Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 4 | No 2

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD

Rahmi Kurnia Putri[1],Elfia Sukma [2]

[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Interactive multimedia, Macromedia flash, 4D models

Kata Kunci:
Multimedia interaktif, Macromedia flash, model 4D

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and practicality of learning media in the form of interactive multimedia using the macromedia flash application in integrated thematic learning in class V SD Negeri 54 Anak Air. This type of research is development research with a 4-D model (four-D models). This development model has four stages, namely define, design, develop, and disseminate. Given the limited time and costs, this research was only carried out until the develop stage. Based on the stages in this development model, the results of the validity and practicality of learning media in the form of interactive multimedia using the macromedia flash application in integrated thematic learning in class V Elementary School were declared valid with a percentage of 87.77% and practical with a percentage of 95.73% which means multimedia interactive learning can be used as a medium of learning in class V in integrated thematic learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD Negeri 54 Anak Air. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4-D (*four-D models*). Model pengembangan ini memiliki empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan peyebaran (*disseminate*). Mengingat adanya keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitan ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*). Berdasarkan tahap – tahap pada model pengembangan ini diperoleh hasil validitas dan praktikalitas media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan persentase 87,77% dan praktis dengan persentase 95,73% yang berarti multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V pada pembelajaran tematik terpadu.

Corresponding author
:rahmikurnia122@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam komponen sistem pembelajaran, dengan media, komunikasi yang baik antara guru dengan siswa akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga akan berlangsung secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman dan Haryono (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi atau tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dan dengan penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peran media dalam sebuah pembelajaran penting demi keberlangsungan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu pembelajaran yang mendukung dalam pemanfaatan teknologi yaitu pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa muatan pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Dan didukung oleh pendapat Faisal (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utamanya sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh. Untuk itu perlu pemanfaatan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan wali kelas 5 SDN 54 Anak Air diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media sederhana berupa media gambar dan pajangan kelas yang hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran itu saja. Guru sudah memanfaatkan media berbasis teknologi, namun masih dalam bentuk yang sederhana seperti penayangan gambar dan video melalui infokus hal tersebut dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media dengan aplikasi atau *software* lainnya. Jadi teknologi berupa aplikasi atau *software* jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga gurupun juga merasakan bahwa terkadang siswa memang kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, penulis juga melakukan pengamatan dan wawancara dengan beberapa siswa di SDN 54 Anak Air. Berdasarkan pengamatan penulis, saat proses pembelajaran berlangsung kemampuan guru dalam menyampikan materi sudah sangat baik, proses perpindahan antara satu materi dengan materi lainnya sudah terlihat. Beberapa siswa belum terlihat aktif dalam menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru dan beberapa siswa terlihat tidak fokus atau berbicara dengan teman sebangkunya. Namun, media yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan media berupa gambar yang ditempelkan di depan kelas. Guru sebagai pembelajar kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengekplorasi kemampuan yang dimilikinya karena guru sangat aktif dalam proses belajar mengajar.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa siswa kelas V, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum menarik minat siswa secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan pembelajaran didominasi oleh penyajian materi dan terkadang menggunakan media yang konvensional dan sesekali pernah menggunakan media yang berbasis teknologi dalam bentuk yang sederhana seperti penayangan gambar dan video yang ditayangkan melaui infokus di depan kelas. Penyajian materi melalui infokus tersebut lebih disukai siswa dan membuat siswa sangat antusias karena dapat melihat peristiwa sebenarnya melalui video atau gambar yang ditayangkan.

Pada saat ini sudah banyak *software – software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran diantaranya ada Power Point, Lectora Inspire, Adobe Flash, Macromedia Flash, dan lain – lain. Setiap software memiliki kelebihannya masing – masing. Salah satu aplikasi untuk pengembangan media yang dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang flekasibel dan terbarukan sesuai dengan perkembangan zaman yaitu *Macromedia Flash*.

Macromedia Flash merupakan sebuah aplikasi yang dapat memuat animasi berbasis vektor. Dengan *macromedia flash*, guru dapat membuat sendiri animasi sesuai dengan keinginannya. *Macromedia Flash* tidak hanya mampu menghadirkan media berupa gambar dan audio biasa, namun file yang dihasilkan jauh lebih hidup sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam proses pembelajaran (Pramono, 2009). *Macromedia flash* juga mampu membuat file executable sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa melalui proses instalasi. Dengan begitu aplikasi *Macromeda Flash* merupakan alternative yang tepat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan pengguna sehingga dapat memilih yang dikehendaki pada proses selanjutnya (Daryanto, 2010). Miaz, Helsa, Zuardi, Yunisrul, Febrianto, dan Erwin (2019: 3) menyatakan bahwa t*here are many types of instructional media. Audio, visual, and audio-visual. The instructional media that combined these three types of instructional media is called interactive multimedia*. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran. Audio, visual, dan audio-visual. Media pembelajaran yang menggabungkan ketiga jenis media pembelajaran ini disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia ini berguna untuk menyalurkan pesan yang memungkinkan terjadinya proses penciptaan lingkungan sebagai proses belajar. Pengembangan multimedia interaktif sendiri memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif, memiliki komponen media yang lengkap, mampu memvisualisasikan materi yang sulit untuk

dihadirkan, melatih kemandirian siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan serta mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Melihat kelebihan dan pemanfaatan dari multimedia yang menggunakan peranan teknologi serta mempertimbangkan kebutuhan siswa, media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat membantu siswa dalam memahami konsep. Sehingga penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN 54 Anak Air**".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (development research). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2021 di SD Negeri 54 Anak Air.

Subjek uji produk penelitian ini adalah 14 orang siswa Kelas V SD dan 1 orang wali kelas SDN 54 Anak Air. Produk ini divalidasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari dosen FIP jurusan PGSD sebagai validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Objek penelitian ini adalah multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.

Instrumen validasi yang digunakan adalah lembar validasi media pembelajaran tematik terpadu pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4. Lembar validasi media pembelajaran digunakan untuk melihat kebenaran konsep dan penyajian materi dalam membantu keterlaksanaan proses pembelajaran lembar validasi media pembelajaran berisi aspek penilaian materi, bahasa dan penyaji.

Instrumen praktikalitas kegunaannya yaitu untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen praktikalitas yang digunakan yaitu: Angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru kegunaannya yaitu untuk mendapatkan respon terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh guru setelah melaksanakan proses pembelajaran. Angket respon siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Angket siswa kegunaannya yaitu untuk mendapatkan respon siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajan.

Data yang diambil pada penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validitas media pembelajaran oleh para ahli. Data yang dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*.

Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis pada masing-masing komponen,

antara lain ialah data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert. Memberikan skor jawaban dengan skala Likert seperti yang dimodifikasi dari Saputri (2015) dengan kriteria sebagai berikut: SB = Sangat baik dengan bobot 4 B = Baik dengan bobot 3 KB = Kurang baik dengan bobot 2 STB = Sangat tidak baik dengan bobot 1. Untuk Menentukan skor maksimum dengan rumus: Skor maksimum = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum penilaian. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.

Menentukan nilai validitas dan kriterianya digunakan rumus yang dimodifikasi oleh Purwanto (dalam Saputri, 2015:8) yaitu:

$$Nilai\ Validitas = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Kategori validitas multimedia berdasarkan hasil akhir yang didapatkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Validitas

Interval	Kategori
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk analisis data hasil keterlaksanaan angket respon siswa dan respon guru. Data tentang respon siswa dan respon guru terhadap penggunaan multimedia pada proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru

Rentang	Simbol	Keterangan
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

Sumber: Modifikasi dari Suharsimi (2006)

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Ngalim (2013) sebagai berikut:

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan Tetap

Kategori praktikalitas multimedia interaktif berdasarkan perhitungan nilai akhir menurut Ngalim (2013) dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif

Rentang	Kategori
86 - 100	Sangat Praktis
76 - 85	Praktis
60 - 75	Cukup Praktis
55 - 59	Kurang Praktis
0 - 54	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash pada materi faktor bilangan dan kelipatan bilangan untuk peserta didik kelas IV SD dilaksanakan dengan 3 tahap yaitu define, design ,develop.

1. Hasil Tahap Pendefinisian

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil analisis tersebut sebagai berikut:

a. Analisis Ujung Depan

Tahap ini bertujuan untuk menentukan masalah – masalah mendasar yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran. Maka peneliti melakukan observasi di SDN 54 Anak Air. Setelah melakukan observasi masalah yang peneliti temukan adalah kurang menariknya pembelajara yang dilakukan, karena dalam pembelajaran guru masih menggunakan media berupa tempelan gambar di papam tulis. Sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

b. Analisis Peserta Didik

Tahap ini bertujuan untuk menelaah karakteristik peserta didik pada sekolah dasar serta proses perkembangannya. Proses perkembangan yang dimiliki siswa tentu berbeda – beda sesuai dengan rentang usia yang mereka miliki. Siswa kelas V merupakan siswa yang memiliki rentang usia 8 – 11 tahun. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina (2014) yang mengemukakan bahwa proses berpikir anak pada rentang usia 8 – 11 tahun tersebut sudah dapat menyerupai orang dewasa, hal ini dikarenakan oleh kemampuan siswa yag sudah berkembang pada hal yang bersifat abstrak.

c. Analisis Tugas

Tahap ini bertujuan untuk menentukan isi dalam multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia flash pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi pada multimedia flash secara garis besar. Analisis pada thap ini meliputi Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran dan materi pokok.

d. Analisis Konsep

Tahap analisis konsep merupakan analisis penyajian materi, menentukan buku yang digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Untuk penyajian materi yang akan ditampilkan dalam multimedia interaktif berupa gambar, video, audio, dan teks.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap analisis tujuan pembelajaran dijadikan dasar untuk merancang perencanaan pengembangan multimedia interaktif. Acuan analisis perumusan tujuan pembelajaran ini adalah indikator pembelajaran.

2. Hasil Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran

menggunakan aplikasi *macromedia flash*. Media pembelajaran dirancang sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran dikelas. Media pembelajaran yang dirancang merupakan suatu media yang disajikan dari materi yang terdapat pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4. Media pembelajaran yang dirancang memuat teks, suara, gambar dan video. Teks yang disajikan berupa materi, suara berupa musik instrument, gambar untuk mendukung penjelasan teks pada materi dan video pembelajaran menampilkan penjelasan materi. Media pembelajaran yang dikembangakan merupakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash*.

3. Hasil Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran meliputi validasi terhadap media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang sudah dirancang kemudian melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran perbaikan yang disampaikan oleh validator dan melakukan uji coba produk kelompok kecil kepada siswa kelas V SDN 54 Anak Air untuk melihat praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Validasi media pembelajaran

Tahap validasi ini dilakukkan setelah peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Validasi dilakukkan oleh 3 orang ahli,yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, media pembelajaran pun direvisi dan hasil revisi akan digunakan untuk uji coba selanjutnya. Berikut ini nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Validator Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukkan oleh ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNP. Pengambilan data dilakukan tanggal 11 Januari 2021. Hasil validasi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar aspek media dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai														
Media														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3
Junlah Skor	56													
Validitas	93,33%													

2) Validator Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilakukkan oleh ibu Melva Zainil, ST. M.Pd. selaku dosen PGSD FIP UNP. Pengambilan data dilakukan tanggal 25 Januari 2021. Hasil validasi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar aspek materi dapat dilihat pada table 5.

Table 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai														
Materi														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2
Junlah Skor	45													
Validitas	75%													

3) Validator Ahli Bahasa

Uji coba ahli bahasa dilakukkan oleh ibu Ari Suriani, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen PGSD FIP UNP. Pengambilan data dilakukan tanggal 8 Februari 2021. Hasil validasi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar aspek bahasa dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai				
Media				
1	2	3	4	5
4	3	4	4	4
Junlah Skor	19			
Validitas	95%			

Berdasarkan hasil analisis validasi masing – masing aspek di atas (aspek media, aspek materi dan aspek bahasa), maka diperoleh kesimpulan analisis validasi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD dari aspek media, aspek materi dan aspek bahasa.

Tabel 7. Analisis hasil validasi multimedia

No.	**Aspek Yang Dinilai**	**Persentase**	**Keterangan**
1.	Aspek Media	93,33%	**Sangat Valid**
2.	Aspek Materi	75%	**Cukup Valid**
3.	Aspek Bahasa	95%	**Sangat Valid**
Rata - rata		87,77%	**Valid**

Tabel 7 menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memenuhi kriteria **valid** dengan persentase 87,77% yang berarti multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Praktikalitas Media Pembelajaran

Pada analisis data praktikalitas media pembelajaran yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan mengujicobakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash*. Maka uji coba dilakukan dalam dua tahapan berikut ini :

1) Praktikalitas Pada Siswa

Uji coba dilakukan pada siswa kelas V di SDN 54 Anak Air pada tanggal 11 februari 2021. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil praktikalitas dari media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Pelaksanaan uji coba berlangsung

sebanyak dua tahap, yaitu tahap yang pertama pembukaan dan penggunaan media pembelajaran oleh siswa dan tahap yang kedua penilaian media pembelajaran oleh siswa. Penilaian praktikatlitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Praktikalitas oleh siswa

No.	Responden	Skor
1.	Siswa 1	50
2.	Siswa 2	47
3.	Siswa 3	50
4.	Siswa 4	45
5.	Siswa 5	51
6.	Siswa 6	50
7.	Siswa 7	50
8.	Siswa 8	49
9.	Siswa 9	52
10.	Siswa 10	44
11.	Siswa 11	51
12.	Siswa 12	50
13.	Siswa 13	51
14.	Siswa 14	52
Jumlah		692

Hasil : $\frac{692}{728} \times 100\% = 95{,}05\% \approx 95\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil praktikalitas dari 14 orang siswa kelas V SD Negeri 54 Anak Air adalah 95,05% dengan kategori **Sangat Praktis.** Ini berarti multimedia interaktif sangat praktis dan dapat digunakan oleh siswa.

2) Praktikalitas Pada Guru

Uji coba untuk guru dilakukan pada wali kelas V yaitu Ibu Ermanelis, S.Pd. waktu pelaksanaan pada tanggal 11 Februari 2021 bertepatan diruang guru SD Negeri 54 Anak Air. Hasil analisis praktikalitas dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 9.. Hasil praktikalitas guru

No.	Responden	Skor
1.	Pertanyaan 1	4
2.	Pertanyaan 2	4
3.	Pertanyaan 3	4
4.	Pertanyaan 4	4
5.	Pertanyaan 5	4
6.	Pertanyaan 6	4
7.	Pertanyaan 7	3
8.	Pertanyaan 8	4
9.	Pertanyaan 9	4
10.	Pertanyaan 10	3
11.	Pertanyaan 11	4
12.	Pertanyaan 12	4
13.	Pertanyaan 13	4
14.	Pertanyaan 14	4
Jumlah		54

Hasil : $\frac{54}{56} \times 100\% = 96{,}42 \approx 96\%$

Berdasarkan tabel di atas, terlihat hasil praktikalitas guru kelas V SD Negeri 54 Anak Air adalah 96,42% dengan kategori Sangat Praktis. Hal ini berarti multimedia interaktif sangat praktis dan dapat di gunakan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas hasil praktikalitas multmimedia interaktif didapatkan kategori sangat praktis dengan rata – rata 95,73%. Hal ini berarti multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash* praktis

digunakan pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Adapun simpulan dari penelitian ini Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4-D (*4D Models*) melalui tiga tahapan yaitu, pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Develop*). Uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Uji coba juga dilakukan pada guru dan siswa di SDN 54 Anak Air. Multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar telah diuji kelayakannya oleh para ahli dengan rata – rata persentase 87,77% dengan kategori valid yang berarti multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash* dinyatakan praktis untuk digunakan. Hal ini telah diuji kepraktisannya oleh guru kelas V dan Siswa kelas V di SDN 54 Anak Air dengan rata – rata persentase 95,73% dengan kategori sangat praktis.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Faisal. 2014. *Sukses Mengawal Kurikulum 2013 Di SD Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Diandra Creative.

Miaz, Y., Helsa Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. 2019. The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics Conference series, 1321(3)*. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107

Pramono,Andi. 2009. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET

Purwanto, Ngalim. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Sadiman, Arif (dkk). 2012. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada

Sanjawa, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada

Saputri, Lola Ineli. 2015. Pengembangan Modul dengan Tampilan Majalah dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. Ejournal.bunghatta.ac.id Vol.4 No.5.