan Berdasarkan model pengembangan media interaktif yaitu Macromedia Flash terdapat lima prosedur pengembangan sebagai berikut: 1. Tahap Analisis (Analyze) Menurut (Benny A, 2009) dalam (B. K. Sari, 2017), langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu: a. Analisis Masalah Pada tahap analisis masalah peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada guru kelas V di SDN Mrican 2 Kota Kediri melalui wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran. Selain itu peneliti menyebarkan angket kebutuhan peserta didik yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. b. Analisis Kebutuhan Pada analisis kebutuhan peserta didik yaitu masih minimnya media pembelajaran berbasis IT pada Macromedia Flash 8, peserta didik mudah memahami dan mudah menerima materi apabila menggunakan gambar atau animasi pada media pembelajaran dan peserta didik lebih tertarik apabila media menggunakan audio dan kuis. Dari masalah yang telah di sampaikan sekolah memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran sehingga peneliti ingin mengembangkan media 35 yang berbasis Multimedia Interaktif yaitu menggunakan Macromedia Flash 8. Berdasarkan analisis masalah dan analisis kebutuhan peneliti akan melakukan evaluasi untuk melanjutkan ke tahap perencanaan (Design). Hasil evaluasi diketahui bahwa, perlu adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V sekolah dasar. 2. Tahap Perencanaan (Design) Menurut (Benny, 2009) dalam (B. K. Sari, 2017) Tahap perencana desain merupakan tahap mendesain program pembelajaran yang telah dianalisis sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media yang akan dikembangkan berupa Multimedia Interaktif. Di tahap design ini dilakukan setelah mengevaluasi analisis kebutuhan pada siswa kelas V SDN Mrican 2. Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan kerangka yang telah direncanakan. Kerangka pada media pembelajaran tersebut antara lain yaitu 1) Halaman cover, 2) halaman menu, 3) Kompetensi Inti, 4) Kompetensi Dasar, 5) Indikator, 6) Tujuan Pembelajaran, 7) Materi, 8) Kuis. Setelah melakukan penyusunan kerangka media interaktif diperlukan sebuah revisi untuk menyempurnakan kerangka yang telah disusun sebelum memasuki tahap pengembangan. 36 3. Tahap Pengembangan (Development) Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam penerapan model desain sitem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan yaitu meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi media untuk mencapai tujuan pembelajaran (Benny, 2009) Media dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dibuat seperti materi-materi saja, akan tetapi peneliti melakukan pengembangan pada media ini dari yang hanya materi-materi saja menjadi media yang sangat menarik. Dalam media terdapat sebuah materi dan lalu didukung dengan kuis-kuis. Media yang telah dikembangkan tersebut selanjutnya akan divalidasi pada ahli media dan ahli materi. Validasi media yang dilakukan memerlukan angket validasi produk yang nantinya akan diberikan untuk ahli media dan ahli materi. Angket yang akan diberikan untuk ahli media berupa tampilan dari media serta desain media, sedangkan angket yang akan diberikan untuk ahli materi berupa isi materi dan kesesuaian materi yang terdapat pada media Macromedia Flash 8. Setelah melakukan validasi media apabila terdapat kelemahan makan media tersebut akan segera dievaluasi dan diperbaiki. 4. Tahap Implementasi Menurut (Benny, 2009) dalam (B. K. Sari, 2017) implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah ke empat 37 dalam penerapan model ADDIE. Pada tahap implementasi nantinya akan dilaksanakan pada kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Media diterapkan kepada siswa kelas V. Pada penerapan media Macromedia Flash 8 diperlukan respon ahli pembelajaran atau guru dan siswa kelas V.

id: 29

Plagiarism detected: 0.14% <https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downloa...>

1%

<https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downlo...>

Respon guru dan siswa juga membutuhkan angket respon untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan

yaitu Macromedia Flash 8. Selain angket siswa, siswa juga diberikan soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Setelah melakukan uji coba akan dilakukan evaluasi yang kemudian direvisi. 5. Tahap Evaluasi Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran (Benny, 2009) dalam (B. K. Sari, 2017). Pada tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, evaluasi dilakukan berdasarkan validasi dari para ahli pada tahap pengembangan, dan juga respon guru dan siswa untuk menganalisis media pada tahap implementasi apakah masih ada kekurangan dan kelemahan pada media pembelajaran tersebut. Apabila media tersebut tidak ada kekurangan dan kelemahan maka media tersebut tidak perlu di revisi dan sudah layak diterapkan, apabila media tersebut masih terdapat kekurangan dan kelemahan maka perlu adanya revisi dan penyempurnaan lagi. 38 C. Lokasi dan Subjek Penelitian 1. Lokasi Penelitian Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 2 yang beralamat di Jalan Sersan Bahrun No. 117 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. SDN Mrican 2 digunakan untuk melaksanakan observasi dan wawancara. 2. Subjek Penelitian Subjek pada penelitian media pengembangan ini adalah dosen materi IPA sebagai validator ahli materi yang akan menguji materi yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, ahli media sebagai validator yang menguji kevalidan media multimedia Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 sebagai alat untuk penyampaian materi yang disampaikan dalam media pembelajaran. Guru kelas V SDN Mrican 2 sebagai uji coba pengguna media pembelajaran serta siswa kelas V sebagai subjek yang akan di uji. D. Uji Coba Produk Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan tahap uji coba produk yaitu Macromedia Flash 8 dengan mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dihasilkan. 1. Desain Uji Coba Pada desain uji coba ini dilakukan setelah di validasi oleh validator. Kemudian produk ini akan di ujikan terlebih dahulu kepada guru. Setelah itu produk di uji cobakan pada siswa untuk mengetahui pengaruh media terhadap pemahaman siswa mengenai sistem organ pencernaan. Pada uji coba ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan kemudian tahap uji coba luas. Tahap yang pertama yaitu tahap uji coba terbatas, yang akan dilakukan uji coba produk pada 6 siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Dimana tujuan uji coba terbatas ini untuk mengetahui gambaran bagaimana kepraktisan dari desain produk yang dikembangkan oleh peneliti sebelum dilaksanakan uji coba luas. Kemudian dalam tahap ini peneliti akan melakukan perbaikan terhadap desain model produk sesuai yang disarankan oleh siswa dan guru kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Tahap yang kedua adalah uji coba luas, dimana dalam tahap ini dilakukan setelah melakukan perbaikan pada uji coba terbatas. Kemudian desain produk diuji cobakan secara luas kepada seluruh kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri yang berjumlah 25 Siswa. Dari hasil uji coba luas ini akan diperoleh hasil belajar siswa melalui tes evaluasi sehingga akan memperoleh keefektifan produk yang sudah dikembangkan. 2. Subjek Uji Coba Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan aplikasi media pembelajaran interkatif yaitu Macromedia Flash 8 adalah ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. a. Ahli Desain Media Pembelajaran 40 Subjek ahli media pembelajaran harus memenuhi kriteria yaitu minimal pendidikan Sarjana 1 (Strata 1) yang memiliki keahlian dan pengalaman terkait desain media pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, melibatkan ahli desain media pembelajaran yaitu Dosen UN PGRI Kediri. b. Ahli Materi Pembelajaran IPA Ahli materi pembelajaran IPA dalam penelitian ini adalah Dosen atau orang yang ahli dalam pembelajaran IPA. Sebagai ahli materi, dosen akan memberikan saran, komentar, dan pendapat terkait isi materi yang dikembangkan. Dosen menjadi subjek peneliti ahli materi adalah Dosen UN PGRI Kediri. c. Guru kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri Dalam penelitian pengembangan ini guru menjadi subyek uji coba. Sebagai subyek uji coba guru akan memberikan saran, pendapat, serta komentar terkait dengan produk yang telah dikembangkan sudah praktis atau belum. Guru yang menjadi subyek uji coba yaitu Guru SDN Mrican 2 Kota Kediri. d. Siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri Dalam penelitian pengembangan ini siswa dilibatkan sebagai subjek uji coba. Dalam uji coba terbatas dilakukan oleh 6 siswa, kemudian melakukan perbaikan atau evaluasi. Setelah uji coba terbatas dilakukan uji coba luas yang melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Mican 2 Kota Kediri yang berjumlah 25 siswa. 41 E. Validasi Produk Validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang sudah dikembangkan. Menurut (Sugiyono, 2013) menyebutkan bahwa variasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Tujuannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang akan di revisi lalu di uji cobakan. Produk yang layak di uji cobakan jika lolos dari uji validator. Validator yang dimaksud meliputi: 1. Ahli Materi Pertama yang harus dilakukan yaitu memvalidasi materi pembelajaran, apakah materi sudah sesuai atau belum. Ahli materi bertugas untuk memberikan masukan terkait materi yang sudah dipilih, sudah sesuai atau belum dengan media yang dikembangkan. Ahli validator materi tersebut yaitu Bapak Dhian Dwi Nur Wenda. M.Pd selaku salah satu dosen yang ahli dalam bidang materi IPA. 2. Ahli Media Setelah materi di validasi selanjutnya melakukan validasi media, apakah media sudah layak dan apakah media sudah dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. F. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data merupakan alat untuk memperoleh data agar dapat menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk

yang akan dikembangkan peneliti. Instrument pengumpulan data 42 pengembangan yang disusun pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: 1. Pengembangan Instrumen Menurut (Djaali, 2000) dalam (Sappaile, 2007) menyebutkan bahwa instrument merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan sebagai alat ukur untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variable. a. Pedoman Wawancara Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur, karena hanya memuat garis besarnya saja yang akan ditanyakan. Pedoman wawancara yang dibuat bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan penggunaan media. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Narasumber Pertanyaan Guru kelas V SDN Mrican 2 1. Pada pembelajaran daring bagaimana tata pelaksanaan sekolah di SDN Mrican 2 khususnya kelas V ? 2. Bagaimana cara guru mengajar dan menjelaskan materi pembelajaran daring kepada siswa kelas V? 3. Media apa saja yang guru gunakan dalam pembelajaran daring kelas V? 4. Apakah media yang guru gunakan efektif dalam pembelajaran daring? 5. Bagaimana cara memotivasi siswa dalam meningkatkan belajar khususnya dengan penggunaan media pembelajaran yang tersedia sekarang? 6. Bagaimana hasil belajar daring dengan menggunakan media pembelajaran tersebut? Apakah baik atau kurang baik? 7. Apakah ada siswa yang mendapatkan nilai asli kurang dari KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia? 8. Bagaimana cara mengatasi siswa yang kurang optimal dalam belajar? 9. Masalah apa saja yang bu ken alami selama pelaksanaan pembelajaran daring? ( Modifikasi Penulis ) 43 b. Pedoman Angket Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakuakn dengan cara memberikan sebuah pertanyaan yang tertulis kepada responden yang nantinya harus dijawab. Sasaran angket validasi media ini ditujukan untuk 1 ahli media dan 1 ahli materi. Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan tanggapan individu maupun suatu kelompok tentang keadaan sosial menurut (Sugiyono, 2016). Tabel 3.2 Skala Likert Peringkat Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Sedang 3 Buruk 2 Sangat Buruk 1 (Sugiyono, 2016) Sedangkan angket penilaian respon siswa menggunakan skala gutman. Skala Gutman adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tepat atau tegas terhadap suatu permasalahan menurut ( Sugiyono, 2016 ). Contoh skala gutman yaitu iya-tidak, benar-salah, setuju-tidak setuju. Selain itu juga dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau checklist. 1) Angket Validasi Ahli Media 44 Angket validasi yang digunakan bertujuan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan isi atau materi pembelajaran, ketepatan desain dan kemenarikan media yang dikembangkan. Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media No. Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1. Desain layout / tata letak Ketepatan pemilihan background dengan materi Ketepatan proporsi layout 2. Teks Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca Ketepatan warna teks agar mudah dibaca 3. Audio Ketepatan pemilihan backsound Ketepatan sound effect pada media 4. Penggunaan Kesesuaian dengan pengguna Fleksibilitas Kelengkapan petunjuk penggunaan media Tampilan petunjuk penggunaan 5. Navigasi Ketepatan penggunaan tombol navigasi Ketepatan kinerja TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL PRESENTASE SKOR (Badariah, 2019) Tabel 3.4 Angket Ahli Materi No. Indikator Skor 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian materi dengan KD dan indikator 2. Kejelasan materi dalam media pembelajaran 3. Kesesuaian Indikator dengan tujuan pembelajaran 4. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran 5. Kejelasan dalam tujuan pembelajaran 6. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien 7. Ketepatan soal dengan materi 8. Kejelasan kunci jawaban 9. Media pembelajaran memudahkan siswa 10. Media pembelajaran mudah digunakan TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL PERSENTASE SKOR (Badariah, 2019) 45 2) Lembar Kepraktisan Lembar kepraktisan berguna untuk mengetahui kepraktisan dari respon guru dan respon siswa. Tabel 3.5 Angket Kepraktisan (Guru) No. Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Materi Kesesuaian isi Macromedia Flash 8 dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan Kejelasan topik pembelajaran Keruntutan materi Cakupan materi Kejelasan latihan soal yang diberikan Ketepatan materi untuk mengembangkan kemandirian belajar 2 Aspek Penyajian Dukungan media terhadap keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran Keruntutan penyajian Penyajian gambar, efek animasi 3 Aspek Tampilan Menyeluruh Kemenarikan tampilan Macromedia Flash 8 yang disajikan Kemudahan dalam memahami tulisan Pemilihan backsound pada Macromedia Flash 8 Pemilihan ukuran huruf Pemilihan jenis huruf Pemilihan warna pada Macromedia Flash 8 TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL PRESENTASE SKOR (Badariah, 2019) 46 Tabel 3.6 Angket Kepraktisan (Siswa) (Badariah, 2019) 3) Lembar Keefektifan Lembar keefektifan diperoleh dari hasil data evaluasi yang diberikan kepada siswa. Lembar ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang sudah dikembangkan. 2. Validasi Instrumen Validasi Instrumen bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrument yang digunakan dalam pengumpulan data. Validasi Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing mengenai isi media pembelajaran yang dikembangkan setelah itu dosen pembimbing mengevaluasi apa saja yang perlu diperbaiki. Setelah dosen pembimbing mengarahkan untuk melakukan perbaikan maka No. Indikator Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0) 1. Apakah

id: 30  
Plagiarism detected: 0.58% <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/art...>

4%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/a...>

media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 lebih menarik? 2. Apakah media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 lebih menyenangkan? 3. Apakah belajar dengan media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 lebih mudah dipahami? 4. Apakah bahasa yang digunakan dalam media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 sulit untuk kamu mengerti? 5. Apakah kamu semakin semangat belajar lagi setelah menggunakan media multimedia interaktif berbasis

Macromedia Flash 8 ? 6. Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik ? 7. Apakah teks mudah dibaca ? 8. Apakah media yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran ? 9. Apakah tampilan animasi dan gambar di dalam media menarik ? 10. Apakah media ini mendorong kamu untuk semangat belajar lagi ? 47 peneliti melakukan perbaikan yang kemudian akan dikonsultasikan kepada

id: 31

Plagiarism detected: **0.37%**[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RYA...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...) + 4 resources!

20%

[http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI\\_RY...](http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RY...)

2%

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/...>

1%

<https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/downlo...>

0.1%

<https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/mah...>

ahli media dan ahli materi selaku validator. Jika isi dan juga aspek-aspek sudah sesuai maka media yang dikembangkan sudah siap untuk digunakan. G. Teknik Analisis Data 1. Tahapan-tahapan Analisis Data Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis

yang berupa kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis kualitatif berisi tentang komentar maupun saran produk dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil tes dan angket. a) Analisis Data Hasil Media dan Materi 1) Analisis Data Angket Validasi Ahli Penilaian pada angket validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangan. Dengan ini, pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikna dengan memberi tanda centang (√) pada kolom angket yang tersedia. Data tersebut akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil validasi dengan dihitung nilai rata-rata nya. Menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017), untuk mengetahui kevalidan media dan materi dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut. 48 Keterangan: V ah = Validasi ahli media/materi T ah = Total skor yang dicapai penilaian dari ahli T sh = Total skor yang diharapkan Dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media dapat diperoleh rata-rata dengan menggunakan rumus menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017) sebagai berikut.. Tabel 3.7 Kriteria Validitas Tingkat Pencapaian (%) Kategori Validitas 81 % - 100 % Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan 61% - 80 % Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 41 % - 60 % Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan 21 % - 40% Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan 0% - 20% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017) b) Analisis Kepraktisan Media Penilaian angket kepraktisan respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 yang telah peneliti kembangkan. Dengan 49 ini, pemberi respon akan menyampaikan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom angket yang tersedia. Selain itu, peserta didik juga mengisi angket respon siswa pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom angket yang tersedia. Terdapat 10 indikator yang tersedia dalam angket tersebut dengan 2 pilihan jawaban yaitu "Ya" dan

id: 32

Quotes detected: **0.01%**

"Tidak".

Pada pilihan jawaban

id: 33

Quotes detected: **0.01%**

"Ya"

akan diberikan nilai 1 dan jawaban



id: 34

Quotes detected: 0.01%

"Tidak"

akan diberikan nilai 0. Pemberian nilai dalam angket bertujuan untuk memudahkan perhitungan nilai kepraktisan dari media yang dikembangkan. Kriteria hasil angket mendapat respon baik dari siswa jika hasil presentase pencapaian secara klasikal sekurang- kurangnya 75% . Menurut (Mulyasa, 2010) dalam (Winarti, 2013) Pembentukan KD dapat dikatakan berhasil serta berkualitas apabila keseluruhan dari siswa (75%) terlibat secara aktif. Berdasarkan penilaian angket kepraktisan guru, maka penilaian yang dilakukan untuk kepraktisan menggunakan rumus (Akbar, 2013) dalam (Winarti, 2013) Keterangan : P = Persentase Praktikalitas TSe = Total skor empiris (skor yang diperoleh) 50 TSh = Total skor maksimal Tabel 3.8 Kriteria Angket Kepraktisan (Guru) Persentase (%) Kualifikasi Tindak Lanjut 85,01% - 100% Sangat Praktis Implementasi 70,01% - 85% Cukup Praktis Revisi, Implementasi 50,01% - 70% Kurang Praktis Revisi Besar 1% - 50% Tidak Praktis Revisi Besar (Akbar, 2013) dalam (Anggreini et al., 2019) Berdasarkan dari penelitian angket respon siswa, penilaian dilakukan menggunakan rumus (Riduwan, 2010) dalam (Navirida, 2017) yaitu sebagai berikut.

Keterangan : Pr = Presentase A = Skor Perolehan N = Skor Maksimal Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan (Siswa) Peringkat Skor Sangat Baik 80% - 100% Baik 60% - 79% Cukup 40% - 59% Buruk 20% - 39% (Aris & Haryono 2012) dalam (Sakarya & Of, 2018) Setelah diperoleh hasil dari masing - masing validator, peneliti melakukan praktikalisis gabungan hasil analisis ke dalam 51 rumus (Akbar, 2013) dalam (Anggraeni et al, 2019) sebagai berikut. Keterangan : P = Praktikalisis gabungan P1 = Praktikalisis dari hasil respon guru P2 = Praktikalisis dari hasil respon siswa c) Analisis Keefektifan Media Penilaian angket keefektifan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang telah diterapkan pada peserta didik. Dengan ini, Penilaian angket keefektifan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang telah diterapkan pada peserta didik. Dengan ini, peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan multimedia interaktif yang telah diajarkan. Hasil dari mengerjakan soal evaluasi akan diketahui apakah peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM (75) atau dibawah KKM (75). Berdasarkan hasil tes evaluasi, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dapat dikatakan efektif 52 apabila nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah  $\geq 85\%$  dari jumlah seluruh siswa. Menurut (Triantoro, 2009) dalam (Royani, 2017) peserta didik sudah dapat dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika di dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas dalam belajar. Untuk menghitung rata-rata tes dalam satu kelas digunakan rumus sebagai berikut. 53 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN A. Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Peneliti telah mengembangkan Multimedia Interaktif berbasis

id: 35

Plagiarism detected: 0.24% <https://www.academia.edu/8130907/>

2%

<https://www.academia.edu/8130907/>

Macromedia Flash 8 pada materi sistem pencernaan pada manusia untuk kelas V Sekolah Dasar. Multimedia Interaktif dapat dikembangkan menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8. Aplikasi Macromedia Flash 8 digunakan untuk mendesain halaman, mengedit video animasi, serta membuat kuis interaktif. Mengembangkan Multimedia Interaktif bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran serta dapat memotivasi guru dalam menciptakan media yang lebih kreatif. Berdasarkan model pengembangan ADDIE pada Multimedia Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada materi sistem pencernaan manusia terdapat 5 tahap. 1. Tahap Analisis (Analyze) Tahap yang pertama yaitu tahap analisis masalah dan tahap analisis kebutuhan. Tahap analisis masalah dilaksanakan wawancara dan observasi yang diperoleh permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan masih menggunakan media visual saja serta masih minimnya media IT yang digunakan guru di SDN Mrican 2 Kota Kediri. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan diperoleh dari angket kebutuhan peserta didik, hasil dari angket tersebut yaitu masih minimnya media pembelajaran berbasis IT pada macromedia 54 flash 8, peserta didik mudah memahami dan mudah menerima materi apabila menggunakan gambar atau animasi pada media pembelajaran dan peserta didik lebih tertarik apabila media menggunakan audio dan kuis. Berdasarkan analisis masalah dan analisis kebutuhan peneliti melakukan evaluasi untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam yaitu materi sistem pencernaan pada manusia untuk kelas V SD. 2. Tahap Perencanaan (Design) Tahap yang kedua yaitu tahap perencanaan (Design), di tahap ini dilaksanakan dengan menyusun kerangka dari media yang akan dikembangkan yaitu 1) Halaman cover, 2) Halaman menu, 3) Kompetensi Inti, 4) Kompetensi Dasar, 5) Indikator, 6) Tujuan Pembelajaran, 7) Materi, 8) Kuis. Pada pengembangan produk peneliti

id: 36

Plagiarism detected: 0.28% <https://www.academia.edu/8130907/>

2%

<https://www.academia.edu/8130907/>

menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8. 3. Tahap Pengembangan (Development) Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan (Development), di tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu Multimedia Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada

materi sistem pencernaan pada manusia. Setelah media yang dikembangkan sudah jadi selanjutnya akan di validasi oleh validator ahli media dan ahli materi yang kemudian direvisi dan dievaluasi untuk memperoleh media yang valid. 55

Gambar 4.1 Halaman Pembuka Gambar 4.2 Halaman Menu Gambar 4.3 Halaman KI dan KD Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Gambar 4.5 Halaman Petunjuk Gambar 4.6 Halaman Menu Materi 56 4. Tahap Implementasi Tahap keempat yaitu tahap implementasi (Implementation), pada tahap ini media yang dikembangkan oleh peneliti dan sudah dinyatakan valid oleh ahli validator yang kemudian akan di implementasikan ke sekolah dasar yaitu pada kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 18 Juli 2022 sedangkan uji coba secara luas dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2022. Sebelum di implementasikan ke siswa maka akan di nilai oleh guru kelas V menggunakan angket respon guru. Pada saat penilaian jika ada kekurangan ataupun kesalahan pada media yang dikembangkan maka akan segera dievaluasi. Setelah itu, peneliti akan menguji cobakan secara terbatas kepada 6 siswa kelas V menggunakan angket respon siswa. Pada uji coba luas dilakukan dengan memberi soal evaluasi kepada siswa kelas V sebanyak 25 siswa. Gambar 4.7 Halaman Materi Gambar 4.8 Halaman Materi 57 5. Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahap kelima yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini dilaksanakan pada keempat tahapan sebelumnya. Evaluasi dihasilkan dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Dari evaluasi dapat diketahui kekurangan dari media yang sudah dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8, jika terdapat kekurangan maka akan segera diperbaiki kembali oleh peneliti sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli hingga media yang telah dikembangkan bisa dikatakan layak. B. Validasi Multimedia Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 Sebelum diuji cobakan, media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu dilakukan kepada ahli validator yaitu

id: 37

Plagiarism detected: **0.33%**<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/do...> + 2 resources!

2%

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/...>

0.4%

[http://eprints.umm.ac.id/68096/15/BAB\\_III.pd...](http://eprints.umm.ac.id/68096/15/BAB_III.pd...)

ahli media, dan ahli materi. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang (Sugiyono, 2016). Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang

telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar atau memerlukan revisi. 1. Hasil Validasi Ahli Media Validasi media dilakukan oleh Bapak Sucipto, M.Kom. Hasil validasi dengan saran dan komentar memperoleh skor 62 dengan presentase 95% dengan kategori sangat valid (81% - 100%) menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017), akan tetapi perlu 58 diadakan revisi untuk memenuhi komentar dari ahli media antara lain, 1) Memperlebar tampilan layar media, 2) Menambahkan profil peneliti, 3) Membuat kuis interaktif. Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat dilihat pada gambar 4.9 yaitu layar belum lebar pada media. Sehingga validator memberi masukan agar memperlebar ukuran layar pada media. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.10. Gambar 4.9 Sebelum Revisi Gambar 4.10 Sesudah Revisi Gambar 4.11 Sesudah Revisi 59 Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, validator memberi masukan agar ditambahkan profil peneliti untuk mengetahui pembuat dari media tersebut. Berdasarkan validasi dari ahli media, validator memberi masukan agar ditambahkan kuis yang interaktif untuk membuat kuis lebih menarik dan inovatif. Tabel 4.1 Hasil Angket Ahli Media No. Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1. Desain layout / tata letak Ketepatan pemilihan background dengan materi √ Ketepatan proporsi layout √ 2. Teks Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca √ Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca √ Ketepatan warna teks agar mudah dibaca √ 3. Audio Ketepatan pemilihan backsound √ Ketepatan sound effect pada media √ 4. Penggunaan Kesesuaian dengan pengguna √ Fleksibilitas √ Kelengkapan petunjuk penggunaan media √ Tampilan petunjuk penggunaan √ 5. Navigasi Ketepatan penggunaan tombol navigasi √ Ketepatan kinerja √ TOTAL SKOR 62 SKOR MAKSIMAL 65 PRESENTASE SKOR 95% Gambar 4.12 Sesudah Revisi 60 Menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017), untuk mengetahui kevalidan media dan materi dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut. Validasi dari ahli media yang berkaitan dengan aspek desain, teks, audio, penggunaan, dan navigasi sesudah revisi diperoleh skor 62 dengan presentase 95% dengan kategori sangat valid (81100%) sehingga multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. 2. Hasil Validasi

Ahli Materi Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Dari hasil validasi dengan saran dan komentar memperoleh skor 43 dengan presentase 86% dengan kategori sangat valid (81 - 100%) menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017) sehingga multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat digunakan dalam proses pembelajaran. 61 Berdasarkan validasi ahli materi, validator memberi masukan agar memperbaiki tujuan pembelajaran agar sesuai dengan materi yang dibahas. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.14 (halaman tujuan pembelajaran). Berdasarkan pengembangan media diperoleh hasil validasi ahli materi sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Angket Ahli Materi No. Indikator Skor 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian materi dengan KD dan indikator √ 2. Kejelasan materi dalam media pembelajaran √ 3. Kesesuaian Indikator dengan tujuan pembelajaran √ 4. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran √ 5. Kejelasan dalam tujuan pembelajaran √ 6. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien √ 7. Ketepatan soal dengan materi √ 8. Kejelasan kunci jawaban √ 9. Media pembelajaran memudahkan siswa √ 10. Media pembelajaran mudah digunakan √ TOTAL SKOR 43 SKOR MAKSIMAL 50 PERSENTASE SKOR 86% Gambar 4.13 Sebelum Revisi Gambar 4.14 Sesudah Revisi 62 Menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017), untuk mengetahui kevalidan media dan materi dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut. Validasi dari ahli materi meliputi kesesuaian KI dan KD, kejelasan materi, kesesuaian indikator, kemudahan dalam memahami materi, kejelasan tujuan pembelajaran, diperoleh skor 43 dengan presentase 86% dengan kategori sangat valid (81 - 100%) menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017) sehingga materi dalam multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah diperoleh hasil validasi dari masing - masing validator, peneliti melakukan validasi gabungan hasil analisis ke dalam rumus (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017) sebagai berikut:. 63 Dapat disimpulkan bahwa rata - rata hasil validasi dari multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 diperoleh kategori sangat valid (81% - 100%) dengan presentase skor validitas sebesar 90,5% menurut (Sa'dun Akbar, 2015) dalam (Faizah et al., 2017). Sehingga multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 sangat valid dan dapat di implementasikan tanpa revisi. C. Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 1. Hasil Kepraktisan Produk (Guru) Hasil respon guru yang dilaksanakan di SDN Mrican 2 Kota Kediri diperoleh skor dari angket respon guru sebesar 71 yang apabila di presentase dapat diperoleh skor sebesar 89% dengan kategori sangat praktis menurut (Aris & Haryono, 2012) dalam (Sakarya & Of, 2018) dan bisa diuji cobakan ke siswa. Berdasarkan respon guru diperoleh hasil angket respon guru sebagai berikut. Tabel 4.3 Hasil Angket Kepraktisan (Guru) No. Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Materi Kesesuaian isi Macromedia Flash 8 dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran √ Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan √ Kejelasan topik pembelajaran √ Keruntutan materi √ Cakupan materi √ Kejelasan latihan soal yang diberikan √ Ketepatan materi untuk mengembangkan kemandirian belajar √ 2 Aspek Penyajian Dukungan media terhadap keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran √ 64 Keruntutan penyajian √ Penyajian gambar, efek animasi √ 3 Aspek Tampilan Menyeluruh Kemenarikan tampilan Macromedia Flash 8 yang disajikan √ Kemudahan dalam memahami tulisan √ Pemilihan backsound pada Macromedia Flash 8 √ Pemilihan ukuran huruf √ Pemilihan jenis huruf √ Pemilihan warna pada Macromedia Flash 8 √ TOTAL SKOR 71 SKOR MAKSIMAL 80 PRESENTASE SKOR 89% Menurut (Akbar, 2013) dalam (Winarti, 2013) angket respon guru dapat dihitung menggunakan rumus: 2. Hasil Kepraktisan Produk Siswa Hasil respon siswa dari uji coba terbatas yang dilaksanakan di SDN Mrican 2 Kota Kediri dengan melibatkan 6 siswa kelas V. Hasil angket respon siswa sebagai berikut. 65 Tabel 4.4 Hasil Angket Kepraktisan (Siswa) Menurut (Riduwan, 2010) dalam (Navirida, 2017) angket respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut. Hasil angket kepraktisan siswa diperoleh skor dengan kategori sangat baik (80% - 100%) menurut (Aris & Haryono 2012) dalam (Sakarya & Of, 2018) dengan presentase skor sebesar 91,6%. Setelah No. Indikator Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0) 1. Apakah

id: 38

Plagiarism detected: 0.61% <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/art...>

4%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/a...>

media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 lebih menarik? 6 2. Apakah media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 lebih menyenangkan? 6 3. Apakah belajar dengan media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 lebih mudah dipahami? 6 4. Apakah bahasa yang digunakan dalam media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 sulit untuk kamu mengerti? 6 5. Apakah kamu semakin semangat belajar lagi setelah menggunakan media multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 ? 5 1 6. Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik ? 5 1 7. Apakah teks mudah dibaca ? 6 8. Apakah media yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran ? 6 9. Apakah tampilan animasi dan gambar di dalam media menarik ? 5 1 10. Apakah media ini mendorong kamu untuk semangat belajar lagi ? 4 2 TOTAL SKOR 55 SKOR MAKSIMAL 60 PRESENTASE SKOR 91,6% 66 diperoleh hasil angket kepraktisan dari guru dan siswa, peneliti melakukan praktikalisis gabungan hasil analisis ke dalam rumus (Akbar, 2013) dalam (Anggraeni et, al., 2019) sebagai

berikut. Berdasarkan hasil analisis dari respon guru dan siswa melalui uji coba terbatas diperoleh rata - rata hasil kepraktisan dengan kategori sangat praktis menurut (Aris & Haryono, 2012) dalam (Sakarya & Of, 2018) dengan presentase skor 90,15%, sehingga multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 sangat praktis dan dapat digunakan oleh siswa - siswi kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. D. Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Uji keefektifan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 diperoleh dari id: 39

Plagiarism detected: 0.22%<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/art...> + 2 resources!

4%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/a...>

0.8%

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/a...>

hasil belajar siswa menggunakan soal evaluasi. Soal evaluasi berkaitan dengan materi organ sistem pencernaan pada manusia. Adapun ketuntasan belajar siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dilihat pada diagram 4.15 berikut ini. 67 Gambar 4.15 Diagram Hasil Tes Evaluasi Berdasarkan gambar 4.15 menunjukkan bahwa siswa tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar siswa dari multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah  $\geq 85\%$  dari jumlah seluruh siswa. Menurut (Triantoro, 2009) dalam (Royani, 2017) peserta didik sudah dapat dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika di dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas dalam belajar. Ketuntasan klasikal sebesar 88% dengan demikian media interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dikatakan efektif untuk digunakan. 0,00% 20,00% 40,00% 60,00% 80,00% 100,00% Tuntas Tidak Tuntas 88% 12% Persentase (%) Ketuntasan Klasikal Tuntas Tidak Tuntas 68 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 sebagai media pembelajaran IT, berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut. 1. Proses pengemabnagn multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah - langkah sebagai berikut. Tahap yang pertama yaitu tahap analisis yang dilakukan dengan 2 tahap yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah yaitu analisis yang dilakukan melalui observasi dan wawancara. Kemudian analisis kebutuhan yang didapatkan melalui angket kebutuhan peserta didik. Sehingga peneliti menemukan solusi yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada materi organ sistem pencernaan pada manusia untuk kelas V SD. Tahap yang kedua yaitu tahap perencanaan atau desain yang dilakukan dengan mendesain kerangka produk yang akan peneliti kembangkan. Tahap ketiga yaitu pengembangan yang dilakukan dengan membuat produk dan memvalidasi produk kepada validator sebelum di implementasikan. Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan mengimplementasikan produk yang sudah divalidasi di SDN Mrican 2 Kota Kediri dengan mengujikan kepada guru kelas V dan siswa kelas V. Tahap yang kelima yaitu tahap evaluasi yang dilakukan pada keepat tahapan sebelumnya sehingga diperoleh produk yang layak untuk digunakan. 69 2. Kevalidan media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis macromedia flash sebagai media IT pada materi

id: 40

Plagiarism detected: 0.42%<https://teks.co.id/> + 2 resources!

3%

<https://teks.co.id/>

2%

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/...>

sistem pencernaan pada manusia telah divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi. Rata - rata hasil validasi dari media diperoleh presentase skor validitas sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada materi sistem pencernaan pada manusia sangat valid untuk digunakan. 3. Kepraktisan diperoleh dari respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 yang sudah dikembangkan. Rata - rata hasil kepraktisan diperoleh presentase 90,15% dengan kategori sangat praktis. Sehingga multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 sangat praktis, sangat baik, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. 4. Keefektifan dari multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dilihat dari ketuntasan belajar klasikal dengan uji coba luas yang diujikan kepada siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri menggunakan tes evaluasi. Multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa  $\geq 85\%$  dari jumlah seluruh siswa. Hasil ketuntasan klasikal sebsar 88% dengan demikian multimedia

interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dikatakan efektif untuk digunakan. B. Implikasi Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, tindak lanjut dari penelitian ini berimplikasi pada proses pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar dengan kompetensi dasar menjelaskan organ - organ sistem pencernaan dan fungsinya pada manusia 70 sebaiknya menggunakan media yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan siswa kelas V Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V sekolah dasar dapat dilaksanakan dan diterima baik oleh siswa. Hasil produk penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran IT yang dapat diakses menggunakan laptop dan LCD Proyektor yang dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. C. Saran Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, dapat diajukan saran sebagai berikut. 1. Produk yang dikembangkan dapat dijadikan sumber belajar dari media IT yaitu multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada kompetensi dasar menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia. Penggunaan media ini akan lebih baik jika guru lebih menguasai teknologi dan komunikasi terlebih dahulu. Kelanjutan penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dikembangkan lagi agar lebih banyak media IT yang kreatif dan inovatif di era teknologi ini. Selain itu dapat dijadikan sumber referensi oleh para guru untuk mengembangkan media IT yang lebih kreatif dan membantu proses pembelajaran.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)



[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC

c78545b6-e295-4ce4-881f-e97b2073f06f

b84f2179d7734f061a82751653014c30

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing