

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KERAMAT
(KERAGAMAN RUMAH ADAT) BERBASIS MACROMEDIA
PADA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

VERDIAN LIANTO HERMANSYAH

NPM: 18.1.01.10.0064

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

2022

Skripsi oleh:

VERDIAN LIANTO HERMANSYAH

NPM: 18.1.01.10.0064

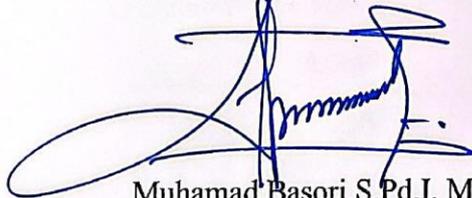
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KERAMAT
(KERAGAMAN RUMAH ADAT) BERBASIS MACROMEDIA PADA
PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

Tanggal: 21 Juli 2022

Pembimbing I,



Muhamad Basori S.Pd.I, M.Pd.
NIDN. 07210480003

Pembimbing II,



Karimatus Saidah M.Pd
NIDN. 0710039103

Skripsi oleh:

VERDIAN LIANTO HERMANSYAH

NPM: 18.1.01.10.0064

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KERAMAT
(KERAGAMAN RUMAH ADAT) BERBASIS MACROMEDIA PADA
PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

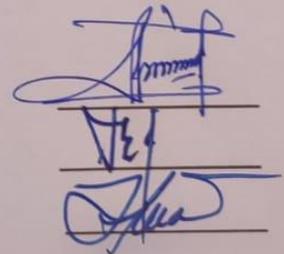
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 26 Juli 2022

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori S.Pd.I, M.Pd.
2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati M.Pd.
3. Penguji II : Karimatus Saidah M.Pd.



Mengetahui
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmillawati, M.Pd

NIDN. 196809061994032001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Verdian Lianto Hermansyah

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/16 Desember 1998

NPM : 18.1.01.10.0064

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

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

Kediri, _____

Yang Menyatakan,



VERDIAN LIANTO HERMASNYAH

NPM. 18.1.01.10.0064

iv

2022.08.18 16:50

MOTTO & PERSEMBAHAN

MOTTO:

”Tidak Ada Yang Tidak Mungkin Selagi Kamu Mau Mencoba”

PERSEMBAHAN:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan anugrah kepada saya.
2. Orang tua saya, Bapak Hermansyah dan Ibu Lilik Puji Lestari yang senantiasa memberi semangat, dukungan, doa dan kasih sayang serta mendidik saya.
3. Saudara saya, Vian Lianto Hermansyah dan Oppie Meyca Lestari yang senantiasa memberi semangat, doa dan dukungan kepada saya.
4. Pendamping saya, Lulu Hernawati Atmaja yang senantiasa memberi semangat, dukungan, motivasi, doa dan kasih sayang kepada saya.
5. Bapak Muhamad Basori dan Ibu Karimatus Saidah selaku dosen pembimbing 1 dan 2 saya.
6. Seluruh Dosen dan staff Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Seluruh teman saya yang senantiasa memberi semangat dan dukungan kepada saya.

ABSTRAK

Verdian Lianto Hermansyah: Pengembangan Multimedia Interaktif Keramat (Keragaman Rumah Adat) Berbasis Macromedia Pada pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci: Multimedia, KERAMAT, Macromedia

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi peneliti tanpa adanya media pembelajaran di SDN 2 Lengkonglor. Pembelajaran di SDN 2 Lengkonglor masih kurang menerapkan adanya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi terutama pada mata pelajaran IPS dengan materi KERAMAT (Keragaman Rumah Adat). Hal tersebut mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis Macromedia pada pelajaran IPS kelas IV materi KERAMAT (Keragaman Rumah Adat).

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia? (2) Bagaimanakah kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia? (3) Bagaimanakah keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Lengkonglor Kabupaten Nganjuk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif statistik.

Hasil penelitian ini adalah (1) Macromedia mendapatkan hasil rata-rata 80,5% dari segi validitas media dan materi yang berarti macromedia termasuk dalam kategori valid. (2) Macromedia dapat dikategorikan sangat praktis, hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata angket respon guru dan siswa yaitu 95,5%. (3) Peneliti menggunakan pre test dan post tes sebagai tolak ukur penilaian. Nilai rata-rata pre-test siswa sebelum menggunakan macromedia adalah 74, sedangkan nilai rata-rata pos-test siswa sesudah menggunakan macromedia adalah 93. Hasil rata-rata nilai pre-test ke post test mengalami peningkatan sehingga penggunaan Macromedia dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Keramat (Keragaman Rumah Adat) Berbasis Macromedia Pada Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Muhamad Basori S.Pd.I., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
5. Karimatus Saidah M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, dan
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

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

Kediri, _____

Verdian Lianto Hermansyah

NPM: 18.1.01.10.0064

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TEBEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	8

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	10
a. Pengertian IPS	10
b. Pembelajaran IPS Pada Kurikulum 2013	11
2. Multimedia	11
a. Pengertian Multimedia	11

b. Manfaat Multimedia	12
c. Pengertian Multimedia Interaktif.....	13
d. Manfaat Multimedia Interaktif	14
3. Macromedia Flash.....	15
4. Hakikat Keragaman Rumah Adat	17
B. Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Berpikir.....	19

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Lokasi dan Subjek Pengembangan	27
D. Validasi Produk.....	27
E. Uji Coba Produk	29
1. Desain Uji Coba	29
2. Subjek Uji Coba	29
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
1. Pengembangan Instrumen	30
2. Validasi Instrumen	30
G. Teknik Analisis Data.....	36
1. Tahapan-tahapan Analisis Data.....	36
2. Norma Pengujian.....	42

BAB IV: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	43
B. Hasil Validasi Produk	48
C. Hasil Kepraktisan Produk	50
D. Hasil Keefektifan Produk.....	52
E. Pembahasan.....	54
1. Spesifikasi	54

2. Keunggulan, dan Kelemahan Produk.....	54
3. Faktor pendukung dan penghambat implementasi Produk	55

BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	56
B. Implikasi	57
1. Implikasi Teoritis	57
2. Implikasi Praktis.....	57
C. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA ..	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Pedoman Wawancara	30
3.2 : Kisi-kisi Angket Validasi Media	31
3.3 : Kisi-kisi Angket Validasi Materi	32
3.4 : Kisi-kisi Angket Respon Guru	33
3.5 : Kisi-kisi Angket Respon Siswa	34
3.6 : Validasi Angket Soal	35
3.7 : Skala Likert	37
3.8 : Rumus Validasi Ahli Media dan Materi	37
3.9 : Rumus Menghitung Validasi Ahli Media dan Materi	38
3.10 : Kriteria Kevalidan Media dan Materi	38
3.11 : Rumus Menghitung Persentase Angket Guru & Siswa	39
3.12 : Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan	39
3.13 : Rumus Ketuntasan Klasikal	41
3.14 : Kriteria Keefektifan Produk Pengembangan	41
4.1 : Hasil Validasi Ahli Media	48
4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	49
4.3 : Hasil Angket Respon Guru	50
4.4 : Hasil Angket Respon Siswa	51
4.5 : Hasil Validasi Angket Soal	52
4.6 : Hasil Nilai Post Test Siswa (Soal Evaluasi)	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar		halaman
2.1	: Skema Kerangka Berpikir	21
3.1	: Bagan Model Pengembangan Addie	23
3.2	: Desain Awal	24
3.3	: Tampilan Materi.....	25
3.4	: Tampilan Awal.....	26
4.1	: Tampilan Awal Macromedia.....	45
4.2	: Tampilan Macromedia	45
4.3	: Tampilan Macromedia (Materi)	46
4.4	: Tampilan Nama Siswa Pada Quiz Evaluasi	46
4.5	: Tampilan Quiz Soal Evaluasi.....	47
4.6	: Tampilan Nilai Hasil Akhir Soal Evaluasi	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1 : Silabus
- 2 : RPP
- 3 : Bahan Ajar
- 4 : LKPD
- 5 : Soal Evaluasi
- 6 : Instrumen Penilaian
- 7 : Validasi Ahli Media
- 8 : Validasi Ahli Materi
- 9 : Angket Respon Guru
- 10 : Angket Respon Siswa
- 11 : Hasil Tes Evaluasi
- 12 : Pengajuan Judul
- 13 : Surat Pengantar Penelitian
- 14 : Surat Pernyataan Penelitian
- 15 : Berita Acara
- 16 : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ditingkat sekolah dasar, memuat 5 mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar, antara lain Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS dan PKN. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, setiap mata pelajaran diajarkan sesuai dengan tujuannya masing-masing. Salah satu upaya mempersiapkan siswa terjun dalam lingkup masyarakat adalah melalui mata pelajaran IPS.

Salah satu muatan mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam Pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 mengamanatkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS yang merupakan ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya, yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Dapat kita ketahui secara garis besar bahwa IPS merupakan ilmu yang mempelajari seluruh gejala atau aktivitas manusia dengan lingkungan masyarakat. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 dalam Standar Isi Menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup ruang lingkup materi seperti: (1) Manusia,

tempat, dan lingkungannya, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem, sosial, dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Beberapa ahli mengutarakan pendapat mereka mengenai IPS, menurut Trianto (2010: 171) “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”. Rudy Gunawan (2011: 17) “pendidikan IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya yaitu manusia sebagai makhluk sosial yang selalu hidup bersama dan membutuhkan orang lain”. Hal ini dijelaskan Ahmad Susanto (2015: 137) bahwa IPS adalah upaya mengarahkan sekelompok masyarakat agar berkembang secara sosial sesuai dengan nilai-nilai dan tanggung jawab. Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kajian ilmu yang membahas manusia sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi atau berhubungan baik individu maupun kelompok dalam kehidupan bermasyarakat agar hidup secara sosial dan tanggung jawab.

Trianto (2010:176) berpendapat bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar mengerti tentang kondisi atau masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap segala permasalahan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari, masalah diri sendiri maupun masalah dalam lingkungan masyarakat.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Ilmu Pendidikan Sosial adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengatasi

permasalahan baik diri sendiri maupun lingkungan masyarakat agar dapat hidup berdampingan secara sosial dalam masyarakat.

IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, memperhatikan tujuan dari pendidikan mata pelajaran IPS dalam kurikulum 2013 hendaknya para pendidik mampu menciptakan pembelajara IPS yang menarik serta menyenangkan bagi siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Oleh sebab itu dilakukan observasi guna mengetahui pembelajaran IPS menarik/menyenangkan bagi siswa atau tidak.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Lengkonglor Peneliti menemukan beberapa masalah terkait dengan kegiatan pembelajarankhususnya dalam mata pelajaran IPS materi Keragaman Rumah Adat. Dalam observasi tersebut peneliti menemukan beberapa masalah antara lain rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS materi Keragaman Rumah Adat sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 74. Nilai tersebut masih belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga membuat pembelajaran terkesan membosankan. Guru hanya menggunakan gambar di dalam buku paket sebagai media pembelajaran perantara penyampaian materi. Kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan membosankan serta kurangnya penerapan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Pentingnya multimedia dalam pembelajaran adalah untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Salah satu jenis multimedia yang dapat dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan multimedia interaktif.

Multimedia Interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Menurut Hofstetter dalam (Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan antara lain dapat menampilkan suara dan gambar sekaligus

serta merespon tindakan pengguna. Selain itu juga dapat melakukan pembelajaran ketika tidak dapat dilakukan secara langsung.

Menurut Daryanto (2010: 52) kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran antara lain: (1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, (2) adanya interaksi dalam pembelajaran yang terjadi antara komputer dengan siswa, (3) waktu pembelajaran lebih efisien, (4) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (5) meningkatkan daya tarik siswa pada materi pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia adalah macromedia. Macromedia adalah salah satu software yang digunakan untuk membuat atau melihat animasi. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player.

Menurut Jayadi (2008) Macromedia flash adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat di ilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Madcoms (2007: 12) Macromedia Flash 8.0 adalah program grafis yang diperuntukan untuk motion atau gerak dan dilengkapi dengan script untuk programming (action script) dengan program ini memungkinkan pembuatan animasi media interaktif, game.

Materi IPS sangat cocok dikemas dengan menggunakan Macromedia karena peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan sistem yang

baru dan menarik dalam mata pelajaran IPS KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) kelas IV SDN 2 Lengkonglor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurang antusiasme dan kemauan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan guru, sehingga dapat menyebabkan berkurangnya keinginan siswa untuk menguasai materi yang diajarkan.
2. Selama dalam proses kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga guru harus membuat inovasi pembelajaran yang membuat siswa aktif.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mendukung proses pembelajaran.
4. Siswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis teknologi digital karena adanya gambar, tulisan, yang sesuai dengan materi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia sebagai media pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia sebagai media pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia sebagai media pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. mengetahui kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia sebagai media pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar;
2. mengetahui kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia sebagai media pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar; dan
3. mengetahui keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia sebagai media pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Pengembangan

Melalui penelitian mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 2 Lengkonglor maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat diperoleh baik secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran IPS menggunakan pengembangan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) berbasis Macromedia di kelas IVSDN 2 Lengkonglor.

2. Secara Praktis

Dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kepada siswa. Dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran IPS.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penulisan skripsi ini, maka terlebih dahulu akan penulis uraikan sistematikanya. Sistematika penulisan ini juga akan memudahkan memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan dan memecahkan permasalahan yang ada,

penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, dan setiap bab dibagi dalam sub bab:

Bab I : Bab ini memaparkan pendahuluan yang berisi (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan pengembangan, (e) manfaat pengembangan, (f) sistematika penulisan

Bab II: Bab ini merupakan landasan teori yang berisi (a) pembelajaran IPS di sekolah dasar, (b) multimedia, (c) macromedia flash, (d) penelitian terdahulu, (e) kerangka berfikir.

Bab III: Bab ini memaparkan metode pengembangan yang berisi (a) model pengembangan, (b) prosedur pengembangan, (c) lokasi dan subjek pengembangan, (d) validasi produk, (e) uji coba produk, (f) instrumen pengumpulan data, (g) teknik analisis data.

Bab IV: Bab ini memaparkan pembahasan inti yang menyajikan (a) hasil studi pendahuluan, (b) validasi produk, (c) kepraktisan produk, (d) keefektifan produk, (e) pembahasan.

Bab V : Bab ini merupakan penutup yang berisi (a) simpulan, (b) implikasi dan (c) saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. 2015..*Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Jakarta*: Prenada Media Group.
- Akbar,Reni dan Hawadi.2003. *Media Pengembangan untuk meningkatkan Sifat,Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ardinsyah 2013. *Macromedia Flash profesional Tutorial Flash untuk Pemula*.
- Arikunto, S. 2013. *.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Benardo. 2011. *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal Angka Bagi Anak Prasekolah*.Bandung : Universitas KomputerIndonesia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Jayadi. 2008. *Penggunaan Jurnal Belajar dengan Macromedia Flash dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.
- Madcoms, 2007. *Macromedia Flash Pro 8*, penerbit Andi, Yogyakarta
- Mulyatiningsih 2016. *Pengembangan model pembelajaran*
- Munir 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung
- Ogochukwu 2010. *Journal of basic*
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital*. Kajian Pendidikan Indonesia.
- Pasal 37 Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003
- Permendikbud N0.37 tahun 2018 tentang KI dan KD.
- Pribadi, R. B. A. 2009. *Model - Model Desain Sistem Pembelajaran* (PT. Dian Rakyat (ed.); 1st ed.).
- Reddi, S.V., & Mishra, S. 2003. *Educational Multimedia a Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: Graphic Shiekl.

- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Romi Satria Wahono. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Rudy, G. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sharma , Pooja 2015. *Multimedia*
- Sumaatmadja, Nasution., dkk. 2002. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono 2011. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Supiyarto 2018. *Media Burungca Pada Materi Sifat-sifat Cahaya*. Jambi: Universitas Jambi.
- Surjono 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press
- Sutopo 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Trianto 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Ilmu Pengetahuan Sosial
- Vaughan, T. 2008. *Pengembangan Multimedia*. Bandung: Universitas Terbuka
- Winataputra. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainiyati, Husniyatul Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana