

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *MACROMEDIA*  
*FLASH 8* PADA KELAS V SD N 20 KURAO PAGANG**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh**

**ARESPI JUNINDRA**

**NPM. 1410013411026**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2018**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Arespi Junindra  
NPM : 1410013411026  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Bung Hatta  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis  
*Macromedia Flash 8* pada Kelas V SD N 20 Kurao  
Pagang

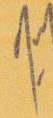
Disetujui oleh:  
Padang, 24 Juli 2018

Pembimbing 1



Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd.

Pembimbing 2



Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi PGSD



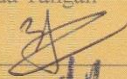


Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd.

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Dua Puluh Empat Juli** tahun **Dua Ribu Delapan Belas** bagi:

Nama : Arespi Junindra  
NPM : 1410013411026  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Bung Hatta  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis  
*Macromedia Flash 8* pada Kelas V SD N 20 Kurao  
Pagang

### Tim Penguji

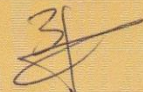
No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Muhammad Sahnan, M.Pd. : Ketua	
2.	Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd. : Sekretaris	
3.	Dr. Eril Syahmaidi, M.Pd. : Anggota	

**Lulus Ujian: Selasa, 24 Juli 2018**

Mengetahui,

  
Dekan FKIP  
  
Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi PGSD

  
Dr. Muhammad Sahnan, M.Pd.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arespi Junindra  
NPM : 1410013411026  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Bung Hatta  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis  
*Macromedia Flash 8* pada Kelas V SD N 20 Kurao  
Pagang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 29 Juli 2018  
Saya yang menyatakan

Arespi Junindra

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH 8 PADA KELAS V SD N 20 KURAO PAGANG**

**Arespi Junindra<sup>1</sup>, Dr. Muhammad Sahnani<sup>1</sup>, Yulfia Nora<sup>1</sup>**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Bung Hatta**  
**e-mail: [arespijunindra1@gmail.com](mailto:arespijunindra1@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V SD N 20 Kurao Pagang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 dengan materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dan lembar praktikalitas (angket respon guru dan siswa). Pada proses validasi, media divalidasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Pada proses praktikalitas, media diujicobakan oleh 1 orang guru dan 19 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran IPS kelas V berbasis *macromedia flash 8* dihasilkan memenuhi kriteria **sangat valid** dengan persentase penilaian sebesar **91,1%**, dan memenuhi kriteria **sangat praktis** dengan persentase **93,6%**. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS kelas V berbasis *macromedia flash 8* sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Media Pembelajaran IPS, Macromedia Flash 8*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Kelas V SD N 20 Kurao Pagang”**. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Sahnan, M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikam masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantumemfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai yang baik dan tapat pada waktunya.
5. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd., T., selaku validator ahli media yang telah membantu dalam memvalidasi media sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.

6. Ibu Nila Noberni, S.Pd., selaku guru kelas V.A SD N 20 Kurao Pagang yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
7. Kepala Sekolah SD N 20 Kurao Pagang yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian di SD N 20 Kurao Pagang sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
8. Irza Rusni mahasiswa PGSD angkatan 2016 selaku pengisi suara media pembelajaran IPS kelas V sehingga media ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik dan tepat pada waktunya.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang diberikan kepada peneliti akan mendapat limpahan rahmat dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini pada masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin yarobbal'alamiin.

Padang, 11 Juli 2018

Arespi Junindra  
NPM: 1410013411026

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk .....	8
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
I. Definisi Operasional .....	10

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori	
1. Pembelajaran IPS SD .....	12
a. Pengertian IPS .....	12
b. Tujuan pembelajaran IPS .....	13
c. IPS di Sekolah Dasar .....	14



2. Media Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
c. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	18
3. Karakter Siswa Sekolah Dasar.....	23
4. <i>Macromedia Flash 8</i> .....	24
a. Pengertian <i>Macromedia Flash 8</i> .....	24
b. Kelebihan <i>Macromedia Flash 8</i> .....	25
c. Istilah-istilah dalam <i>Macromedia Flash 8</i> .....	26
d. Langkah Kerja <i>Macromedia Flash 8</i> .....	27
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	32

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Prosedur Penelitian .....	34
C. Subjek Penelitian .....	39
D. Jenis Data .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Instrumen Penelitian .....	40
G. Teknik Analisis Data .....	40

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian).....	43
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	44
a. Membuat Garis Besar Program Media .....	44
b. Membuat <i>Flowchart</i> .....	44
c. Membuat <i>Storyboard</i> .....	46
d. Pengumpulan bahan.....	60
e. Pemograman.....	61

f. <i>Finishing</i> .....	61
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	61
<b>B. Pembahasan</b>	
1. Hasil Analisis <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	77
2. Hasil Analisis <i>Design</i> (Perancangan) .....	78
3. Hasil Analisis <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	78
a. Hasil Validasi .....	78
b. Hasil Praktikalitas .....	79
<b>C. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi .....</b>	<b>79</b>
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	81
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Daftar Tabel	Halaman
1. Garis Besar Program Media Pembelajaran IPS .....	37
2. Daftar Nama Validator Media .....	38
3. Kriteria Validitas.....	41
4. Kriteria Praktikalitas .....	42
5. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran IPS .....	46
6. Saran-Saran Validator Ahli Materi .....	61
7. Validasi Ahli Materi.....	64
8. Analisis Validasi Ahli Materi .....	65
9. Saran-Saran Validator Ahli Media.....	66
10. Validasi Ahli media .....	69
11. Analisis Validasi Ahli Media .....	70
12. Hasil Validasi Media Pembelajaran IPS .....	71
13. Analisis Angket Respon Guru .....	72
14. Analisis Angket Respon Siswa .....	73
15. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa .....	74

## DAFTAR BAGAN

<b>Daftar Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Pengembangan Konseptual .....	33
2. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran IPS .....	45

## DAFTAR GAMBAR

<b>Daftar Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Tampilan Awal pada <i>Macromedia Flash 8</i> .....	27
2. Tampilan Dokumen Baru pada <i>Macromedia Flash 8</i> .....	28
3. Tampilan <i>Convert to Symbol 1</i> .....	29
4. Tampilan <i>Convert to Symbol 2</i> .....	29
5. <i>Menu Actions</i> .....	30
6. Tampilan Impor Suara.....	30
7. Prosedur Penelitian .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Daftar Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
I. Analisis Nilai UTS.....	87
II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	88
III. Lembar Validasi Aspek Materi .....	103
IV. Lembar Validasi Aspek Media.....	109
V. Lembar Praktikalitas (AngketRespon Guru).....	113
VI. Lembar Praktikalitas (AngketResponSiswa) .....	115
VII. Analisis Praktikalitas Siswa .....	150
VIII. Dokumentasi Penelitian .....	151
IX. Surat Keterangan Selesai Magang .....	158
X. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas .....	159
XI. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	160
XII. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	161

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting diperoleh oleh manusia. Baik pendidikan yang diperoleh secara akademik dan non akademik melalui pendidikan formal maupun melalui pendidikan non formal. Khusus pada pendidikan formal, telah diatur ke dalam beberapa tingkatan atau jenjang pendidikan yaitu Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah sampai ke Perguruan Tinggi. Salah satu tujuan umum pendidikan adalah mencerdaskan anak bangsa. Menurut Maryani dan Syamsudin (2009:3) bahwa *“according psychologist agree that IQ contributes only 20 % of the factor that determine access, a full 80% comes from other factors, including emotional intelegence,”* selanjutnya dikatakan EQ meliputi *self awarenes, mood management, self motivation, impulse control and people skill*. Semua itu mencerminkan bahwa dunia pendidikan tidaklah cukup membuat peserta didik cerdas saja, kemampuan yang holistik dan terintegrasi sangat penting agar peserta didik mampu bersaing secara global.

Kemampuan yang holistik dan terintegrasi dapat diperoleh melalui pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan tentu bukanlah hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan tergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktik pembelajarannya diimplementasikan

(Sunaengsih, 2016:183). Salah satu cara dalam mengimplementasikan hal tersebut dapat melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Mata pelajaran IPS dapat mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat sehingga menjadi warga negara yang baik (Zahroul, 2014:1).

Tujuan Pendidikan IPS di tingkat sekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal konsep kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global (Zahroul, 2014:1-2). Terlaksananya tujuan tersebut tentu tidak lepas dari aspek-aspek yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya aspek media pembelajaran. Menurut Ngure, dkk. (2014:5), "*The media is considered the most efficient facilitators in the education set up*". Bahwa media dianggap sebagai fasilitator paling efisien dalam penyelenggaraan pendidikan. Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, sesuai dengan *level* atau tingkatan belajar siswa (Prawiro dan Irawan, 2012:33).



Menurut Rusman, dkk. (2011:170) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi tanggung jawab pendidik. Salah satunya penyiapan media pembelajaran IPS SD. Perlu diketahui sampai saat ini pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa (Fadhli, 2015:24).

Berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan magang III yang dilakukan oleh peneliti di SD N 20 Kuraog Pagang selama 1 bulan pada tanggal 20 Agustus 2017 sampai 20 September 2017, ditemukan beberapa fakta terkait dengan pembelajaran IPS kelas V. Fakta pertama, penggunaan media pembelajaran IPS masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Fakta kedua, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik sudah menggunakan media gambar dan grafik namun masih belum menggunakan media berbasis aplikasi komputer. Fakta ketiga, ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam

proses pembelajaran IPS di SD N 20 Kurao Pagang padahal sarana prasarana yang tersedia lengkap.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat melalui wawancara penulis dengan guru kelas V, yang bernama Ibu Nila Noberni pada tanggal 22 Agustus 2017, pukul 10.15 WIB juga disampaikan bahwa penggunaan media IPS kelas V juga masih belum optimal dilakukan meskipun sudah ada media-media gambar tetapi masih terbatas terhadap beberapa materi. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diakui juga masih minim karena pembuatan media melalui aplikasi-aplikasi membutuhkan keahlian, disamping keterbatasan waktu untuk mengembangkan media tersebut. Sejalan dengan itu, berdasarkan data analisis nilai Ulangan Tengah Semester mata pelajaran IPS kelas V.A tahun pelajaran 2017/2018 SD N 20 Kurao Pagang menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa, masih 50% yang nilainya berada pada kategori “tuntas”.

Berdasarkan paparan di atas, maka penting dibuat sebuah media pembelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran IPS yang menarik akan dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam pembelajaran (Madona & Nora, 2016:222). Saat ini, penggunaan program edukasi berbasis multimedia semakin populer di berbagai bidang pembelajaran (Lew dan Neo, 2014:101). Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *macromedia flash 8* yang merupakan *software* untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Penggunaan *macromedia flash 8* sangat mudah dan memiliki kelebihan diantaranya ialah *macromedia flash 8* dapat menganimasikan gambar dengan baik, mampu memproses keluar gambar dan

suara yang dinamis, mampu mendesain untuk berbagai media dan dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu animasi (Arda, dkk. 2015:69), sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran IPS di SD. Berdasarkan penelitian yang terdahulu oleh Wahyu Hari Prasetyo (2015) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 13 KINALI”, penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik. Maka, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Flash* 8 pada Kelas V SD N 20 Kurao Pagang”, dengan mengedepankan animasi yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPS masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Pendidik di SD N 20 Kurao Pagang pada kelas V.A dalam proses pembelajaran IPS belum menggunakan media interaktif berbasis aplikasi komputer.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran IPS di SD N 20 Kurao Pagang padahal sarana prasarana yang tersedia lengkap.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran IPS Berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V SD N 20 Kurao Pagang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V SD N 20 Kurao Pagang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V SD N 20 Kurao Pagang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang yang praktis ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang yang memenuhi kriteria valid.
2. Mengetahui media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang yang praktis.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran IPS pada mata pelajaran IPS kelas V.

#### b. Bagi pendidik

Pendidik dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

#### c. Bagi sekolah

Menambah ketersediaan media pembelajaran IPS untuk mata pelajaran IPS kelas V dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi informasi yang ada di sekolah.

## **G. Spesifikasi produk**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V SD. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPS dibuat menggunakan *macromedia flash 8*.
2. Media pembelajaran IPS terdiri dari lima bagian, yaitu:
  - a. Petunjuk, berisi petunjuk tombol-tombol penggunaan.
  - b. Materi, berisi materi ajar yang disesuaikan.
  - c. Latihan, berisi latihan sebanyak 10 buah yang disesuaikan dengan materi.
  - d. Profil, berisi tentang biodata penulis secara lengkap.
  - e. Penutup, berisi doa sesudah belajar.
3. Penyajian media pembelajaran IPS di desain dengan *stage* yang indah dengan ukuran 1024 X 600, jenis tulisan *times new roman*.
4. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran IPS menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.
5. Penyajian media pembelajaran IPS menggunakan, animasi, suara dan tombol interaktif sehingga media terlihat menarik.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Adapun beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Suatu pembelajaran akan lebih baik apabila menggunakan media yang mendukung. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran

dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Sakti, dkk. 2012:2).

- b. Alasan memilih multimedia pembelajaran interaktif ialah orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, orang mampu mengingat 30% dari yang didengar, orang mampu mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat dan orang mampu mengingat 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan (Wardani, dkk. 2014:75). Dengan menggunakan multimedia, dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* ini terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dengan materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang karena keterbatasan waktu.
- b. Produk pengembangan yang dihasilkan hanya dapat dipergunakan untuk kelas V SD.

## I. Definisi Operasional

Adapun penjelasan beberapa istilah yang berkenaan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* mata pelajaran IPS kelas V SD.
2. Media pembelajaran adalah media pembelajaran adalah sarana, alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran dan diterima oleh peserta didik.
3. Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sosial manusia di masyarakat yang dapat membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial, dan intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosial. Fokusnya ialah materi IPS kelas V yang dikembangkan melalui media yang menarik.
4. *Macromedia flash 8* adalah salah satu program pembuatan animasi yang dapat menggabungkan konsep-konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* sehingga mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.
5. Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi,



dengan indikator yang digunakan yaitu kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis dan aspek teknis.

6. Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh guru dan siswa. Praktikalitas media pembelajaran IPS di ujicoba dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran oleh guru. Kemudian guru dan siswa mengisi angket respon terhadap media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* 8. Adapun indikator angket respon guru dan siswa terdapat pada angket praktikalitas.