

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH 8 PADA KELAS IV SD N 06  
BALAI BADAQ KABUPATEN AGAM**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**

**RAHMAD WAHYUGI**  
1410013411031



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

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH 8 PADA KELAS IV SD Negeri 06  
BALAI BADAQ KABUPATEN AGAM**

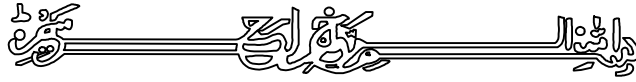
**Rahmad Wahyugi<sup>1</sup>, Yusrizal<sup>1</sup>, Darwianis<sup>1</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
e-mail : [rahmad.wahyugi12@gmail.com](mailto:rahmad.wahyugi12@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pengumpulan data dilakukan dengan validasi dan uji coba media yang dikembangkan. Rancangan media yang telah didesain divalidasi oleh tiga orang pakar kemudian diujicoba secara terbatas di kelas IV SDN 06 Balai Badak Kabupaten Agam untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas media yang dikembangkan. Dari hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia pada kelas IV SDN ini berada pada kategori sangat valid dari aspek kelayakan isi dengan persentase kevalidan 93%, dari aspek penyajian atau desain dinyatakan valid dengan presentase kevalidan 89% serta dari aspek bahasa dinyatakan cukup valid dengan persentase kevalidan 67 %. Media yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis oleh guru dengan persentase kepraktisan 97,5% dan menurut peserta didik dikategorikan sangat praktis dengan persentase kepraktisan 91,8%. Pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan dinyatakan efektif hal ini dilihat dengan melakukan uji t terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{tabel} = 2,036$  dan  $t_{hitung} = 2,36$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $2,36 > 2,036$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* yang dikembangkan terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Pembelajaran PPKn, Media, *Macromedia Flash 8*.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillahrabbi'alamiin kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemampuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis *Macromedia Flash 8* pada kelas IV SDN 06 Balai Badak Kabupaten Agam". Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini, sehingga menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan 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 Drs. H. Yusrizal, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Darwianis, M.H, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dekan dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung
5. Ibu Elia Em Anis, S.Pd., selaku guru kelas IV SD Negeri 06 Balai Badak yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian dikelas IV.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta
7. Teristimewa kepada kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan baik secara materi maupun moral kepada penulis.

8. Terima kasih kepada Ella Marsela yang telah banyak membantu dan bersedia mengisi suara pada media pembelajaran PPKn kelas IV SD yang peneliti kembangkan.
9. Teman-teman mahasiswa PGSD FKIP Universitas Bung Hatta yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.

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, 26 Agustus 2018

Peneliti

## 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>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Pentingnya pengembangan.....	9
I. Keterbatasan pengembangan.....	9
J. Defenisi Operasional .....	10
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori... ..	11
1. Tinjauan tentang Belajar dan Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Belajar .....	11
b. Pengertian Pembelajaran.....	12
2. Tinjauan tentang Pembelajaran PPKn di SD .....	13
a. Pengertian Pembelajaran PPKn .....	13
b. Tujuan Pembelajaran PPKn .....	14
c. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran PPKn.....	14
3. Tinjauan tentang Media Pembelajaran .....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	15
b. Manfaat Media Pembelajaran .....	16
c. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
d. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran.....	18
4. Tinjauan tentang Multimedia.....	18
a. Pengertian Multimedia.....	18
b. Kelebihan Multimedia .....	19

5. Tinjauan Tentang <i>Macromedia Flash 8</i> .....	20
a. Pengertian <i>Macromedia flash 8</i> .....	20
b. Kelebihan <i>Macromedia flash 8</i> .....	22
c. Istilah-istilah dalam <i>Macromedia flash 8</i> .....	23
d. Manfaat <i>Macromedia flash 8</i> .....	23
B. Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Konseptual .....	25
D. Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Metode Penelitian .....	28
B. Model Pengembangan .....	28
C. Prosedur Penelitian .....	29
D. Jenis Data .....	40
E. Teknik Pengumpul Data .....	40
F. Instrumen Penelitian .....	40
G. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A. Hasil Penelitian.....	56
1. Media Pembelajaran PPKn yang Ada.....	56
2. Hasil Analisis Kurikulum .....	59
3. Hasil Analisis Peserta Didik .....	60
4. Hasil Media Pembelajaran yang Dikembangkan.....	61
5. Hasil Validasi Oleh Pakar.....	66
6. Hasil Tahap Implementasi .....	76
7. Hasil Praktikalitas dan Efektif.....	78
B. Pembahasan ... ..	89
1. Validitas media pembelajaran PPKn berbasis <i>macromedia flash 8</i> .....	89
2. Praktikalitas media pembelajaran PPKn berbasis <i>macromedia flash 8</i> ..	91
3. Efektivitas media pembelajaran PPKn berbasis <i>macromedia flash 8</i> ....	92
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. <i>Storyboard</i> Pengembangan Media .....	32
2. Skor Jawaban Setiap Pertanyaan Pada Lembar Validasi .....	42
3. Aspek Validasi Media Pembelajaran.....	42
4. Kriteria Validitas .....	45
5. Kriteria Nilai Kepraktisan .....	46
6. Klasifikasi Validitas .....	47
7. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda .....	48
8. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	50
9. Klasifikasi Realibilitas.....	51
10. Hasil Validasi Pakar Materi .....	67
11. Komentar dan Saran dari Pakar Materi .....	69
12. Hasil Validasi Pakar Multimedia .....	71
13. Komentar dan Saran dari Pakar Multimedia.....	73
14. Hasil Validasi Pakar Bahasa .....	74
15. Komentar dan Saran dari Pakar Bahasa .....	76
16. Hasil Praktikalitas oleh Guru .....	79
17. Profil peserta didik .....	82
18. Hasil Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	83
19. Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	85
20. Rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	86
21. Perhitungan Rata-rata Simpangan Baku dan Varians <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	86
22. Hasil Uji Normalitas .....	87
23. Hasil Uji Homogenitas .....	88
24. Uji Hipotesis .....	89

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Media yang Digunakan Guru .....	5
2. Tahap Model Pengembangan ADDIE .....	29
3. Model <i>flowchart drill and practice</i> .....	31
4. Desain eksperimen <i>pretest posttest</i> .....	35
5. Halaman loading.....	57
6. Halaman profil.....	57
7. Halaman tema dan sub tema.....	57
8. Halaman kompetensi dasar.....	58
9. Halaman materi.....	58
10. Halaman ucapan terima kasih .....	59
11. Halaman Pembuka .....	62
12. Halaman Menu Utama .....	63
13. Halaman Petunjuk.....	63
14. Halaman Materi.....	64
15. Halaman Video.....	65
16. Halaman Soal .....	65
17. Halaman Profil .....	66



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengembangkan potensi peserta didik yang disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tersebut maka, pada Tahun 2013 pemerintah Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang mana pada kurikulum 2013 sistem pembelajarannya dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan atau disingkat dengan PPKn.

Mata pelajaran PPKn dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang semula dikenal dalam kurikulum 2006. Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 57 Tahun 2014 menyatakan bahwasanya mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dimasukkan kedalam mata pelajaran kelompok umum A yaitu program kurikuler yang bertujuan untuk

mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik tersebut terjadi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bisa dikatakan sebagai suatu proses belajar mengajar.

Rusman, dkk (2011: 41), menyatakan “terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran antara lain: tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran”. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Pada saat sekarang ini media memegang peranan penting di dalam membantu tercapainya proses pembelajaran. Media berkaitan dengan teknologi dan selalu mengalami perkembangan zaman, salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi. Selain itu pendidikan di Indonesia menuntut peserta didik untuk belajar secara aktif sehingga guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator.

Sebagaimana yang disebutkan dalam peraturan pemerintah RI nomor 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Rusman (2013:16),

Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan di mana guru dan peserta didik akan sama-sama memainkan peranan penting dalam

kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang bisa melakukan apa saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif peserta didik yang ada pada dirinya. Pengetahuan, kemahiran dan pengalaman guru diintegrasikan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan profesional agar lebih bervariasi, bermakna dan menyenangkan, untuk itu guru harus melihat potensi yang ada pada diri peserta didik.

Untuk itu guru perlu mengikuti perkembangan zaman, begitu juga dengan peserta didik perlu belajar sesuai dengan zamannya. Sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu dapat membuat pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga tercipta multi interaksi, baik antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik. Hal tersebut juga harus diciptakan dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Pada pembelajaran abad ke-21 kita menemukan kecanggihan teknologi (ICT) berada dalam ruang kelas seperti komputer, LCD, televisi, jaringan komputer, OHP, dan video yang membantu seorang guru dalam menyampaikan materi di kelas, dan banyak perubahan-perubahan lainnya yang terjadi di kelas di abad pengetahuan sekarang ini, seperti di sekolah dilengkapi dengan laboratorium komputer, laboratorium bahasa, bengkel kerja, ICT center, perpustakaan digital (*e-library*), *e-learning* dan media pembelajaran berbasis komputer. Untuk dapat menggunakan peralatan digital sebagai media pembelajaran di dalam kelas, maka guru abad ke-21 dituntut untuk memiliki keahlian-keahlian yang pada masa lalu belum diperhitungkan. Keahlian-keahlian standar guru abad ke-21 sebagaimana diungkapkan edukasi kompasiana sebagai berikut: 1) dapat mengoperasikan dan

mengerti komputer atau laptop, 2) menguasai berbagai *software* seperti *microsoft office* ataupun yang sejenis dengan itu, 3) dapat mengoperasikan kamera video, karena dengan membawa rekaman atau foto kedalam ruangan kelas dapat membantu siswa belajar, 4) mampu mengedit gambar atau video (dapat membuat film sederhana untuk keperluan belajar), 5) dapat membuat presentasi dan mempunyai keahlian untuk memberikan presentasi yang menarik, 6) dapat menulis esai atau cerita sederhana, untuk mengajarkan siswa ber-esai ria, 7) familiar dengan jejaring sosial dan internet, 8) mengenal dunia *blogging* atau paling tidak mempunyai blog sendiri meski sederhana saja.

Dari observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD N 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam pada hari Kamis tanggal 02 November 2017 sampai hari Sabtu tanggal 04 November 2017 dan dilanjutkan pada hari Kamis tanggal 09 sampai hari Sabtu 11 November 2017 yang mana jumlah peserta didik sebanyak 17 orang yang terdiri dari laki-laki 8 orang dan perempuan 9 orang. Pada observasi tersebut dari hasil yang peneliti amati guru sudah menggunakan media berupa media gambar pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan media gambar yang digunakan oleh guru peserta didik sudah mulai terbantu memahami materi yang diberikan oleh guru. Di sekolah tersebut juga terdapat fasilitas seperti 1 buah infokus dan 1 buah komputer yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan akan tetapi, fasilitas tersebut belum dioptimalkan oleh guru untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan guru kelas IV SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam yaitu Ibu Elia Em Anis, berikut penjelasan Bu Elia :

Peserta didik kelas IV dalam pembelajaran PPKn berlangsung dengan baik, namun kendala adalah minat dari peserta didik dalam pembelajaran yang masih kurang. Selain itu, peserta didik di kelas IV SDN O6 Balai Badak mayoritas adalah menengah kebawah, jadi mereka kurang terfasilitasi untuk sarana pembelajaran dari orang tua. Untuk media pembelajaran saya masih menggunakan media seperti media gambar dan itupun hanya sekali-kali saya gunakan. Untuk penggunaan media berbasis komputer saya belum menggunakannya pada saat proses pembelajaran. Sekolah telah menyediakan fasilitas seperti terdapat 1 buah komputer dan 1 buah infokus yang bisa digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran. Namun, guru belum memanfaatkannya dengan baik. Kalau perubahan ada. Hal ini dapat dilihat ketika menggunakan media peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran daripada tidak menggunakan media.



Gambar 1. Salah satu media yang digunakan guru

Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian tentang media pembelajaran berbasis komputer yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Kelas IV di SD N 06 Balai Badak Kabupaten Agam, yang mana pada media ini menggabungkan teks, video, gambar, audio dan animasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu 1) tahap analisis 2) tahap *design*, 3) *development*, 4) tahap *implementation* dan 5) tahap *evaluation*. Hal tersebut diharapkan dapat

mendukung dalam proses transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik lebih menarik dan menyenangkan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pendidik abda ke-21 dituntut harus mampu menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran.. Pendidik di SD N 06 Balai Badak pada kelas IV dalam proses pembelajaran di kelas belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi komputer.
2. Hanya 25 % murid yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* di SDN 06 Balai Badak Kabupaten Agam

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan terarah dan mencapai sasaran, untuk itu masalah penelitian perlu dibatasi. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada kelas IV SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam pada materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang valid, praktis dan efektif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana media pembelajaran PPKn Kelas IV SDN berbasis komputer yang ada pada saat sekarang ini?
2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Kelas IV SDN 06 Balai Badak Kabupaten Agam yang memenuhi kriteria valid, Praktis dan efektif ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengemukakan media pembelajaran PPKn Kelas IV SDN berbasis komputer yang ada pada saat sekarang ini.
2. Menghasilkan media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang bersifat akademik, praktis dan teoritis.

1. Manfaat akademik
  - a. Bagi Peneliti

Pengembangan produk media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada kelas IV dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

## 2. Manfaat praktik

### a. Bagi guru

Media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada kelas IV diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

### b. Bagi siswa

Siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

## 3. Manfaat teoritis

### a. Bagi sekolah

Menambah rujukan tentang pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

## **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada kelas IV SD N 06 Balai Badak. Media pembelajaran ini di desain sesuai tahap perkembangan anak pada mata pelajaran PPKn.

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*.



2. Media pembelajaran terdiri dari tujuh bagian, yaitu:

- a. Halaman pembuka, berisi loading, identitas diri, ucapan selamat datang dan judul materi pembelajaran.
- b. Menu utama, berisi tombol-tombol yang terdiri dari tombol petunjuk materi, video, latihan, dan profil.
- c. Petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran.
- d. Materi, berisi materi ajar yang disesuaikan.
- e. Video, berisi video yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- f. Latihan, berisi soal latihan untuk menguji pengetahuan peserta didik
- g. Profil, berisi tentang biodata pengembang secara lengkap.

#### **H. Pentingnya Pengembangan**

Sugiyono (2016: 30), “metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Produk yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran interaktif, sehingga dengan menggunakan media ini, akan tercipta pembelajaran yang praktis dan menyenangkan.

#### **I. Keterbatasan Pengembangan**

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

1. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk materi PPKn Sekolah Dasar kelas IV pada materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia.

2. Produk pengembangan yang dihasilkan hanya dapat dipergunakan untuk Sekolah Dasar kelas IV.

#### **J. Definisi Operasional**

1. Media pembelajaran interaktif merupakan seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaanya dapat belajar dengan bimbingan, maupun tanpa bimbingan guru.
2. Validasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar untuk mendapatkan tingkat kevalidan dari media pembelajaran.
3. Praktikalitas media pembelajaran adalah kegiatan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran.
4. Efektifitas media, yaitu dampak atau pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.