

Volume 11, Nomor 2, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipSD.v11i2>

Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Nober Luther ^{*1)}, Yeni Erita ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia.

E-mail: noberluther17@gmail.com ^{*1)}, yenierita@fip.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 24-04-2023

Revised : 13-05-2023

Accepted : 19-05-2024

Published : 12-06-2023

ABSTRACT

This research is motivated by the use of technology-based media which is rarely used in elementary schools. This study aims to develop Macromedia Flash 8 Interactive Multimedia Based on Constructivism Approach in Science Learning in Grade IV Elementary School. The type of research used is development (R&D) with the ADDIE model which consists of 5 stages (analysis, design, development, implementation, and evolution). The results of research on developing teaching materials have a very valid validity level, media validity is 85%, material validity is 91.25%, and language validity is 92.5%. Results of the practicality test at the pilot school SDN 01 UKS. Teacher response questionnaire 92% and students 92%. At the school where the study was at SDN 29 UKU, the teacher response questionnaire was 96%, the students were 95%. At SDN 25 ATS, the teacher response questionnaire was 96%, the students were 94%. The results of the effectiveness of the test schools at SDN 01 UKS and the schools where the research was conducted were at SDN 29 UKU and SDN 25 ATS in the pre-test and post-test results. With that the use of "Macromedia Flash 8 Interactive Multimedia Based on Constructivism Approach in Science Learning in Class IV Elementary Schools" is very valid, practical and effective when learning.

Keywords:

Interactive Multimedia

Macromedia Flash 8

Independent Learning Curriculum

Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan media berbasis teknologi yang masih jarang digunakan di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD. jenis penelitian yang dipakai adalah pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap (*analysis, design, development, implementation, dan evolution*). Hasil penelitian pengembangan bahan ajar yang memiliki tingkat validitas sangat valid, validitas media 85%, validitas materi 91,25%, dan validitas bahasa 92,5%. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba SDN 01 UKS. Angket respon guru 92% dan peserta didik 92%. Pada sekolah tempat penelitian di SDN 29 UKU, angket respon guru 96%, peserta didik 95%. Di SDN 25 ATS, angket respon guru 96%, peserta didik 94%. Hasil efektifitas disekolah uji coba SDN 01 UKS dan sekolah tempat penelitian di SDN 29 UKU dan SDN 25 ATS hasil pre test dan post test ada peningkatan hasil. Dengan itu penggunaan "Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar" sangat valid, praktis dan efektif dipergunakan pada saat belajar.

Corresponding Author Email: noberluther17@gmail.com ^{*1)}

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran dimana akan dituntut berbasis teknologi, dimana nantinya akan menyeimbangkan antar pengetahuan dan teknologi selaras dengan tuntutan pada industry 4.0 saat sekarang. Dimana pada pembelajaran abad 21 peserta didik akan menyesuaikan diri dengan keterampilan pada abad 21. Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Greenstein, 2012) dalam jurnal (Sugiyarti et al., 2018) yang berpendapat bahwa peserta didik di abad 21 perlu memahami keterampilan, keilmuan, berpikir kritis, metakognitif, dan kreatif, selain itu peserta didik bisa berkomunikasi atau berkolaborasi secara efektif. (Arianti & Pramudita, 2022) juga berpendapat bahwa pada pembelajaran abad 21 ini sangat berkaitan dengan keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik. Kompetensi itu adalah komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi yang tinggi, selain itu peserta didik juga dituntut untuk terampil menggunakan teknologi. (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021) juga berpendapat bahwa tantangan di abad 21 adalah perubahan inovasi dan teknologi. Yang artinya guru harus siap untuk menghadapi perubahan di abad 21 sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut (Nafrin & Hudaidah, 2021) Agar tujuan pendidikan tetap tercapai maka dilaksanakan perubahan didalam system pendidikan.

Berdasarkan UU Kemendikbudristek No. 56 Tahun 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai pedoman Penerapan Kurikulum Baru di Sekolah Non Peserta Program Sekolah Penggerak. Menurut (Nugraha, 2022) perubahan kurikulum terjadi dikarenakan sesuatu yang lazim dan akan sering terjadi, dalam artian semua yang ada di dunia pasti akan berubah seiring jalannya waktu, termasuk didalam ranah pendidikan.

Menurut Reinita (2020) dalam jurnal (Octaliani, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran agar pesan/materi yang berikan guru kepada peserta didik dapat diterima dan direspon agar nantinya peserta didik dapat terlibat dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berguna di dalam proses belajar untuk mendukung perubahan kurikulum merdeka dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Menurut (Maulita & Erita, 2021) ilmu pengetahuan amat mudah didapati ditambah dengan perkembangan iptek semakin berkembang dengan cepat, hal ini bisa memengaruhi perkembangan belajar peserta didik. Media sendiri bisa menjadi alat perantara yang efektif antar guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Menurut (Erita & Sani 2021) dalam proses belajar hal yang perlu diperhatikan adalah kegiatan belajar/proses belajar. Karena itu akan menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pelajaran tersebut. Melihat hal itu banyak faktor yang memungkinkan tujuan belajar tidak tercapai, seperti guru, siswa, metode serta media yang dipakai. Media pembelajaran mempunyai poin yang akan berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Penerapan media pembelajaran juga diiringi dengan usaha guru di dalam kelas untuk memahami karakteristik peserta didik yang pada usianya memiliki rasa keingintahuan, berkeinginan tinggi, dan berkeinginan mencoba segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Adanya keragaman peserta didik yang heterogen, guru berusaha menyeimbangkan hal tersebut dengan bantuan media pembelajaran yang tepat (Handayani & Muhammadi, 2020). Menurut

(Indarti & Erita, 2021) bahwa media pembelajaran sangat berperan di dalam menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran bisa mengakomodasi para guru untuk menerangkan materi pembelajaran. Maka dari itu, di dalam proses pembelajaran sangat penting menerapkan media pembelajaran agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah peneliti laksanakan pada gugus 1 Kecamatan Padang Utara Kota Padang di SDN 01 UKS, SDN 02 UKS, SDN 07 UKS, SDN 29 UKU pada tanggal 30 Januari 2023, dilanjutkan pada tanggal 02 februari 2023 di SDN 25 Air Tawar Selatan, Peneliti mendapati bahwasanya sarana prasarana di sekolah sangat mendukung seperti wifi, infokus, speaker dan listrik sangat mendukung untuk menggunakan media pembelajaran digital, namun kenyataannya penggunaan media berbasis teknologi belum optimal, adapun media yang diterapkan oleh guru menggunakan media konvensional dan juga media abstrak. Guru kebanyakan berfokus pada buku paket dan LKS serta media gambar saja. peneliti juga menemukan bahwa ada satu sekolah di SDN 02 Ulak Karang Selatan yang sarana dan prasarana belum mendukung sama sekali sehingga penggunaan media digital memang belum bisa diterapkan. Selain itu keaktifan peserta didik didalam proses belajar juga sangat minim karena pembelajaran terlalu berfokus pada guru.

Salah satu inovasi yang bisa dipakai pada proses pembelajaran yakni *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* sejenis alat yang biasanya dipergunakan agar menghasilkan website, Games, Animasi dan juga media pembelajaran. Menurut (Rahmi et al., 2019) dalam firdaus (2012) *Macromedia Flash* merupakan peranti atau apk untuk animasi yang bisa dipergunakan selama pengembangan media pembelajaran interaktif. Menurut Gora, dalam jurnal (Fitri, J., Sarmidin, & Mailani, 2019) *Macromedia Flash 8* merupakan sejenis aplikasi yang bisa dipergunakan untuk mendesain animasi, games, presentasi dan media pembelajaran interaktif. Hal ini didukung oleh Rena (2014) dalam jurnal (Rahmi et al., 2019) *Macromedia Flash 8* yaitu apk yang diperuntukkan mendesain animasi dan website.

Menurut (Febriani, 2021) pendekatan konstruktivisme merupakan suatu proses dalam pembelajaran dimana proses tersebut untuk mengkondisikan siswa untuk aktif menciptakan sebuah konsep, pengertian, dan inovasi yang baru. Oleh sebab itu pembelajaran wajib digambarkan sedemikian rupa agar peserta didik mampu mengorganisasi pengalaman yang dialami menjadi pengetahuan bermakna. Secara teori desain ini membagikan kepada siswa agar dapat bebas untuk berfikir.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman dan Ari Widyaningrum (2019) yang mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku". Penelitian M. Husaini (2019) yang mengembangkan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Banjarsari Pandaan Pasuruan". Penelitian Verdian Lianto Hermansyah (2022) yang mengembangkan Multimedia Interaktif KERAMAT (Keragaman Rumah Adat) Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar". Penelitian Ulhaq Zuhdi (2021) yang mengembangkan Media (MEJARA) Menggunakan

Macromedia Flash 8 Pada Pelajaran IPS Materi Karakteristik Negara Asean Untuk Siswa Kelas IV SD”.

Kebaruan dari penelitian ini adalah mengembangkan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* menggunakan pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Dari permasalahan yang peneliti jabarkan diatas maka dari itu, peneliti bertujuan ingin mengembangkan Multimedia Interaktif yang sesuai diterapkan yakni *Macromedia Flash 8* menggunakan Pendekatan Konstruktivisme yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik dengan banyaknya bentuk proses pembelajaran serta template yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian yang diaplikasikan berupa pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sujadi (dalam Fatmawati, 2016) penelitian pengembangan proses yang dipakai untuk mengembangkan sebuah media atau memvalidasikan media yang sudah ada serta bisa dipertanggungjawabkan. Sedangkan menurut Suryana (2010) penelitian pengembangan ialah sebuah penelitian yang mempunyai tujuan menganalisis pola pertumbuhan dan perubahan sebuah produk. Penelitian pengembangan yang dipakai oleh peneliti yakni model pengembangan dengan memakai model ADDIE. Penelitian model ADDIE ini dikembangkan Robert Maribe Branch dalam mengembangkan media pembelajaran, Model ADDIE ini mempunyai beberapa langkah yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Cahyadi, 2019).

2.2. Prosedur

2.2.1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis berupa (1) Analisis kebutuhan guru, (2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik, (3) Analisis Kurikulum.

2.2.2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan proses dalam merancang Multimedia Interaktif memakai *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di kelas IV SD. Bahan akan dirancang seperti berikut: (1) Multimedia Interaktif didesain dengan *Macromedia Flash 8*. (2) Multimedia Interaktif didesain dengan *Macromedia Flash 8* diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi IPAS. (3) Penyajian materi IPAS didalam Multimedia Interaktif didesain memakai *Macromedia Flash 8* didesain semenarik mungkin. (4) Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* bisa diakses kapan pun. (5) Multimedia Interaktif didesain dengan *Macromedia Flash 8* yang berisi materi, gambar, video, audio, games dan soal evaluasi. (6) Multimedia pembelajaran yang telah didesain dapat digunakan secara mandiri maupun terbimbing. Pada tahap ini juga akan dirancang lembar validasi

kepada ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Dan juga akan dirancang lembar Praktikalitas kepada guru dan siswa.

2.2.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, Peneliti telah menyelesaikan Multimedia *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Sebelum diterapkan di sekolah tujuan maka akan dilaksanakan validasi yang akan dilaksanakan oleh ahli bahasa, ahli media juga ahli materi terlebih dahulu agar melihat kevalidan Multimedia yang dikembangkan untuk mendapat saran begitu juga masukan dari para ahli. Jika multimedia telah dikembangkan namun masih belum valid maka akan dilaksanakan revisi kembali sesuai saran juga masukan dari para ahli. Namun, jika sudah valid maka media sudah siap untuk diterapkan.

2.2.4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini, Multimedia Interaktif telah selesai dan teruji kevalidannya akan diterapkan pada proses pembelajaran khususnya di kelas IV SD. Pada tahap ini Peneliti akan mempersiapkan segala kebutuhan untuk melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan media yang sudah dikembangkan. Namun, seperti yang sudah jelaskan bahwa Peneliti mempertimbangkan tenaga, waktu, pikiran dan biaya, maka dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, Peneliti hanya melaksanakan dengan skala terbatas yaitu satu kelas, di kelas kelas IV.

2.2.5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini ialah proses untuk menilai apakah multimedia yang didesain sudah berhasil. Tahap evaluasi ini dilaksanakan dengan melakukan pengisian angket berupa respon guru dan juga peserta didik, dan juga soal tes di awal dan tes di akhir untuk mengukur seberapa efektif multimedia.

2.3. Subjek Uji Produk

Subjek uji coba yang diambil ialah peserta didik kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan. Pertimbangan peneliti untuk memilih subjek uji coba tersebut karena kelas itu adalah salah satu kelas yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dan juga lingkungan sekolah yang mendukung untuk melaksanakan penelitian.

2.4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang terdiri atas (1) Angket analisis kebutuhan Guru dan Peserta Didik. (2) Angket instrumen Validasi Multimedia, Validasi Materi dan Validasi Bahasa. (3) Angket Praktikalitas (Guru dan Peserta Didik). (4) Data Efektivitas, dilaksanakan dengan memberikan soal berupa Test di awal pembelajaran dan Test di akhir pembelajaran.

2.5. Teknik Analisis Data

Data yang didapati melalui penelitian merupakan hasil data validasi Multimedia Interaktif oleh para ahli. Dari hasil analisis Multimedia Interaktif yang didapat dan dianalisa kepada semua aspek yang ada didalam bentuk table dengan memakai skala likert. Teknik analisa praktikalitas dapat membantu untuk menganalisa data hasil pengamatan berupa angket respon guru dan peserta didik. Data angket mengenai respon guru dan peserta didik melalui proses pembelajaran yang dianalisa memakai ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas IV Sekolah Dasar memakai model ADDIE yang bisa dilihat seperti berikut:

3.1. Analysis (Analisis)

3.1.1. Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta yang ditemukan peneliti adalah penggunaan Media digital yang belum terlaksana secara optimal dalam proses belajar. Guru belum memanfaatkan media digital sehingga pelaksanaan proses belajar menjadi kurang maksimal dan monoton juga tidak sesuai dengan kurikulum merdeka. Melialana (2022) mengatakan fakta yang ada dilapangan bahwa guru masih mengandalkan teks, gambar dan LKS saja sehingga membuat pembelajar menjadi monoton. Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara serta pengisian angket bisa disimpulkan bahwasanya guru sangat butuh inovasi media ajar yang bisa dipergunakan ketika pembelajaran, media yang dapat dipergunakan adalah Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8*. Analisis kebutuhan peserta didik peneliti menyimpulkan bahwa peserta membutuhkan media yang menyenangkan dan juga interaktif.

3.1.2. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil studi, diperoleh informasi bahwa di kelas IV telah menerapkan kurikulum merdeka. Analisis kurikulum Ini bertujuan untuk mengetahui konsep atau gambaran media yang akan digunakan atau dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran IPAS BAB 5 Cerita Tentang Daerahku, pada Topik A (Daerahku dan Kekayaan Alamnya), Topik B (Keragaman Alam Indonesia).

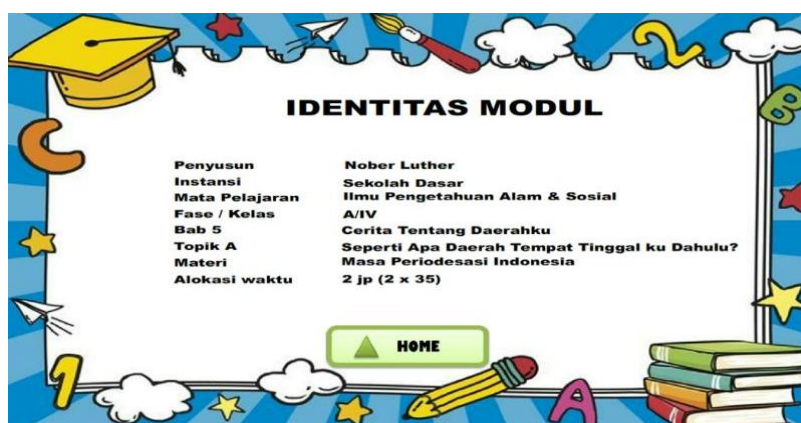
3.2. Design (Perancangan)

Pada tahap perencanaan, Peneliti mempersiapkan sebuah media ajar berbasis teknologi memakai aplikasi *Macromedia Flash 8*. Pada media tersebut Peneliti menyiapkan materi, video, soal evaluasi, kemudian menambahkan audio dan beberapa animasi agar media lebih menarik. Sejalan dengan

penelitian Permana (2017) prancangan produk seperti pembuatan storyboard yang mempyai fungsi untuk pedoman sama halnya peta yang memudahkan pembuatan media, menentukan materi, dan soal sesuai dengan kurikulum. Tampilan dari multimedia *Macromedia Flash 8* meliputi:



Gambar 1. Tampilan Pembukaan



Gambar 2. Tampilan Identitas modul



Gambar 3. Tampilan Capaian Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan Soal Evaluasi

3.3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, multimedia yang telah dirancang sedemikian rupa akan diujikan kepada ahli media, materi dan bahasa untuk melihat kevalidan dari multimedia yang telah dirancang. Menurut Saadah (2017:47) validitas yang dilaksanakan oleh ahli dalam assesmen media pembelajaran meliputi 3 aspek yaitu: “(1) kesesuaian tampilan dan warna, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan media, kejelasan audio aspek format media yang meliputi kemudahan penggunaan media, kesesuaian ukuran tulisan serta kesesuaian susunan media; (2) aspek format materi disesuaikan pada tujuan pembelajaran, materi disesuaikan dengan video yang ditampilkan, judul sesuai dengan materi, soal sesuai dengan materi; (3) aspek format bahasa yang meliputi penggunaan bahasa yang mudah dimengerti, sesuai dengan EBI, bahasa yang komunikatif.

3.3.1. Ahli Media

Data hasil uji validitas didapatkan dari Dosen PGSD FIP UNP yakni Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd. Uji validitas dilaksanakan sebanyak dua (2) kali. Validasi pertama dilaksanakan di tanggal 20 Februari 2023 dan mendapat hasil akhir dengan persentase 80%. sesudah direvisi atas saran dan masukan dari ahli, maka dilaksanakan Validasi kedua di tanggal 23 Februari 2023 dengan hasil akhir 90%. Setelah itu perhitungan akhir dari validasi media mendapat hasil akhir yaitu 85% “Sangat Valid”.

Tabel 1. Hasil Validasi (Aspek Media)

Pertemuan	Nilai	Persentase	Kategori	Rata-Rata
Validasi I	32	80%	Valid	85%
Validasi II	36	90%	Sangat Valid	Sangat Valid

3.3.2. Ahli Materi

Data hasil uji validitas didapatkan dari Dosen PGSD FIP UNP yaitu Ibu Nur Fadillah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Ahli Materi. Uji validitas pertama dilaksanakan di tanggal 22 Februari 2023 dengan persentase 87,5%. Setelah dilaksanakan revisi, maka dilaksanakan validasi kedua pada tanggal 28 Februari 2023 dengan hasil 95%. Setelah itu perhitungan akhir dari validasi media mendapat hasil akhir yaitu 91,25% “Sangat Valid”.

Tabel 2. Hasil Validasi (Aspek Materi)

Pertemuan	Nilai	Persentase	Kategori	Rata-Rata
Validasi I	35	87.5%	Sangat Valid	91.25%
Validasi II	38	95%	Sangat Valid	Sangat Valid

3.3.3. Validasi Bahasa

Data hasil uji validitas didapatkan dari Dosen PGSD FIP UNP yakni Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd selaku dosen Ahli Bahasa. Uji validasi pertama dilaksanakan di tanggal 21 Februari 2023. Hasil validasi pertama mendapat nilai dengan persentase 90%. Setelah melakukan revisi, maka dilaksanakan validasi kedua di tanggal 25 Februari 2023 dengan mendapat hasil 95%. Setelah itu perhitungan akhir dari validasi media mendapat hasil akhir yaitu 92, 5% dengan kategori “**Sangat Valid**”.

Tabel 3. Hasil Validasi (Aspek Bahasa)

Pertemuan	Nilai	Persentase	Kategori	Rata-Rata
Validasi I	18	90%	Sangat Valid	92.5%
Validasi II	19	95%	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan data validitas dari ahli media, materi dan bahasa diatas tingkat kevalidan menurut Hendriani dan Gusteti (2021) yang berada pada rentang pertama yaitu 86 - 100% dengan kategori sangat valid.

3.4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, Produk Multimedia *Macromedia Flash 8* telah siap untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Pada tahap ini, peneliti mengambil subjek penelitian di dua (2) sekolah yaitu SD Negeri 29 Ulak

Karang Utara dengan jumlah 9 peserta didik dan 1 guru Kelas IV dan SD Negeri 25 Air Tawar Selatan dengan jumlah 22 peserta didik dan 1 guru kelas IV.

3.5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan pengisian angket untuk melihat seberapa praktis serta efektif Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* digunakan. Peneliti menggunakan angket kepada guru dan peserta didik untuk mengukur seberapa praktis multimedia digunakan dan memberi soal test awal dan test akhir kepada peserta didik untuk menilai keefektifan multimedia. Produk yang sudah dibilang praktis ketika (1) praktisi menilai bahwasanya produk yang sudah ditingkatkan sudah bisa diimplementasikan di lapangan dan (2) tingkat penerapan produk sudah masuk pada kategori “baik” (M. Hafiz, 2013: 34).

3.5.1. Hasil Uji Praktikalitas

Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* di Sekolah percobaan yaitu SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan pada angket respon guru 92% dan angket respon peserta didik 92%. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwasanya Multimedia yang sudah dikembangkan sangat praktis sehingga layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji Praktikalitas Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* di sekolah tempat penelitian di kelas IV SD Negeri 29 Ulak Karang Utara pada angket respon guru 96% sedangkan uji praktikalitas pada respon peserta didik 95%. Dan di kelas IV SDN 25 Air Tawar Selatan pada angket respon guru 96% sedangkan uji praktikalitas pada respon peserta didik 95%. Berdasarkan data validitas dari ahli media, materi dan bahasa diatas tingkat kevalidan menurut Hendriani dan Gusteti (2021) yang berada pada rentang pertama yaitu 86 - 100% dengan kategori sangat valid. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwasanya bahwa Multimedia yang sudah dikembangkan sangat praktis dan layak dipergunakan didalam proses pembelajaran.

3.5.2. Hasil Efektivitas

Keefektifan mengarah pada tingkat konsisten tujuan dan pengalaman. Tingkat keefektifan media bisa dilihat dari *assesment* awal sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media juga kemauan peserta agar sering mengaplikasikan media yang sudah dikembangkan tersebut (M. Hafiz, 2013: 34).

Dari hasil tes di awal dan tes di akhir di sekolah uji coba **SDN 01 Ulak Karang Selatan** pada topik A *Pre test* 39% sedangkan *post test* 84%. Sedangkan pada topik B *pre test* 35% dan *post test* 81%. Pada Sekolah tempat penelitian di **SDN 29 Ulak Karang Utara**. Pada topik A *pre test* 37% sedangkan *post test* 81%, sedangkan pada Topik B hasil *pre test* 33% dan *post test* 83%. Dan di **SDN 25 Air Tawar Selatan** pada Topik A *pre test* 35% sedangkan *post test* 81%, sedangkan Topik B *pre test* 38% sedangkan *post test* 80%.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil tes diawal dan tes diakhir peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8*. Oleh sebab itu penggunaan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* efektif sehingga bisa diterapkan pada proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) Pembelajaran IPAS di kelas IV pada BAB 5 Topik A dan Topik B menggunakan *Macromedia Flash 8* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme mendapatkan hasil dari uji validas Media dengan kategori sangat valid, uji validitas media dengan kategori sangat valid dan uji validitas ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Dari hasil uji validitas maka multimedia interaktif dapat dipergunakan didalam pembelajaran di kelas IV; (2) Dari pengisian angket praktikalitas maka Pengembangan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD memperoleh hasil dengan kategori sangatr praktis untuk digunakan; (3) Dari hasil uji efektivitas pre test dan post test di ketahui bahwa hasil belajar peserta didik ada perubahan yang drastis sebelum dan sesudah menggunakan multimedia, sehingga bisa dikatakan bahwa multimedia yang dikembangkan sangat efektif dipergunakan ketika pembelajaran. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwasanya Multimedia yang telah dikembangkan dapat membantu memenuhi keperluan peserta didik ketika belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Dr. Yeni Erita, M. Pd selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada didalam penelitian skripsi ini. Terima kasih banyak kepada Ibu/Bapak dosen Validator, Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd. Ibu Nur Fadillah, S.Pd., M. Pd. dan juga Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd. yang sudah memberikan saran dan masukan sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan baik. Begitu juga kepada seluruh pihak sekolah yang sudah memberikan izin untuk penelitian serta surat menyurat sehingga penelitian ini berjalan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianti, N., & Pramudita, D. A. (2022). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Melalui Kerangka Community of Inquiry Dengan Model Think Pair Share. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(1), 65. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i1.50290>.
- Erita, M. G. S. & Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD. *Journal of Basic Education*, 4(1), 3622–3634.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Algoritma*, 12(1), 579–587. <http://jurtek.akprind.ac.id/bib/rancang-bangun-website-penyedia-layanan-weblog>

- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.202>
- Fitri, J., Sarmidin, & Mailani, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. *Jom Ftk Uniks*, 1((1)), 23–32.
- Hafiz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. Padang, vol. 16, no. 1. <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id> diakses 20 April 2023).
- Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(5), 78–88.
- Indarti, D. M., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantuan Aplikasi Kine Master Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3150–3159.
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324> diakses pada tanggal 07 oktober 2022
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD*. 4(1).
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Nugraha, T. S. 2022. Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 250-261. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301> diakses pada tanggal 05 oktober.
- Octaliani, L., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Menggunakan Model Pbl Pada Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 192–201. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.597>
- Oktaviani, I., & Desyandri, D. (2023). E-Modul IPAS Berbasis Aplikasi Flip Pdf Corporate Untuk Mendukung Implementasi “Kurikulum Merdeka” di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14400>
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>
- 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>
- Rifa, H.M., Sekar, N.F.A., Febyana, C., & Muhamad, R. Z. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>

Saadah, M., & Suhartini, R. 2017. Pembuatan Media Interaktif Pada Materi Grading Pola Dasar. *E-Journal*, 6(1), 42–51.

Setyaningsih, T., & S, F. (2023). Analisis Pemanfaatan *Macromedia Flash 8* sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 361. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10458>

Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444.

Suryana (2010). Metodologi penelitian. In *Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Palembang : UPI

Available online at:

