

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK
MACROMEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V
SD N 52 PARUPUK TABING, KECAMATAN KOTO TANGAH**

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**LILA RAHMI
NPM: 1410013411094**

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

UNIVERSITAS BUNG HATTA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK
MACROMEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS
V SDN 52 PARUPUK TABING DENGAN MATERI FUNGSI
ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN**

**Lila Rahmi¹, Hendra Hidayat¹, Ade Sri Madona¹
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
e-mail : lilarahmi2017@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* pada materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan untuk siswa kelas V SD. Jenis penelitian adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan model procedural yang menggunakan tiga tahap dari 4-D model, yang terdiri dari tahap penganalisis (*Define*), perancangan (*Design*) dan pengembangan (*Develop*). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Validator angket terdiri dari 2 orang dosen. Sedangkan untuk uji praktikalitas terdiri dari 1 orang guru dan 24 orang siswa SDN 52 Parupuk Tabing. Media yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas V SD dengan kategori sangat valid oleh validator dengan nilai rata-rata 3.73 presentase 93.45% baik dari aspek didaktif, konstruksi dan teknis. Media yang dihasilkan juga dikategorikan sangat praktis oleh guru dengan nilai rata-rata 3.63 presentase 90.93% dan dikategorikan praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 3.40 presentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* pada materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan sudah valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas V SD.

Kata kunci : Media Pembelajaran, IPA, *Macromedia Flash*, Valid dan Praktis

KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah diucapkan kehadiran Allah Swt atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD N 52 Parupuk Tabing”. Selanjutnya salawat beserta salam semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta, Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Hendra Hidayat, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Ade Sri Madona, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd dan Ibu Syafni Gusnita Sari, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.

4. Bapak Drs. Khairul, M.Sc dan Bapak D.rs. Yusrizal, M.Si selaku Dekan dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Dr. Eril Syahmaidi, M.Pd, selaku pakar ahli media pembelajaran yang telah bersedia membimbing dalam pembuatan media.
6. Ibu Rona Taula Sari, S.Si, M.Pd., selaku pakar ahli isi materi yang telah bersedia membimbing dalam penulisan materi.
7. Ibu Erna Mulyani, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 52 Parupuk Tabing, yang telah bersedia memberikan izin peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ibu Ramadhani, S.Pd., selaku guru kelas V SD Negeri 52 Parupuk Tabing dan yang telah bersedia memberikan izin peneliti melakukan penelitian dikelas V.
9. Kedua orang tua yang telah memberikan motivasi dan dukungan material dalam penyelesaian skripsi.
10. Kepada teman-teman yang telah sama-sama berjuang dan telah memberi semangat dalam penyelesaian skripsi.

Semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk Bapak, dan Ibu berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amiin ya Rabbal ‘alamiin. Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, 3 Mei 2018
Peneliti

Lila Rahmi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ideintifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk Media Pembelajaran.....	7
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	10
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual	25
BAB III METODOLOGI PENDIDIKAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Model Pengembangan	26

C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	
Pengembangan	28
D. Subjek Uji Coba	37
E. Jenis Data	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Instrumen Penelitian.....	38
H. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator	33
2. Daftar Nama Praktikalitas	34
3. Daftar Skala Likert	38
4. Daftar Kriteria Penilaian Validitas	39
5. Daftar Kriteria Penilaian Praktikalitas	40
6. Saran Validator	51
7. Data Hasil Validasi	52
8. Data Hasil Praktikalitas	53
9. Daftar Respon Siswa	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Konseptual.....	35
2. Langkah-langkah Pengembangan Media	36
3. Tampilan Cover.....	46
4. Tampilan Menu	47
5. UtamaTampilan Sk Kd.....	47
6. Tampilan Materi.....	48
7. Tampilan Petunjuk	49
8. Tampilan Menu Latihan.....	49
9. Tampilan Evaluasi Objektif	50
10. Tampilan Latihan Mencocokkan.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart Media Pembelajaran dalam Bentuk <i>Macromedia Flash</i>	68
2. Story Board Media Pembelajaran dalam Bentuk <i>Macromedia Flash</i>	69
3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	80
4. Lembar Validasi oleh Validator	81
5. Lembar Praktikalitas oleh Guru	87
6. Lembar Praktikalitas oleh Siswa.....	90
7. Data Nilai Validasi oleh Validator.....	101
8. Data Nilai Praktikalitas oleh Guru.....	103
9. Data Nilai Respon Siswa.....	105
10. Dokumentasi	106
11. Surat Izin Observasi	108
12. Surat Balasan Observasi dari Sekolah	109
13. Surat Izin Penelitian dari Universitas.....	110
14. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	111
15. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah	112

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dimana peserta didik diharapkan dapat berkembang dengan potensi yang dimiliki peserta didik dengan tanpa memaksa kehendak orang dewasa baik guru maupun orang tua namun pendidikan diharapkan dapat berkembang dengan mengupayakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak untuk mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik seoptimal mungkin. Artinya yang diharapkan adalah guru sebagai fasilitator pendidikan harus mampu aktif menciptakan iklim pembelajaran yang aktif pula di kelas agar dapat membuat peserta didik tersebut ikut serta beraktivitas dalam pembelajaran sehingga dapat menggali potensi yang ada pada diri peserta didik.

Untuk mendapatkan kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan maka diperlukannya belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. (Arsyad 2009: 1).

Perubahan tingkah laku seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah,

bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Sumber belajar dan fasilitas belajar seperti proyektor *overhead*, televisi, komputer dan lainnya merupakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Salah satu hasil pemanfaatan alat-alat tersebut adalah sebagai pembuatan media, merupakan salah satu pemanfaatan fungsi alat-alat tersebut.

Media sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan pendidikan disekolah. Akan tetapi media pembelajaran harus yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan juga dapat membuat proses pembelajaran yang sedang berlangsung lebih aktif lagi.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi, dan

lingkaran belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Salah satu program *software* yang sedang berkembang adalah *macromedia flash*. Menurut Astuti Salim dkk dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 2011*. *Macromedia flash* adalah salah satu FutureSplash animator yang memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara visual dan lebih menarik. Flash adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar, sehingga sangat membantu guru dalam membuat instrumen pembelajaran. Cara kerja *macromedia flash* ini berupa penyajian animasi secara visual dalam bentuk tulisan, gambar dan lain-lain yang dapat digerakkan sesuai yang diinginkan berdasarkan konsep yang dipakai. Melalui penerapan media pembelajaran ini diharapkan akan mempermudah siswa dalam mengungkapkan bagaimana ia melihat persoalan dan apa yang akan dibuat persoalan itu. Inilah salah satu jalan menciptakan refleksi yang menuntut kesadaran akan apa yang sedang dipikirkan dan dilakukan. Pembelajaran dimulai dengan adanya fakta sehingga menghasilkan masalah yang berkaitan dengan percobaan yang dilakukan. Masalah-masalah yang muncul dibawa ke dalam kelas untuk selanjutnya dilakukan diskusi kelompok dan diskusi kelas. Unjuk kebolehan siswa di depan kelas dilaksanakan agar kesalahan konsep yang dimungkinkan terjadi masih bisa diperbaiki. Dengan demikian kemandirian siswa dengan sendirinya akan terbentuk melalui proses penemuan fakta dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

Penggunaan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Selain itu, penggunaan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran juga dapat menghasilkan perubahan pada diri siswa, terutama *macromedia flash* dilengkapi dengan berbagai animasi menarik sehingga siswa bisa lebih aktif dalam belajar karena terdapat animasi yang menarik. Salah satu komponen pendidikan tersebut adalah proses pembelajaran dimana didalamnya terdapat penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Jadi, *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu sarana bahan untuk belajar kepada siswa dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbentuk *macromedia flash* dalam materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas V SDN 52 Parupuk Tabing yaitu Ramadhani, S.Pd pada hari Senin dan Kamis tanggal 13 dan 16 November 2017. Dari hasil observasi pada hari Senin tanggal 13 November 2017 diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kurang kreatif yaitu menggunakan media gambar saja. Media yang digunakan oleh guru terlalu kecil dan warna yang kurang menarik, kurangnya kemampuan guru dalam menggali informasi yang ada pada gambar tersebut. Guru terlalu banyak menjelaskan pembelajaran menggunakan tulisan. Dari hasil wawancara hari Kamis tanggal 16 November 2017 didapatkan informasi bahwa kurangnya kemampuan guru dalam menyiapkan media berbasis teknologi, penggunaan media merupakan suatu beban bagi guru dan juga kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media, karena kecenderungan guru

yang mengcopy gambar yang ada pada internet dan buku paket. Pernyataan siswa mengatakan bahwa gambar yang digunakan terlalu kecil dan kurang jelas, karena sebab itu siswa tidak mampu memahami pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka alternatif solusi dari penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* yang valid dan praktis pada materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan pada mata Pelajaran IPA. Oleh Karena Itu, penulis telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 52 Perupuk Tabing “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang kreatif.
2. Dalam pembelajaran guru menggunakan gambar yang terlalu kecil
3. Media pembelajaran yang digunakan warnanya kurang menarik.
4. Guru terlalu banyak menggunakan tulisan.
5. Kurang mampunya menggali informasi dari gambar tersebut.
6. Guru belum mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini berupa penelitian pengembangan menggunakan tipe 4D, namun karena keterbatasan waktu penelitian maka tipe 4D tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya, hanya tiga dari

empat langkah yang bisa dilaksanakan yaitu: *define*, *design* dan *develop*, dengan demikian penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *macromedia flash* dalam materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan yang valid dan praktis, dan efektivitas tidak dilakukan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* dalam materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan untuk siswa kelas V SDN 52 Parupuk Tabing yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* dalam materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan untuk siswa kelas V SDN 52 Parupuk Tabing yang praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan untuk siswa kelas V SDN 52 Parupuk Tabing yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA fungsi organ tubuh manusia dan hewan siswa kelas V SDN 52 Parupuk Tabing yang memenuhi kriteria praktis.

F. Spesifikasi Produk Media Pembelajaran

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif dalam bentuk *macromedia flash* bertujuan agar peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya.
2. Media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* ini dirancang untuk dapat digunakan secara klasikal, kelompok, maupun individual. Secara klasikal, guru dapat memanfaatkan LCD proyektor, berkelompok dengan komputer untuk beberapa peserta didik, maupun individual dimana komputer perorangan.
3. Media pembelajaran interaktif terdiri dari 5 bagian :
 - a) Cover, berisi identitas diri dan judul media pembelajaran
 - b) Menu utama berisi tombol pilihan seperti materi, latihan, penutup profil.
 - c) Materi, berisi materi ajar yang di sesuaikan
 - d) Latihan, 10 buah soal untuk menguji kemampuan siswa dan latihan mencocokkan untuk belajar sambil bermain.
 - e) Penutup, ucapan terima kasih
 - f) Profil, berisi identitas diri
4. Memuat Kompetensi Dasar dan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif secara sederhana.

5. Menu utama berisi petunjuk untuk melihat isi dari animasi balon udara yang terdiri dari 5 buah balon yaitu berdoa, materi, latihan, penutup dan profil.
6. Setiap submateri dimulai dari gambar-gambar animasi atau persoalan realistis yang dapat diselesaikan jika memahami submateri tersebut dengan baik.
7. Menggunakan animasi untuk membantu peserta didik memvisualisasikan materi yang tidak bisa tervisualisasi oleh buku teks atau bahan ajar dalam bentuk cetak.
8. Memuat latihan pada setiap submateri berupa pilihan ganda untuk menguji pemahaman terhadap materi yang dipelajari, setelah mengerjakan latihan peserta didik langsung mengetahui nilainya dan diberikan penjelasan mengenai jawaban yang tidak bisa peserta didik jawab dengan benar dan latihan berupa mencocokkan gambar. Latihan ini tidak hanya untuk belajar tetapi ada unsur game didalamnya yang membuat pelajaran terlihat menarik.
9. Bahasa dalam media pembelajaran interaktif adalah Bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V SD.

G. Manfaat penelitian

1. Bagi peneliti
 - a. Sebagai sarana dalam mengimplementasikan teori-teori yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

- b. Menambah pengalaman dan menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat menjadi guru nanti.
2. Bagi peserta didik
 - a. Memberikan pengalaman belajar yang bermakna.
 - b. Membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan melalui media pembelajaran berbentuk *macromedia flash*
3. Bagi guru, sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan.
4. Bagi kepala sekolah, sebagai pertimbangan dalam menentukan kebijakan dalam pembelajaran IPA.
5. Bagi peneliti lain, sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut yang relevan.