

Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Software Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar

Indah Eva Yuliani¹ Yeni Erita²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Interactive Multimedia, Adobe Flash CS6, Integrated Thematic</i>	<i>This research is motivated by the lack of availability of learning media that is less varied and not based on IT, causing a conventional learning pattern in which learning is centered on the teacher and students only receive information. This study aims to develop interactive multimedia with Adobe Flash CS6 software in valid and practical integrated thematic learning. This research is a development research (R&D) with an MDLC development model. The results of the research on the development of the developed learning media obtained a validity level of 88.3% for the material, 87.5% for language and 94.16% for media with very valid categories. The results of the response questionnaire in schools show that the learning media has been very practical with the results of the questionnaire in the small group trial school, namely SDN 17 Jawa Gadut showing the percentage of practicality of 91.66% for teacher responses and 97.08% for student responses in the very practical category. While the results of the responses of teachers and students at the large group trial school, namely SDN 15 Ulu Gadut, showed the percentage of practicality of 95.83% for teacher responses and 98.12% for student responses in the very practical category. Thus, it can be concluded that interactive multimedia using Adobe Flash CS6 software in integrated thematic learning in grade V Elementary School has been declared valid and practical for use in learning</i>
Kata Kunci : <i>Multimedia Interaktif, Adobe Flash CS6, Tematik Terpadu</i>	ABSTRAK <i>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pola pembelajaran yang konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Penelitian ini bertujuan untuk</i>

	mengembangkan multimedia interaktif dengan <i>software Adobe Flash CS6</i> pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan MDLC. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 88,3% untuk materi, 87,5% untuk kebahasaan dan 94,16% untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket di sekolah uji coba kelompok kecil yaitu SDN 17 Jawa Gadut menunjukkan persentase kepraktisan 91,66% untuk respon guru dan 97,08% untuk respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba kelompok besar yaitu sekolah SDN 15 Ulu Gadut menunjukkan persentase kepraktisan 95,83% untuk respon guru dan 98,12% untuk respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
Corresponding author : indahevayuliani03@gmail.com	JBES 2022

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memiliki peran yang cukup penting. Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas merupakan kebutuhan yang krusial dan tidak boleh diabaikan (Mahnun, 2012). Pemanfaatan sebuah media pembelajaran pada hakikatnya bukan

hanya terfokus pada tujuan dan isi media pembelajaran. Namun, juga perlu mempertimbangkan faktor pendukung dalam menggunakan media tersebut. Salah satunya, penggunaan sebuah media dalam pembelajaran juga perlu mengikuti perkembangan IPTEK. Hal ini senada dengan pernyataan (Suminar, 2019) bahwa pendidikan terus mengikuti perkembangan

teknologi maka dari itu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan keharusan di era sekarang ini. Di sisi lain, guru dapat mempertimbangkan karakter peserta didik dalam pemilihan dan pemanfaatan sebuah media. Dimana anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu anak berada dalam periode perkembangan berpikir konkret. Piaget dalam Sudarwan (2010) menyatakan bahwa terjadi perubahan signifikan selama tahap periode berpikir konkret. Mereka terlibat dalam mengelompokkan sesuatu sesuai perkembangan logis. Oleh karena itu, terdapat berbagai kemampuan berpikir konkret yang perlu diperhatikan guru sekolah dasar diantaranya, kemampuan berpikir menggunakan simbol-simbol, memahami suatu perubahan yang bersifat timbal balik.

Saat ini, sekolah dasar menetapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam pembelajaran di sekolah. Kurikulum 2013 pembelajarannya bersifat tematik terpadu yaitu mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema. Kemudian menurut Subandi (2017) proses pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik terpadu adalah peserta didik aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, dll).

Berdasarkan hal tersebut penggabungan berbagai media pembelajaran sebagai penyampai pesan atau informasi perlu dipertimbangkan

untuk seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga kegiatan tersebut akan menyenangkan dan lebih berkesan serta dapat menarik perhatian peserta didik. hal tersebut adalah konsep pembelajaran menggunakan multimedia atau IT.(Nurjanah & Erita, 2021).

Media yang mampu memaksimalkan kemampuan peserta didik dan merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran dan tanpa mengabaikan aspek kemajuan teknologi sangatlah diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif didefinisikan sebagai kombinasi media audio (suara), visual (gambar) dan audiovisual (suara dan gambar) yang mendorong siswa untuk lebih

memperhatikan selama proses pembelajaran (Y Miaz dkk, 2019). Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Mahnun, 2012) bahwa lingkungan belajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar memberikan dampak 3 kali lebih kuat dan mendalam daripada kata-kata (ceramah). Selain itu, menurut (Fadilah & Erita, 2021) keuntungan yang diperoleh dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran diantaranya portable, fleksibel, belajar mandiri, membangun kerjasama dalam komunitas dan sarana memandang dunia lebih luas.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS6*. Seperti halnya yang disampaikan oleh (Fatchan, 2018) *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang mampu menghasilkan konten multimedia, CD

interaktif serta membuat website lebih interaktif, menarik dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan fitur untuk membuat dan mengolah teks, objek, maupun berbagai jenis animasi, suara menjadi lebih menarik. Sehingga pengguna dapat mendengarkan penjelasan sekaligus melihat gambar secara bersamaan, dan membaca teks penjelasan yang terdapat dalam media. Kelebihan dari *Adobe Flash CS6* juga diungkapkan oleh (Rezeki,2018) yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menggabungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu *Adobe Flash CS6* juga memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis. Oleh sebab itu, *Adobe Flash CS6* sebagai salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan

peserta didik sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman (Septiawana & Abdurrahman, 2018).

Namun, kenyataannya berdasarkan beberapa sumber penelitian, terdapat beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran. Seperti pada penelitian (Rahmi et al., 2019) terdapat permasalahan (1) pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, demonstrasi serta penugasan, (2) kurangnya penggunaan media pembelajaran, (3) media di sekolah terbatas,(4) hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya, (5) guru tidak memiliki waktu untuk membuat media karena terlalu sibuk (6)

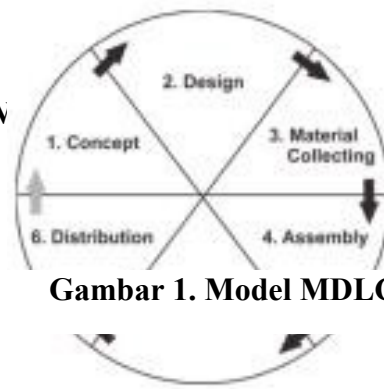
Kurangnya penggunaan media berdampak kurang optimalnya kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik bagi siswa.

Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada 17 - 20 November 2021 di kelas V SD pada dua sekolah yang berbeda yakni pada SDN 15 Ulu Gadut dan SDN 17 Jawa Gadut. Pada tanggal 17-18 November 2021 peneliti melakukan observasi serta wawancara di SDN 17 Jawa Gadut. Hasil yang diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara tersebut, temuan peneliti yaitu bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan infocus untuk menampilkan video pembelajaran terkait materi dalam proses pembelajaran yang diperoleh

melalui *platform youtube* dan juga menggunakan alat peraga sesuai materi pembelajaran.

Sedangkan temuan peneliti pada tanggal 19 – 20 November 2021 pada saat melakukan observasi serta wawancara di SDN 15 Ulu Gadut, temuan peneliti yaitu penggunaan media yang variatif apalagi berbasis teknologi diakui masih minim sehingga dalam proses pembelajaran masih monoton.

Hal ini tentu sangat disayangkan, mengingat begitu pesatnya perkembangan teknologi namun, tidak dibarengi dengan kompetensi yang memadai terkait pemanfaatan teknologi itu sendiri dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan *software Adobe Flash CS6* pada



Gambar 1. Model MDLC

pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan *software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model MDLC versi Luther-Sutopo. Menurut Luther dalam Binanto (2010: 259), model pengembangan multimedia ini terdiri dari enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

Sumber (Binanto,2010)

1. Concept (Konsep)

Konsep merupakan tahap awal dari pengembangan multimedia interaktif. Kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap ini yakni

menentukan tujuan dan manfaat penggunaan media, menentukan siapa pengguna media, dan mendeskripsikan konsep media.

2. Design (Perancangan)

Pada tahapan *design* (perancangan) ini proses yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah merancang materi yang akan disampaikan, membuat *flowchart*, serta membuat *storyboard*. Pada tahapan ini perancangan dilakukan secara spesifik dan terperinci agar nantinya pada tahap selanjutnya tidak muncul keraguan.

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan Materi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yakni mengumpulkan bahan ajar maupun bahan-bahan pendukung yang dibutuhkan yang nantinya akan

disajikan dalam media. Bahan-bahan ini berupa materi pembelajaran, gambar, animasi, rekaman, audio, teks, video dan bahan-bahan lainnya sebagai penunjang program multimedia interaktif tersebut.

4. Assembly (Pembuatan)

Proses selanjutnya yakni tahap pembuatan. Tahapan ini merupakan proses dimana seluruh bahan seperti bahan ajar, gambar, animasi, suara, dan bahan lainnya dikumpulkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya menjadi sebuah multimedia interaktif dengan *Adobe Flash CS6* yang sempurna.

5. Testing (Pengujian)

Tahap ini dilakukan setelah tahap pembuatan aplikasi selesai. Tahapan ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat kesalahan dalam pembuatan

media. Pada tahap pengujian ini terdiri dari tahap validasi yang dilakukan oleh validator dan tahap pengujian yang dilakukan kepada peserta didik dan pendidik.

Pada pengujian ini meliputi validitas multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* oleh 3 orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi pakar ahli. Pada lembar validasi, pakar ahli melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan. Penilaian terdiri dari 4 kategori yaitu 4 untuk nilai sangat baik, 3 untuk nilai baik, 2 untuk nilai kurang baik dan 1 untuk nilai tidak baik. Kemudian hasil penilaian dijumlahkan dan dikonversi berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1. Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
00-54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Purwanto, (2013)

Produk yang telah selesai dibuat berdasarkan saran ahli, selanjutnya dilakukan uji coba pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah untuk dilakukan uji praktikalitas.

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi pakar ahli. Pada lembar validasi, pakar ahli melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan. Penilaian terdiri dari 4 kategori yaitu 4 untuk nilai sangat setuju, 3 untuk nilai setuju, 2 untuk nilai kurang setuju dan 1 untuk nilai sangat tidak setuju. Kemudian hasil penilaian dijumlahkan dan dikonversi berdasarkan tabel berikut :

Tabel 2. kategori kepraktisan multimedia interaktif Adobe Flash CS6

Rentang presentase	Kategori
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari Riduwan (2010:89)

Dalam uji praktikalitas ini terdiri dari 2 cara uji coba yaitu:

a. Uji coba kelompok kecil

Tahap ini dilakukan dengan tujuan mengetahui respon peserta didik serta memberikan penilaian terhadap kualitas produk. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5-15 peserta didik Kelas V di SD 17 Jawa Gadut. Setelah peserta didik melakukan uji coba terhadap produk, peserta didik diberikan

angket evaluasi media tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui segi kepraktisan pengoperasian media pembelajaran, respon peserta didik terhadap media yang digunakan dan layak tidaknya media tersebut untuk diproduksi.

b. Uji coba kelompok besar

Pada tahap ini media yang dikembangkan tentunya sudah mendekati sempurna. Setelah melewati tahap uji coba kelompok kecil dan produk dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan maka, dilakukan tahap uji coba kelompok besar yakni terdapat sekitar 20-30 peserta didik. Tahap uji coba kelompok besar ini dilakukan pada peserta didik kelas V SD 15 Ulu Gadut beserta guru. Setelah melakukan uji coba produk, guru dan peserta didik diberikan angket

evaluasi media. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk, respon guru dan peserta didik terhadap media yang digunakan dan kelayakan media untuk didistribusikan ke sekolah-sekolah.

6. Distribution (Distribusi)

Setelah tahap pengujian terhadap multimedia interaktif telah dilakukan dan media dianggap telah layak dan praktis digunakan maka, tahap selanjutnya yakni tahap distribusi. Pada tahap ini, multimedia interaktif disimpan dalam bentuk aplikasi untuk digunakan di android. Setelah dilakukan penyimpanan, aplikasi tersebut siap untuk didistribusikan kepada siswa kelas V atau sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan android.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan multimedia interaktif dengan *software adobe flash cs6* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Hasil Tahap *Concept* (Konsep)

Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep multimedia interaktif yang ditujukan untuk siswa kelas V Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, mudah digunakan, serta menarik. Didalamnya terdapat tombol interaktif profil, KI, KD, tujuan pembelajaran, pembelajaran 3, pembelajaran 4, soal evaluasi, dan *exit*. serta terdapat backsound dari suara peneliti yang menarik ketika siswa menggunakan aplikasi sekaligus sebagai penunjuk kegiatan. Multimedia ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran serta mampu

meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa pada Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) Pembelajaran 3 & Pembelajaran 4 yang memuat mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn. Konsep penyajian materi yang akan ditampilkan pada multimedia interaktif meliputi penjelasan berupa teks, audio, gambar, dan video.

2. Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah merancang materi untuk program, membuat *flowchart* dan membuat *storyboard*. Pada perancangan ini dibutuhkan spesifikasi yang terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak muncul keraguan serta diperlukannya keputusan baru.

3. Hasil Tahap *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan Materi)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan kelas V Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) Pembelajaran 3 & Pembelajaran 4. Hasil yang diperoleh pada tahapan pengumpulan bahan adalah sebagai berikut:

- a. Bahan materi pelajaran berpedoman dan mengambil dari Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kemendikbud Edisi Revisi 2017, LKS siswa serta modul yang relevan dengan materi.
- b. Gambar penunjang yang berfungsi sebagai objek animasi pada multimedia interaktif diperoleh melalui internet.

- c. Menambahkan audio peneliti atau suara rekaman peneliti yang

berfungsi sebagai petunjuk secara lisan dalam multimedia.

- d. Video pelengkap materi diperoleh melalui platform youtube.

4. Hasil Tahap *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan multimedia sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang dengan materi sebelumnya. Pembuatan multimedia interaktif dimulai dengan mendesain tampilan-tampilan demi tampilan, setelah semua desain dibuat selanjutnya diberikan *actionsript* pada *Adobe Flash CS6* agar multimedia bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan serta mampu menunjang fungsionalitas serta interaktifitas multimedia.

5. Hasil Tahap *Testing* (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan

multimedia interaktif dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam multimedia interaktif tersebut. Tahap pengujian yang dilakukan yaitu uji validitas dan uji praktikalitas.

a. Validitas

1) Hasil Uji Validitas Materi

Pengambilan data uji validitas dilakukan sebanyak dua kali, yakni validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022 dan tanggal 30 Juni 2022 untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama jumlah skor yang diperoleh sebesar 48 dengan persentase 80% dengan kategori valid. Meskipun demikian, validasi pertama tetap mendapat beberapa saran perbaikan.

Kemudian pada validasi kedua dapat dilihat berdasarkan

skor yang diperoleh sebesar 58 dengan persentase 96,6% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek materi diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 80% dan validasi kedua yaitu 96,6%

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{80\% + 96,6\%}{2} = 88,3\% (\text{Sangat Valid})$$

2) Hasil Uji Validitas Bahasa

Pengambilan data uji validitas dilakukan sebanyak dua kali, yakni validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2022 dan tanggal 1 Juli 2022 untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama jumlah skor yang diperoleh sebesar 16 dengan persentase 80% dengan kategori valid.

Meskipun demikian, validasi pertama tetap mendapat beberapa saran perbaikan. Kemudian pada validasi kedua dapat dilihat berdasarkan skor yang diperoleh sebesar 19 dengan persentase 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek bahasa diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 80% dan validasi kedua yaitu 95%

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{80\% + 95\%}{2} = 87,5\% \text{ (Sangat Valid)}$$

3) Hasil Uji Validitas Media

Pengambilan data uji validitas dilakukan sebanyak dua kali, yakni validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2022 dan tanggal 29 Juni 2022 untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama jumlah skor yang diperoleh sebesar 56 dengan persentase 93,33% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, validasi pertama tetap mendapat beberapa saran perbaikan. Kemudian pada validasi kedua dapat dilihat berdasarkan skor yang diperoleh sebesar 57 dengan persentase 95% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek media diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 93,33% dan validasi kedua yaitu 95%

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{93,33\% + 95\%}{2} = 94,16\%$$

(Sangat Valid)

b. Praktikalitas

1) Hasil Uji Praktikalitas Guru

Respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran melalui angket yang diisi oleh Ibu Linda Fatmawati, S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri 17 Jawa Gadut dan juga Ibu Ernita.M., S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri 15 Ulu Gadut. Pengambilan data uji praktikalitas ini dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2022 di SDN 17 Jawa Gadut dan 12 Agustus 2022 di SDN 15 Ulu Gadut.

Berdasarkan tabel perhitungan lembar praktikalitas didapatkan nilai presentase kepraktisan dari respon guru adalah 91,66% dari wali kelas V SD Negeri 17 Jawa Gadut dan 95,83% dari wali kelas V SD

Negeri 15 Ulu Gadut yang termasuk dalam kategori sangat praktis dengan rentang nilai 3-4.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari rata-rata uji praktikalitas respon guru diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil angket praktikalitas respon guru di SDN 17 Jawa Gadut yaitu 91,66% dan hasil angket praktikalitas respon peserta didik di SDN 15 Ulu Gadut yaitu 95,83%

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{91,66\% + 95,83\%}{2} = 93,74\%$$

(Sangat Praktis)

2) Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Pengambilan respon peserta didik terhadap praktikalitas multimedia interaktif dengan Adobe Flash CS6 dilakukan oleh

peserta didik SDN 17 Jawa Gadut yang terdiri dari 12 orang dan peserta didik SDN 15 Ulu Gadut yang terdiri dari 24 orang.

Pengambilan data uji praktikalitas ini dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2022 di SDN 17 Jawa Gadut dan 12 Agustus 2022 di SDN 15 Ulu Gadut. Dapat dilihat berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas bahwa setiap pernyataan yang menggambarkan kepraktisan menunjukkan nilai kepraktisan adalah 97,08% dari peserta didik kelas V SDN 17 Jawa Gadut dan 98,12% dari peserta didik kelas V SDN 15 Ulu Gadut. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari rata-rata uji praktikalitas respon guru diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil angket praktikalitas respon peserta didik di SDN 17 Jawa Gadut yaitu 97,08% dan hasil angket praktikalitas respon peserta didik di SDN 15 Ulu Gadut yaitu 98,12%

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{97,08\% + 98,12\%}{2} = 97,6\%$$

(Sangat Praktis)

6. Hasil Tahap *Distribution*

(Penyebaran)

Setelah menyelesaikan tahap pengujian maka produk dapat didistribusikan dengan cara mengemasnya dalam bentuk aplikasi Android kemudian disimpan ke *google drive* untuk didistribusikan ke guru Kelas V SD untuk dijadikan sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Pengembangan multimedia interaktif dengan *software Adobe Flash CS6* pada

tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk siswa kelas V SD.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa telah dikembangkannya media pembelajaran yakni multimedia interaktif dengan *software Adobe Flash CS6* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar yang dikategorikan sangat valid dan sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Fadilah, & Erita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7929(i), 1–9.
- Fatchan, Muhammad. (2018). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. Skripsi. diperoleh dari eprints.uny.ac.id
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) Oleh. *Creative Education*, 37(1), 27–33. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- 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>
- Nurjanah, & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 126–134.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema

Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>

Riduwan dan Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856–864.

Septiawana, S., & Abdurrahman. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 8(1), 12–18.

Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.