



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH MUATAN PEMBELAJARAN PPK_n MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SD NEGERI PATEMON 01 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Arina Urnika
1401416476**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Muatan Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang”, karya:

Nama : Arina Urnika

NIM : 1401416476

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SI

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, September 2020

Diketahui Oleh,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Asrori, M.Pd

NIP. 196008201987031003

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Susilo Tri Widodo".

Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H

NIP.198507212014041001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Muatan Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang" karya:

Nama : Arina Urnika

NIM : 1401416476

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, hari Rabu, tanggal 07 Oktober 2020.

Semarang, 07 Oktober 2020

Panitia Ujian



Sekretaris

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji I

Trimurtini, S.Pd., M.Pd.
NIP 198105102006042002

Penguji II

Drs. Purhomo, M.Pd.
NIP 196703141992031005

Penguji III

Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H.
NIP.198507212014041001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Arina Umika

NIM : 1401416476

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Muatan
Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV
SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan karya ilmiah dari orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, September 2020

Peneliti



Arina Umika

NIM. 1401416476

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tujuan teknologi bukanlah untuk membingungkan otak tetapi untuk melayani tubuh.” (William S. Burroughs)

“Teknologi adalah api unggun yang kita gunakan untuk menceritakan kisah kita.”
(Laurie Anderson)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti sembahkan untuk:

1. Kedua orangtua tercinta dan tersayang Bapak Drs. Syahid dan Ibu Purtini yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Alamamater tercinta PGSD FIP UNNES.

ABSTRAK

Urnika, Arina. 2020 *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Muatan Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H.

Latar belakang penelitian ini adalah ditemukannya permasalahan berupa kurangnya penggunaan media interaktif untuk muatan pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan desain media, dan mengetahui kelayakan multimedia materi keberagaman budaya Indonesia.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall*. Yang hanya menggunakan 5 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) Produk Akhir. Subjek penelitian adalah validasi ahli materi, media dan guru (user), teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa wawancara, angket, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* diuji kelayakannya dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan user (guru). Hasil dari ahli materi kelayakan media memperoleh skor 97,5 (sangat layak), ahli media tahap I memperoleh skor 90% (sangat layak) dengan catatan perbaikan pada tahap II memperoleh skor 93,3% (sangat layak), penilaian dari user (guru) memperoleh skor 99% (sangat layak) sehingga multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia layak diuji cobakan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajara multimedia interaktif berbasis *adobe flash* layak digunakan untuk pembelajaran di kelas IV SD Negeri Patemon 01 materi keberagaman budaya Indonesia muatan PPKn. Saran bagi guru supaya guru memanfaatkan kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti dan menggunakannya saat pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Adobe Flash, Keberagaman budaya Indonesia, Multimedia

PRAKATA

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Muatan Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini dapat terselesaikan Karen banyak pihak, untuk itu peneliti ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fatkhur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pnedidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Trimurtini, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen Penguji I.
5. Drs. Purnomo, M.Pd., sebagai dosen Penguji II.
6. Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H., dosen pembimbing dan dosen penguji III.
7. Dra. Wiwik Sri Sudarti, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Patemon 01 Kota Semarang
8. Hubaibi Kirom M., S.Pd., Guru Kelas IV SDNegeri Patemon 01 Kota Semarang.

Semoga pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah, kemuliaan dan lindungan dari Allah SWT, dan peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang, 07 Oktober 2020
Peneliti



Arina Urnika
NIM. 1401416476

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teoretis	12
2.1.1 Hakikat Belajar	12
2.1.2 Media Pembelajaran	17
2.1.3 Multimedia	28
2.1.4 Multimedia Interaktif	31
2.1.5 Adobe Flash	35

2.1.6	Mata Pelajaran PPKn.....	38
2.1.7	Keberagaman Budaya Indonesia.....	39
2.1.8	Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Materi Keberagaman Budaya Indonesia	40
2.2	Kajian Empiris.....	41
2.3	Kerangka Berpikir	54
BAB III METODE PENELITIAN		57
3.1	Desain Penelitian	57
3.1.1	Jenis Penelitian.....	57
3.1.2	Model Pengembangan	57
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	60
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	64
3.2.1	Tempat Penelitian.....	64
3.2.2	Waktu Penelitian	65
3.3	Data, Sumber Data dan	65
3.3.1	Data.....	65
3.3.2	Sumber Data.....	65
3.3.3	Subjek Penelitian.....	66
3.4	Variabel Penelitian.....	66
3.4.1	Variabel Bebas	66
3.4.2	Variabel Terikat	67
3.5	Definisi Operasi Variabel.....	67
3.6	Teknik dan Pengumpulan Data	68
3.7	Uji Kelayakan.....	71
3.8	Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		73
4.1	Hasil Penelitian.....	73
4.1.1	Analisis Data Awal.....	73
4.1.2	Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Materi Keberagaman Budaya Indonesia	74

4.1.3	Desain Produk Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Keberagaman Budaya Indonesia.....	77
4.1.4	Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Materi Keberagaman Budaya Indonesia.....	97
4.2	Pembahasan.....	108
4.2.1	Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia	108
4.2.2	Kelayakan Multimedia Interatif Materi Keberagaman Budaya Indonesia.....	109
4.3	Implikasi Penelitian	111
4.3.1	Implikasi Teoritis	111
4.3.2	Implikasi Praktis.....	112
4.3.3	Implikasi Pedagogis	113
BAB V PENUTUP		114
5.1	Simpulan	114
5.2	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....		116
LAMPIRAN.....		122

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu penelitian.....	65
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	70
Tabel 3.3 Presentase Kelayakan Media.....	71
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuha Guru.....	74
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	76
Tabel 4.3 <i>Prototype</i> Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Materi Keberagaman Budaya Indonesia.....	78
Tabel 4.4 Perolehan Skor Oleh Ahli Materi	98
Tabel 4.5 Perolehan skor ahli media tahap 1	101
Tabel 4.6 Perolehan skor ahli media tahap 2.....	102
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Media.....	105
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Pratisi atau Pengguna	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ragam Media Pembelajaran	27
Gambar 2.2 Contoh multimedia berbasis adobe flash.....	36
Gambar 4.1 Menu Lembar Kerja	81
Gambar 4.2 Tampilan Pada Timeline Sebelum di ubah.....	81
Gambar 4.3 Tampilan Pada Timeline Sesudah di ubah	82
Gambar 4.4 Tombol Memulai Program	82
Gambar 4.5 Tampilan cara mengubah ke simbol.....	83
Gambar 4.6 <i>Actionscript</i> pada tombol mulai	83
Gambar 4.7 Tampilan Untuk Membuat Tombol	84
Gambar 4.8 Tampilan <i>Panel Action</i>	84
Gambar 4.9 Tampilan <i>Panel Code Snippets</i>	85
Gambar 4.10 Tampilan Tampilan <i>Panel Code Snippets</i>	85
Gambar 4.11 <i>Timeline</i> pada Tombol Navigasi	86
Gambar 4.12 <i>External Library Sounds</i>	86
Gambar 4.13 Opening	89
Gambar 4.14 Menu Utama.....	90
Gambar 4.15 Menu petunjuk	90
Gambar 4.16 Menu kompetensi	91
Gambar 4.17 Menu materi sebelum diklik	91
Gambar 4.18 Menu materi setelah diklik	92
Gambar 4.19 Menu quiz	92
Gambar 4.20 Menu Info	93
Gambar 4.21 Biodata peneliti	93
Gambar 4.22 Menu Aplikasi Multimedia	94
Gambar 4.23 Gambar Menu Pembuka	94
Gambar 4.24 Gambar Menu Utama	95
Gambar 4.25 Gambar Menu Materi	95
Gambar 4.26 Gambar Menu Materi	96

Gambar 4.27 Gambar Menu Quiz.....	96
Gambar 4.28 Gambar Menu Power.....	97

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	55
Bagan 3.1 Langkah-Langkah <i>Research And Development (RnD)</i>	58
Bagan 3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	124
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru Kelas IV	126
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	129
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	131
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru.....	135
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	137
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi.....	139
Lampiran 8 Instrumen Validasi Kelayakan Materi.....	141
Lampiran 9 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	144
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media	146
Lampiran 11 Instrumen Validasi Kelayakan Media	147
Lampiran 12 Hasil Angket Validasi Ahli Media	150
Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Pengguna (Guru).....	153
Lampiran 14 Instrumen Validasi Pengguna (Guru).....	155
Lampiran 15 Hasil Angket Validasi Pengguna (Guru)	160
Lampiran 16 Surat Penelitian	164
Lampiran 17 Surat Balasan.....	165
Lampiran 18 Dokumentasi Wawancara	166

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sesuatu upaya nyata serta terencana pada tahapan perubahan sikap, etika maupun tingkah laku seseorang dalam meningkatkan pola pikir individu melalui suatu proses pengajaran atau pembelajaran baik pengajaran formal maupun non formal. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dunia pendidikan formal, muatan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) diajarkan dimulai dari pendidikan sekolah dasar hingga sekolah menengah dan perguruan tinggi. Tujuan dari pendidikan kewarganegaraan sendiri pada dasarnya menghasilkan bangsa tanah air yang cerdas, bermartabat, serta aktif pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan demikian peserta didik sudah dibekali untuk menjadi warga masyarakat yang berfikir kritis dan demokratis, sehingga diharapkan dapat menjadi penerus bangsa yang cerdas, bermartabat, dan aktif. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 menyatakan tujuan kurikulum melingkupi empat kompetensi, yakni 1) kompetensi sikap spiritual, 2) tindakan sosial, 3) pengetahuan, serta 4) keterampilan. Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan aspek pengetahuan

(kognitif) dan ketrampilan (psikomotorik) saja, melainkan menekankan sikap spritual dan sikap sosial. Kompetensi itu dicapai melalui pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan atau ekstrakurikuler.

Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, penerapan proses pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan serta daya guna efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 mengenai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dipakai sebagai acuan penting pengembangan standar isi, proses, evaluasi pendidikan, pendidik dan tenaga kependidikan, alat serta infrastruktur, pengelolaan, serta standar penyelenggaraan. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 menyatakan,

Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.

Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Pelaksanaan pembelajaran PPKn harus sesuai dengan standar isi pendidikan dasar dan menengah. Permendikbud Nomor.21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa.

Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar Isi terdiri dari Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu.... Ruang lingkup materi untuk muatan pembelajaran PPKn di SD/ MI mulai kelas I-VI mencakup: persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum serta peraturan;

hak asasi manusia; kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; pancasila; dan globalisasi.

Dilihat dari cakupan materi pada muatan pembelajaran PPKn di SD/ MI kelas I-IV materi keberagaman budaya Indonesia merupakan salah satu materi yang dipelajari di kelas IV, yakni sesuai dengan KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan, dan KD 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Wilayah Indonesia yang luas dan berbentuk kepulauan sangat mempengaruhi keaneka ragaman budaya bangsa. Bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia antara lain bahasa, tarian, lagu, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik dan rumah adat maka, setiap wilayah memiliki ciri khas tersendiri antara budaya satu dengan budaya yang lain. Dikarenakan cakupan materi keberagaman budaya Indonesia yang sangat luas, maka guru memerlukan adanya media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia. Pada proses belajar mengajar penggunaan media sangat penting perannya sebagai alat yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Pengertian media sendiri merupakan segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima (Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan) dalam Suryani (2018:2). Suryani & Agung (2012) peranan dari media pembelajaran ialah sebagai perlengkapan bantu mengajar yang turut mempengaruhi keadaan, serta lingkungan yang ditata dan dicipta oleh guru. Hal tersebut didukung oleh pendapat

E.T.Ruseffendi yang menyatakan bahwa anak akan lebih besar minatnya dalam belajar, bila pembelajaran itu disampaikan dengan baik dan menarik menggunakan bantuan alat peraga hingga partisipan ajar akan lebih tertarik untuk belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Patemon 01 muatan pembelajaran PPKn materi Keberagaman Budaya Indonesia dikarena beberapa faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Supaya pembelajaran berlangsung secara maksimal perlu adanya perencanaan kegiatan pembelajaran berupa metode, model, strategi dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Kenyataan di lapangan di SD Negeri Patemon 01 kota Semarang media pembelajaran yang dipakai oleh guru biasanya hanya menggunakan gambar-gambar yang mereka akses dari internet atau gambar dari buku paket, kurangnya guru dalam memanfaatkan fasilitas sekolah berupa barang-barang teknologi elektronik seperti laptop, proyektor, tipe dan sound sehingga mengakibatkan belum digunakannya media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut bersumber dari hasil pra penelitian yang dilaksanakan melalui observasi, wawancara, angket, data hasil belajar siswa, dan dokumentasi. Masalah berikutnya yakni belum maksimalnya penggunaan dan pemanfaatan ilmu teknologi untuk pembelajaran. Permasalahan yang muncul di kelas saat pembelajaran bukan karena dari guru saja akan tetapi juga dari siswa, seperti kurang antusias dari siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan kegiatan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru (metode ceramah), kemudian siswa hanya diberikan tugas oleh guru membaca

dan menulis sehingga siswa cenderung bosan. Selain permasalahan tersebut motivasi dan minat belajar siswa kurang dikarenakan sebagian besar orang tua dari siswa sebagai seorang pekerja swasta, sehingga siswa kurang termotivasi, perhatian dan dorongan dari orang tua untuk belajar.

Pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran sangatlah penting, berbagai macam media pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi siswa semakin berkembang, salah satunya memanfaatkan dari perkembangan teknologi yakni adanya media pembelajaran multimedia interaktif yakni dengan berbasis *adobe flash*. Rosch (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:68) multimedia adalah alat bantu penyampaian pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public (Munir, 2012: 128). Dari penafsiran di atas dapat disimpulkan multimedia ialah kombinasi ataupun integrasi dua bagian ataupun berbagai alat yang mencakup bacaan, gambar, suara, kartun, video dan sebagainya. Pengertian interaktif yakni terpaut dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara pengguna (user) dengan aplikasi (software) dan komputer yang diharapkan keduanya memiliki hubungan timbal balik. Reddi dan Mishara (2003) dalam Munir (2012: 110) multimedia interaktif merupakan suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik teks animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan sinergis dan

simbolis menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna. Dilihat dari permasalahan yang ada, peneliti dan guru menganalisis pengembangan media berbasis teknologi yang menarik sebagai media alternatif untuk proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Patemon 01 kota Semarang muatan pembelajarn PPKn. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia. Dengan adanya media tersebut, diharapkan dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik, lebih memotivasi, menjadikan siswa semangat, hasil belajar meningkat dan lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi yang ada.

Pengembangan media pembelajaran multimedia inetraktif berbasis *adobe flash* sebelumnya sudah diteliti oleh Taufiq Nuril Akbar berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang” hasil riset tersebut membuktikan jika multimedia interaktif tersebut tercantum pada kualifikasi layak untuk dipakai dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan dengan analisis penilaian kevalidan produk yang menggapai persentase 90% termasuk jenis valid, analisis penilaian kemenarikan produk yang mencapai persentase 93,3% termasuk jenis menarik, analisis penilaian kepraktisan produk yang mencapai persentase 92% termasuk jenis praktis, dan analisis penilaian keefektifan produk yang mencapai persentase 88,5% termasuk jenis efektif.

Selain penelitan di atas, penelitian mengenai hasil belajar siswa pernah dilakukan oleh Neora Saruri yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri 060876

Medan Timur” riset itu membuktikan hasil belajar anak didik yang memakai multimedia interaktif pada materi sistem rangka manusia lebih besar daripada kelas yang hanya memakai buku teks untuk media pembelajaran. Riset itu diamati dari beberapa uji (1) Uji pakar materi pembelajaran IPA yang dicoba oleh dua orang pakar terletak pada kriteria sangat baik (89%); (2) Uji pakar desain pembelajaran yang dilakukan oleh 2 orang ahli berada pada patokan sangat baik (84%); percobaan pengguna atau guru berada pada kriteria sangat baik (83%); uji pemakaian golongan kecil masuk ke dalam kriteria sangat baik (86%); uji pemakaian lapangan masuk ke dalam kriteria sangat baik (86%).

Penentuan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* disesuaikan dengan karakteristik anak-anak terutama anak sekolah dasar, yang suka bermain menggunakan elektronik atau teknologi, menonton video dan anak sekolah dasar yang kurang menyukai dalam membaca dan menulis, sehingga anak dapat memanfaatkan media interaktif ini secara langsung dengan dorongan guru ataupun dengan mandiri sekaligus belajar dengan menyenangkan. Berdasarkan dari pemaparan di atas peneliti memberikan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Muatan Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlu adanya identifikasi masalah untuk mengenali pokok permasalahan yang akan diteliti. Identifikasi masalah yang muncul yaitu:

1. Kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan fasilitas sekolah, seperti laptop, proyektor, tipe dan sound.
2. Kurang berkembangnya media pembelajaran interaktif untuk materi keberagaman budaya Indonesia.
3. Sumber belajar yang digunakan guru untuk materi keberagaman budaya Indonesia hanya buku paket dan gambar gambar dari internet.
4. Metode yang digunakan guru lebih banyak ceramah, cenderung membuat siswa merasa bosan.
5. Kurangnya motivasi dan perhatian dari orang tua siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Bersumber pada identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah yakni kurang berkembangnya media pembelajaran interaktif untuk materi keberagaman budaya Indonesia dan kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran serta pemanfaatan fasilitas sekolah, seperti laptop, proyektor, tipe dan sound oleh karena itu peneliti akan meneliti pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai media untuk materi Keberagaman Budaya Indonesia dalam muatan pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri Patemon 01, penelitian ini berdasarkan oleh hasil penelitian awal.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas IV SD Negeri Patemon 01 menurut ahli materi, media dan praktisi?
2. Bagaimanakah kelayakan penggunaan media pembelajaran multimedia ineteraktif berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas IV SD Negeri Patemon 01 menurut ahli materi, media dan praktisi?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan desain media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Patemon 01 menurut ahli materi, media dan praktisi.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Patemon 01 menurut ahli materi, media dan praktisi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat: (1) menjadi pemecahan serta membagikan partisipasi dalam rangka pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya

Indonesia; (2) menjadi pendukung penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pemakaian media pembelajaran muatan pembelajaran PPKn; (3) serta menjadi sumbangsih gagasan dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan serta memperoleh pengalamandalam melakukan penelitian pengembangan, khususnya pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash*.

1.6.2.2 Bagi Sekolah

Dapat memfasilitasi dan menyediakan media pembelajaran berupa pemanfaatan teknologi guna mendukung proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif.

1.6.2.3 Bagi Guru

Dapat menambah gagasan maupun inspirasi bagi pengajar sehingga termotivasi untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia muatan pembelajaran PPKn di

dalamnya akan didesain dan memuat beberapa aspek yaitu menu petunjuk, menu kompetensi, menu materi, menu quiz, menu info, tombol sebelumnya dan tombol selanjutnya, tombol keluar dan tombol home.

Masing-masing dari aspek memiliki fungsi dan isi yang berbeda-beda, menu petunjuk digunakan untuk menjelaskan petunjuk penggunaan, menu kompetensi berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan yang sesuai dengan materi dan kurikulum 2013, menu materi berisi materi yang sesuai dengan tema keberagaman budaya indonesia, menu quiz berisi soal pilihan ganda memuat materi tersebut, menu info berisi informasi biodata dari penulis dan daftar pustaka serta tombol-tombol yang memiliki fungsi masing-masing.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian teoretis

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan cara transformasi pada karakter inividu, serta perubahan itu ditampakkan pada wujud peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain keahlian (Hakim, 2010:1). Rifa'I(2016: 68) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Sagne (2018:10) berpendapat belajar merupakan cara kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kopabilitas baru, berupa keahlian, wawasan, sikap, dan nilai. Menurut pendapatbeberapa ahli di atas dapa disimpulkan bahwa definisi dari belajar merupakan prose pergantian peningkatan berbentuk keterampilan, wawasan, sikap, kebiasaan di dalam kepribadian orang itu sendiri ataupun orang terhadap lingkungan yang dikarenakan oleh pengalaman.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Beberapa prinsip-prinsip belajar menurut Hakim (2010: 2) antara lain:

- 1) Belajar wajib mengarah pada tujuan yang nyata, ditetapkannya tujuan yang nyata dari belajar, sesorang akan memastikan arah serta tahap-tahap yang wajib dengan mencapai tujuan belajar tersebut.

- 2) Proses belajar akan terjadi apabila seseorang dihadapkan pada situasi problematis (mengandung masalah), akan merangsang seseorang akan berfikir dalam memecahkannya.
- 3) Belajar dengan penafsiran akan lebih berarti daripada belajar dengan hafalan, belajar penafsiran lebih memungkinkan seseorang untuk lebih sukses dalam mempraktikan dan meningkatkan segala sesuatu yang sudah dipelajari dan dimengertinya.
- 4) Belajar merupakan proses yang berkelanjutan, belajar wajib dijalani dengan cara berkelanjutan dengan jadwal yang teratur, sesuai dengan durasi yang tersedia, belajar dengan cara berkelanjutan sedikit jauh lebih bagus dan bermanfaat daripada belajar pada durasi satu malam sekaligus.
- 5) Belajar membutuhkan keinginan yang kokoh, kesuksesan dalam aspek apapun wajib dilandasi oleh keinginan yang kokoh, untuk mempunyai keinginan yang kokoh dalam belajar perihal yang sangat penting dan wajib dijalani adalah menetapkan tujuan yang jelas serta betul-betul diinginkan seseorang, hendak menyebabkan seseorang tersebut senantiasa berusaha untuk belajar yang giat supaya tercapai tujuan.
- 6) Kesuksesan belajar ditetapkan oleh banyak aspek, secara garis besar aspek yang mempengaruhi seseorang pada keberasil belajar dibagi menjadi 2 yakni aspek internal dan eksternal. Aspek internal yakni aspek yang terdapat dalam diri seseorang semacam kesehatan badan serta rohani, kecerdasan, energi ingat, keinginan serta kemampuan. Sebaliknya aspek eksternal aspek luar dari

diri seseorang seperti keadaan dari lingkungan keluarga, sekolah, warga serta seluruh sesuatu yang berkaitan dengan semua area tersebut.

- 7) Belajar dengan cara keseluruhan akan lebih sukses daripada belajar secara terbagi-bagi, metode seperti ini akan memungkinkan seseorang lebih mengerti suatu pelajaran lebih mudah dan cepat.
- 8) Proses belajar memerlukan tatacara yang tepat, hendak mungkin seseorang yang belajar lebih efektif serta berdaya guna.

2.1.1.3 Teori Belajar

Gasong (2018: 17) teori belajar merupakan suatu hasil kajian belajar yang menghasilkan penumpukan prinsip-prinsip belajar yang dapat berkali-kali diverifikasi. Prinsip-prinsip tersebut menyumbangkan pembentukan suatu kumpulan pengetahuan tentang belajar yang terus menerus berkembang keluasaan dan ketelitiannya. Secara umum teori belajar dikelompokkan menjadi 4 golongan yaitu: tingkah laku, kognitif, humanistik dan sibermetik.

- 1) Golongan tingkah laku menekankan pada hasil belajar.
- 2) Golongan kognitif menekankan pada proses belajar.
- 3) Golongan humanis menekankan pada isi.
- 4) Golongan sibermetik menekankan sistem informasi yang dipelajari

Sedangkan aliran konstruktifisme menekankan pada penemuan (*discovery learning*), berikut merupakan teori belajar aliran konstruktifisme, Afandi dan Badarudin (2011: 6):

- 1) Teori Belajar Behaviorisme

Penganut dari teori-teori ini merupakan Thorndike, Watson, Hull, Guthrie,

Pavlov dan Skinner. Belajar bagi filosofi behaviorisme merupakan pergantian tingkah laku dari individu. Peserta didik atau mahasiswa dianggap sudah belajar apabila sanggup membuktikan pergantian tingkah laku (dari tidak/ belum bisa menjadi bisa). Menurut teori tersebut yang sangat penting adalah masukan ataupun input yang berbentuk dorongan serta keluaran atau output yang berbentuk jawaban.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Menurut teori belajar kognitivisme belajar merupakan perubahan anggapan serta uraian tidak senantiasa berupa perubahan tingkah laku yang dapat dicermati, akan tetapi perubahan perilaku akibat melakukan pengalamannya sendiri. Anggapan dari teori ini yakni setiap orang yang telah mempunyai ^{pengalaman} dan wawasan dari individu masing-masing.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Konsep belajar menurut teori konstruktivisme ialah wawasan terkini dikonstruksi sendiri oleh peserta didik dengan cara berkomitmen bersumber pengetahuan yang sudah didapat sebelumnya. Guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mencari sendiri informasi, mengasimilasi dan mengadaptasi sendiri informasi, dan mengonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki masing-masing.

4) Teori Belajar Humanistik

Tujuan dari teori ini adalah memanusiakan manusia, proses belajar dianggap sukses apabila pembelajar telah menguasai lingkungannya serta dirinya

sendiri. Teori belajar humanisme memandang aktivitas belajar adalah aktivitas yang mengkaitkan kemampuan kejiwaan yang bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan konatif (psikomotorik).

2.1.1.4 Tujuan Belajar

Afandi (2013: 5) tujuan belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, yang dijalani secara sadar, terkonsep, terancang baik di dalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan keahlian peserta didik baik perubahan intelektual (kognitif), kemampuan (afektif) dan motorik (psikomotor). Usman (dalam Afandi, 2013: 5) bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan yang direncanakan oleh guru sebelumnya. Yulaelawati (2004: 59-64) tujuan hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga kategori secara garis besar menurut Taksonomi Bloom yakni:

- 1) Ranah kognitif terdiri daripada 6 tingkatan ialah: wawasan, uraian, aplikasi, analisa, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif terdiri dari 5 tingkatan yakni: penerimaan, penanggapan, evaluasi, pengurusan dan bermuatanangka.
- 3) Ranah psikomotor terdiri dari 5 tingkatan yakni: mengikuti, manipulasi, keseksamaan, pelafalan dan naturalisasi.

Bisa disimpulkan tujuan belajar bagi sebagian pakar di atas merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk meningkatkan 3 jenis ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik nan dijalani dengan cara sadar serta terkonsep baik di dalam maupun di luar ruangan.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Definisi Media Pembelajaran

(Federasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan) media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima (Suryani 2018:2). Salmadino, dkk (2008) mendeskripsikan media merupakan seluruh sesuatu yang mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima. Media ialah seluruh sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menuangkan pesan dan dapat memicu pikiran, membangkitkan antusias, perhatian serta keinginan anak didik alhasil bisa mendesak terbentuknya proses pembelajaran pada diri anak didik (Suryani, 2018:2). Bagi sebagian arti di atas dapat disimpulkan media adalah penyampaian informasi atau catatan kepada penerima informasi yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan antusias, perhatian, dan keinginan.

Miarso (dalam Suryani, 2018:3) pembelajaran ialah sebutan yang dipakai untuk membuktikan usaha pendidikan yang dilaksanakan dengan terencana, dengan kehendak yang diresmikan terlebih dulu sebelum cara dijalankan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Sanaky menyatakan pembelajaran ialah cara komunikasi serta interaksi bagaikan wujud usaha pendidikan beserta mengondisikan terbentuknya proses belajar dalam diri peserta didik (Suryani, 2018:4). Jadi pembelajaran adalah proses komunikasi dan interaksi yang dilaksanakan dengan sengaja sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.

Sanaky (2013) mendeskripsikan media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Musfiqon (2012) menerangkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Bagi sebagian pakar di atas media pembelajaran ialah alat bantu yang berperan buat mengantarkan catatan pembelajaran yang sulit dipaparkan dengan cara verbal.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan dicipta oleh guru (Suryani & Agung, 2012). Tidak hanya itu, Sanaky (2013) beranggapan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk memicu pembelajaran dengan:

- a. Memperkenalkan subjek sesungguhnya;
- b. Membuat replika daripada subjek sesungguhnya;
- c. Membuat rancangan abstrak ke rancangan lebih konkrit;
- d. Membandingkan anggapan;
- e. Menanggulangi halangan durasi, tempat, kehendak, jumlah serta jarak;
- f. Menyuguhkan ulanginformasise cara tidak berubah- ubah;
- g. Memberikan atmosfer belajar nan menyenangkan serta menarik sehingga kehendak pembelajaran berhasil.

Tidak hanya itu fungsi media pembelajaran bagi Asyhar (2011) terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

a. Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan arti suatu kata atau istilah. Istilah simbol sering kali ditemukan di berbagai materi pelajaran, khususnya kimia, fisika, dan matematika. Simbol istilah, sifat sesuatu, jalinan konsep, proses, dan lain-lain yang hanya diucapkan secara verbal, dapat memungkinkan partisipan didik mempunyai pemahaman yang salah mengenai sesuatu sebutan. Dengan demikian media diperlukan untuk menangani permasalahan komunikasi yang rumit.

Mempunyai fungsi semantik maksudnya media pembelajaran berperan mengkonkritkan ide dan membagikan kejelasan supaya pengetahuan serta pengalaman belajar dapat lebih jelas dan gampang dimengerti. Contohnya dalam mengajar materi simbol faktor kimia, guru bisa memakai media gambar, kartu komponen, diagram gambar, video dan sebagainya daripada hanya menarangkan nama-nama faktor kimia tersebut secara verbal sehingga meminimalisasi kesalahan konsep pada siswa.

b. Fungsi Manipulatif

Media manipulatif berperan memanipulasi barang serta kejadian sesuai kondisi, suasana, tujuan, serta sasarannya. Manipulasi bisa dimaksud berbagai metode yang dapat dilakukan untuk menggambarkan sesuatu barang yang tidak sapat terjangkau atau didatangkan kala proses pembelajaran berlangsung. Misalnya dalam pendidikan geografi, guru dapat menarangkan tentang tata surya menggunakan model susunan planet dan video.

c. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif fungsi media dalam menangkap, menyimpan, serta menunjukkan kembali subjek ataupun peristiwa nan telah lama terjalin..Misalnya dalam pembelajaran sejarah, media video memilikifungsi fiksatif dalam menampilkan kembali video pidato proklamasi Republik Indonesia kepada siswa.Dengan mediapembelajaran siswa dapat mengetahui kejadian yang tidak terjadi ketika pembelajaran berlangsung.

d. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media yaitu terkait fungsi media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia.Contohnya saat pembelajaran di perkuliahan yang diselenggarakan di aula ataupun ruangan dengan kapasitas besar, pemanfaatan media untuk presentasi semacam *PowerPoint* yang diproyeksikan proyektor dapat mempermudah seluruh pebelajar menyimak materi dan tidakhanya terfokus pada komunikasi verbal. Pemakaian media tv dan bermacam platform pembelajaran jarakjauh yang tersaji di internet pula mengatasiketerbatasan indriawi manusia dalam pembelajaran. Misalnya seseorang guru tengah mengikuti pelatihan kurikulum 2013 di Jakarta, sedangkan guru tersebut wajib mengajar di Pangkalpinang, dengan memakai media pembelajaran jarakjauh, guru tersebut bisa bertatap muka lewat video conference walaupun secara raga tidak bisa berjumpa secara langsung.

e. Fungsi Sosisokultural

Untuk mengakomodasi perbandingan sosiokultural yang terdapat antara peserata didik.Misalnya dalam pembelajaran IPS, guru bisa menarangkan

mengenai suku bangsa melalui mediavideo sehingga lebih dapat mencakup banyak materi, siswa dapat mengetahui lebih banyak dalam waktu singkat dibandingkan dengan penjelasan verbal. Disini fungsi media juga dapat menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan terkait sosiokultural.

f. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi

- 1) Fungsi Atensi: dapat menarik perhatian peserta didik.
- 2) Fungsi Afektif: menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik pada pembelajaran.
- 3) Fungsi Kognitif: memberikan wawasan serta uraian baru.
- 4) Fungsi Psikomotorik: menolong peserta didik memahami keahlian ataupun kecakapan motorik, semacam fasilitas laboratorium, atau video gimnastik sebagai pengganti instruktur dalam pembelajaran olahraga
- 5) Fungsi Imajinatif membangun energi imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif untuk anak usia dini, dengan media itu bisa terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami dalam tokoh cerita, dongeng yang memiliki muatan positif. Angan-angan yang ditunjukkan beserta dengan media pembelajaran baik dapat melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif.
- 6) Fungsi motivasi: membangkitkan dorongan belajar peserta didik. Menciptakan pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Selanjutnya Levie (1982) (dalam, Suryani 2018: 13) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran terutama pada media visual, ialah atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Keempat fungsi itu secara terperinci bisa dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, berperan memusatkan serta menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan arti visual yang ditampilkan ataupun yang menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, berperan menggugah emosi serta perilaku siswa lewat gambar ataupun lambang visual, fungsi ini dapat terlihat dari tingkatan kenyamanan siswa ketika membaca bacaan bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, berperan memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mendengar informasi atau pesan yang tercantum dalam gambar ataupun lambang visual.
- 4) Fungsi kompensatoris, berperan membantu siswa yang lemah serta membaca ataupun memahami teks dengan metode memberikan konteks sehingga lebih mudah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam bacaan.

Berlainan pendapat-pendapat sebelumnya yang mengulas fungsi media berdasarkan jenis media yang digunakan, Kemp dan Dyton (1985) dalam Suryani (2018:13) menerangkan 3 fungsi penting media pembelajaran berdasarkan pengguna, yakni dipakai perseorangan, golongan ataupun golongan dalam jumlah besar. 3 fungsi penting itu ialah 1) memotivasi minat atau aksi; 2) menyuguhkan informasi dan 3) memberi instruksi. Berdasarkan pada opini di atas, dapat

disimpulkan jika media pembelajaran mempunyai banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran di kelas, fungsimedia pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan penentuan media yang dipakai di kelas.

2.1.2.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad(dalam Zainiyati, 2017: 62) media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran mempunyai pengertian fisik yang disaat ini diketahui sebagai *hardware* (perangkat keras), ialah benda yang bisa dilihat, didengar, ataupun diraba dengan indera manusia.
- b) Media pembelajaran mempunyai pengertian nonfisik yang diketahui sebagai *software* (perangkat lunak), yakni isi/ isi pesan yang ada dalam perangkat keras yang hendak di informasikan kepada peserta didik.
- c) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual serta audio.
- d) Media pembelajaran memiliki penafsiran alat bantu pada proses belajar, baik di dalam ataupun di luar kelas.
- e) Media pembelajaran digunakan untuk komunikasi serta interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan.
- f) Media pembelajaran bisa digunakan secara massal (contoh: televisi dan radio), kelompok besar dan kelompok kecil (contoh: film, slide, video, OHP), ataupun perorangan (contoh: modul).

2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Encyclpediaof educational research dalam (Sundayana, 2014) mengutarakan manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Meletakkan dasar- dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Menarik minat siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang berarti untuk perkembangan belajar.
- d. Membagikan pengalaman nyata dan menaikkankegiatanmandirisiswa.
- e. Menaikkan pemikiran yang terartur serta berkepanjangan, terutamayang terpaut dengan kehidupan sehari- hari.
- f. Mendukung perkemabangan kamampuan berbahasa
- g. Menambahkan ragam dalam kegiatan pembelajaran.

Sependapat dengan Rivai (1991) dalam Suryani (2018: 14) bahwa media berguna buat menciptakan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas arti bahan pembelajaran supaya lebih mudah dipahamai, guru menguasai tujuan pembelajaran dengan maksimal, menjadikan tata cara pembelajaran lebih beragam, dengan menggabungkan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, dan menciptakan siswa terjun langsung dalam aktivitas belajar, tidak hanya mencermati, namun juga bermacam-macam kegiatan lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain- lain.

Dengan demikian, bisa disimpulkan manfaat media pembeljaran untuk gurudan sisswa yakni sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran untuk guru merupakan:
 - a. Membantu menarik perhatian serta memotivasi siswa untuk belajar.
 - b. Mempunyai pedoman, arah, serta urutan pengajaran yang sistematis.

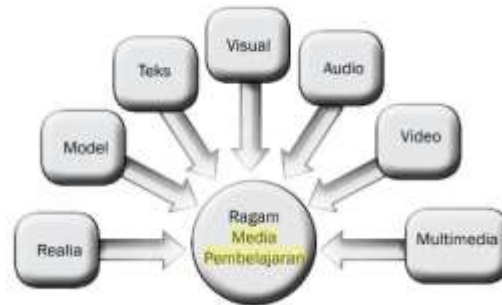
- c. Membantu kecermatan dan ketelitian serta penyajian materi pelajaran.
 - d. Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika dan lain-lain.
 - e. Mempunyai ragam metode dan media yang digunakan supaya pembelajaran tidak membosankan.
 - f. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tanpa tekanan.
 - g. Menolong efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis serta mudah disampaikan.
 - h. Membangkitkan rasa yakin diri seseorang pelajar.
- 2) Manfaat media pembelajaran untuk siswa:
- a. Memicu rasa keingintahuan untuk belajar.
 - b. Memotivasi siswa belajar baik di kelas ataupun mandiri.
 - c. Mempermudah siswa menguasai materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
 - d. Membagikan suasana yang menyenangkan serta tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
 - e. Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui ragam media yang disajikan.

2.1.2.5 Ragam Media Pembelajaran

Newby dkk (2011: 120- 121) membagi media pembelajaran ke dalam 6 bagian yakni bacaan, visual, audio, video, objek nyata (real objects) dan model serta multimedia. Muhammad Yaumi cenderung membagi media ke dalam 7

bagian mulai dari yang simpel ke yang kompleks; realisa, model, bacaan, visual, audio, video serta multimedia. Berikut penjelasannya:

- 1) Realisa, banyak orang yang tidak memikirkan realisa sebagai media karena dapat bersentuhan secara langsung dengan panca indera. Orang dapat digolongkan sebagai media apalagi dirancang khusus untuk mendemonstrasikan suatu peristiwa. Orang yang dimaksud termasuk guru, dosen, instruktur, mahasiswa, siswa dan ahli bidang study.
- 2) Teks merujuk pada huruf-huruf serta angka-angka yang biasa disajikan dalam bahan cetak (novel, materi, maupun lembar kegiatan anak), layar pc, papan tulis, serta pamflet.
- 3) Visual terdiri atas visual cetak, proyektor, serta pajangan. Visual cetak mencakup foto, bagan, grafik, poster serta karton. Visual proyektor terdiri atas overhead projector (OHP) serta power point untuk penyajian pembelajaran. Visual pajangan terdiri atas papan tulis, papan multifungsi serta papan buletin.
- 4) Audio (dengar) merupakan suatu suara seperti suara manusia, suara hewan, suara mesin, suara alam dan suara berisik yang direkam atau yang asli.
- 5) Video menampilkan gambar bergerak menggunakan layar televisi atau monitor komputer.
- 6) Multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media teks, visual, audio, realia, dan model yang digunakan secara bersama-sama yang dikendalikan oleh komputer.



Gambar 2.2 Ragam Media Pembelajaran

2.1.2.6 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria- kriteria dalam pemilihan media ialah, 1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. 2) sokongan isi bahan pelajaran, ialah bahan pelajaran yang sifatnya kenyataan, prinsip, dan konsep membutuhkan media sehingga mudah dimengerti. 3) Guru sanggup memakai media tersebut. 4) Tersedia waktu untuk mengenakan. 5) Sesuai taraf berpikir siswa (Sudjana dan Rivai) dalam Djamarah dan Zain (2013: 132- 133).

Sanjaya (2012: 234-235) juga menjelaskan kriteria untuk menilai sebuah media interaktif antara lain sebagai berikut:

a. Kesederhanaan

Kesederhanaan artinya multimedia interaktif dapat dirancang atau dibuat oleh siapa saja.

b. Kelengkapan Bahan Pembelajaran

Kelengkapan bahan pembelajaran ialah multimedia yang dikembangkan mencakup tentang materi pelajaran yang bersangkutan, sehingga bisaenuhi kebutuhan siswa tentang pengetahuan yang hendak diperolehnya.

c. Komunikatif

Komunikatif maksudnya baik bahasa ataupun format penampilan harus dapat(berdialog) harus mengajak pengguna buat melaksanakan suatu, bukan hanya diajak mendengar saja.

d. Belajar Mandiri

Multimedia interaktif yang baik dirancang untuk bisa digunakan secara mandiri tanpa dorongan orang lain termasuk guru. Dalam format penyajian sendiri wajib disusun lengkap dari menu petunjuk pemakaian, menu materi, serta menu quiz ataupun penilaian sehingga pengguna bisa memastikan sendiri keberhasilan penggunaannya.

e. Belajar Tahap demi Tahap

Proses belajar setahap demi setahap memiliki arti yakni materi harus disusun dari yang sederhana menuju ke yang kompleks.

f. Kontinuitas

Melalui multimedia harus dapat mendorong terus menerus untuk belajar, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar lebih lanjut.

Secara umum karakteristik media yang baik adalah media yang terdiri dari berbagai jenis media seperti gambar, audio, video, animasi teks dan lain-lain (multimedia). Selain itu media yang baik bersifat interaktif yakni dapat digunakan sebagai objek belajar secara mandiri.

2.1.3 Multimedia

2.1.3.1 Definisi Multimedia

Multimedia merupakan alat bantu penyampaian pesan yang mengkombinasikan dua elemen ataupun lebih media, meliputi bacaan, gambar,

grafik, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Rosch (1996) dalam Kustandi dan Sutjipto (2013: 68) menjelaskan multimedia ialah penggabungan dari pc dan video. Mc Cormick (1996) dalam Kustandi dan Sutjipto (2013: 68) gabungan setidaknya sedikit 2 media input ataupun output dari data secara universal, multimedia ialah gabungan dari 3 elemen, ialah suara, foto, serta teks. Dari beberapa pendapat pakar diatas multimedia ialah alat bantu penyampaian pesan kombinasi dari banyak elemen semacam pc, video, teks, gambar suara, grafik dan lain- lain.

Multimedia dapat tingkatkan keahlian indera serta menarik atensi dan minat. Computer Tecnology Research (CTR) melaporkan jika seseorang hanya sanggup mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Namun seseorang bisa mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dikerjakan sekalian. Multimedia dapat menyajikan data yang bisa dilihat, didengar serta dikerjakan, sehingga multimedia sangatlah efisien sebagai alat yang lengkap dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran.

2.1.3.2 Manfaat Multimedia

Multimedia memberi manfaat bagi pembelajar pebelajar menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:69), sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran lebih menarik
- b. Interaktif
- c. Tidak membuang waktu
- d. Kualitas pembelajaran meningkat
- e. Proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun

f. Sikap belajar pebelajar dapat ditingkatkan

2.1.3.3 Komponen Multimedia

Berikut merupakan penjelasan elemen atau komponen multimedia menurut Munir (2015:16):

a. Teks

Teks ialah sesuatu campuran huruf yang membentuk kata ataupun kalimat yang menarangkan sesuatu maksud ataupun materi pembelajaran yang dapat dimengerti oleh orang yang membacanya. Di dalam multimedia bacaan ialah dasar dari pengolahan kata serta informasi teks digunakan sebagai uraian gambar yang terdapat di dalam multimedia.

b. Grafik

Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*) merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual.

c. Gambar

Gambar dianggap lebih menarik perhatian dan mengurangi kebosanan dibandingkan hanya menggunakan teks, dimanfaatkan saat penyajian atau presentasi.

d. Video (Visual Gerak)

Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi, video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif.

e. Animasi

Neo (1997) menjelaskan animasi sebagai satu teknologi yang bisa menjadikan gambar diam menjadi bergerak kelihatan seakan-akan gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berbicara.

f. Audio

Audio merupakan berbagai macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan berbagai macamsuasana disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

g. Interaktivitas

Aspek interaktif dalam multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.

2.1.4 Multimedia Interaktif

2.1.4.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia ialah perpaduan antara bermacam media (*format file*) berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas berupa file digital (komputerisasi), dimanfaatkan sebagai alat penyampaian pesan kepada publik (Munir, 2012: 110). Sedangkan pengertian interaktif terpaut dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara pengguna (*user*) dengan (*software*) aplikasi (computer) yang diharapkan keduanya memiliki hubungan timbal balik. Berdasarkan definisi multimedia dan interaktif di atas maka multimedia interaktif merupakan sesuatu tampilan media yang dirancang

oleh desainer supaya tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan serta mempunyai interaktifitas untuk penggunanya (user).

Multimedia interaktif diartikan sebagai sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak computer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi. Komponen multimedia ditandai oleh teks, gambar, suara, animasi, dan video diatur dalam beberapa program yang koheren. Komponen multimedia ini mengacu pada proses pemberdayaan pengguna guna mengontrol lingkungan biasanya dengan computer Phillips (1997) dalam Munir (2012: 110). Menurut Reddi dan Mishra (2003) dalam Munir (2012: 110) multimedia interaktif merupakan suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu. Menurut beberapa ahli di atas pengertian multimedia interaktif adalah sebuah kombinasi dari berbagai elemen seperti gambar, audio, video, teks, animasi yang dapat mengikuti keinginan pengguna untuk menampilkan apa yang diinginkan.

2.1.4.2 Elemen Multimedia Interaktif

Menurut Green dan Brown (2002) dalam Munir (2012: 111) multimedia interaktif memiliki lima elemen atau teknologi utama yaitu teks, grafik, audio, video dan animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video dan inetraktivitas. Green dan Brown (2002; 3) menjelaskan terdapat beberapa metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia yaitu:

1. Berbasis kertas (*Paper-based*)
2. Berbasis cahaya (*Light-based*)
3. Berbasis suara (*Audio-based*)
4. Berbasis gambar bergerak (*Moving-image-based*)
5. Berbasis digital (*Digitally-based*)

2.1.4.3 Kelebihan Multimedia Interaktif

Penggunaan media pembelajaran interaktif dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam penyampaian materi yang dipelajarinya. Muatan materi pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik serta lebih dimengerti, tujuan materi yang susah lebih mudah, situasi belajar menegangkan menjadi menyenangkan (Munir, 2012: 113).

Kelebihan memakai multimedia interaktif pada pembelajaran sebagai berikut (Munir, 2012: 114):

1. System pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Guru dituntut kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu mengkombinasikan antara teks, gambar, audio, music, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendorong untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah antusias peserta didik selama kegiatan pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang dikehendaki.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sukar untuk diterangkan hanya menggunakan penjelasan dan alat peraga yang konvensional.
6. Mengajari siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Berikut bermacam alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif:

- a. Tujuan yang disampaikan dalam materi lebih nyata karena tersaji secara kasat mata.
- b. Memicu bermacam indera sehingga terjadi interaksi antar indera.
- c. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio maupun animasi akan lebih didapat, diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
- d. Kegiatan pembelajaran lebih praktis dan terkendali.
- e. Menghemat waktu, biaya dan energy.

2.1.4.4 Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

1. Karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah:
 - a. Mempunyai lebih dari satu media yang konvergen, menggabungkan unsur audio serta visual.
 - b. Bersifat interaktif mempunyai keterampilan untuk mengakomodasi reaksi pengguna.
 - c. Bersifat mandiri, kelengkapan isi dan mempermudah pengguna sehingga bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
2. Kemampuan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah:
 - a. Multimedia interaktif memiliki sebagian keahlian yang tidak dipunyai oleh media lain.
 - b. Multimedia menyediakan proses interaktif serta membagikan kemudahan umpan balik.

- c. Multimedia membagikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topic proses belajar.
- d. Multimedia membagikan kemudahan control yang sistematis dalam proses belajar.

2.1.4.5 Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dapat dimaksud sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, ialah untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan serta perilaku) dan dapat memicu opsi, perasaan, perhatian serta kemauan peserta didik, sehingga secara terencana proses belajar itu berlangsung, bertujuan dan terkontrol. Secara universal manfaat yang bisa diperoleh ialah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi, mutu dan perilaku belajar peserta didik bisa ditingkan serta proses pendidikan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Multimedia interaktif bisa diartikan sebagai sesuatu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*) memicu pikiran, perasaan, kepedulian serta kemauan partisipan didik sehingga bisa mendorong proses belajar (Munir, 2012: 115).

2.1.5 Adobe Flash

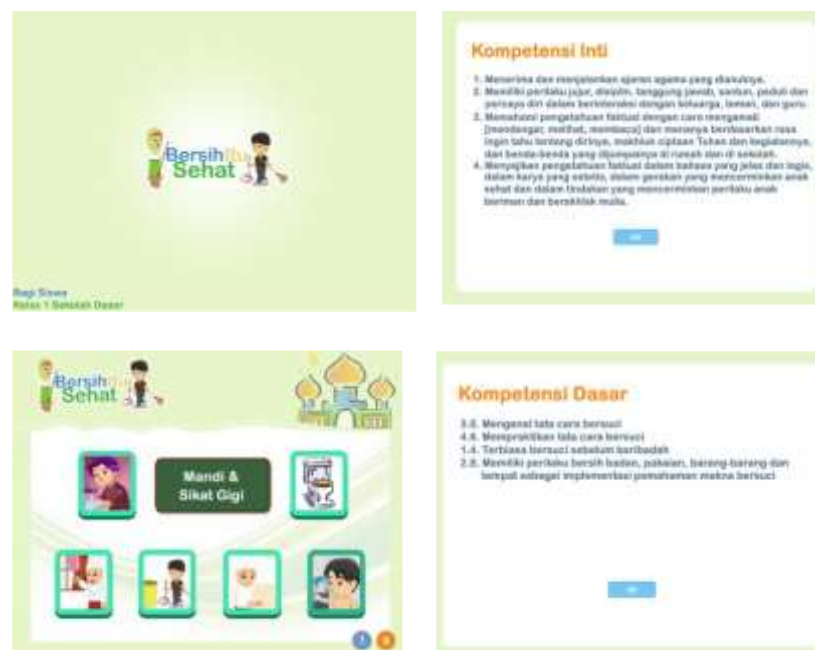
2.1.5.1 Sejarah Adobe Flash

Menurut Sunyoto (2010: 1) perangkat lunak *adobe flash* tadinya bernama (*makromedia flash*) ialah aplikasi multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh macromedia, tetapi sekarang dikembangkan dan ditrisbusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, flash menjadi metode populer untuk

menambahkan animasi dan interaktif website. Diintegrasikan dengan video dalam halaman website sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (Rich Internet Application).

2.1.5.2 Definisi Adobe Flash

Adobe Flash Professional CS6 merupakan software populer yang banyak dimanfaatkan oleh kalangan guru atau penagajar untuk pembuatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, serta bagi profesional untuk pembuata presentasi, animasi, game, dan lain-lain menurut Widada dan Wulansari (2019:01). Berikut merupakan contoh dari Multimedia berbasis *Adobe Flash* yang sudah ada:



Gambar 2.3 Contoh multimedia berbasis adobe flash

2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Adobe Flash

Kusnia (2015: 37) kelebihan dan kekurangan adobe flash yaitu:

a. Kelebihan

1. Merupakan program yang bias digunakan untuk membuat animasi, game dan perangkat ajar.
 2. Dilengkapi *Action Skript* (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih variatif dan lebih menarik disbanding dengan presentasi biasa.
 3. Selain memiliki kelebihan juga memiliki keunggulan yakni menghasilkan file dengan ukuran kecil, sehingga saat dibuka di web tidak membutuhkan waktu *loading* yang lama.
- b. Kekurangan
1. Perlu banyak referensi tutorial.
 2. Bahasa pemrogramannya cukup sulit.
 3. Kurang simple.
 4. Grafis kurang lengkap.

2.1.5.4 Media Pembelajaran Adobe Flash

Kopecky (2009) multimedia yang menggunakan *software* berbasis *adobe flash* biasanya digunakan untuk pembelajaran karena lebih efektif dan maju dalam perkembangan teknologi informasi. Media pembelajaran *adobe flash* termasuk dalam kategori multimedia karena di dalamnya terdapat kumpulan beberapa media seperti audio, animasi, video dan teks yang tergabung dalam satu folder dan tampilan, (Unaisah 2018). Menurut Seels dan Glasgow (dalam, Azhar 2002: 36) media pembelajaran interaktif adalah suatu system penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan meliht video dan suara tetapi juga

memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan penyusunan dan produksi multimedia pembelajaran interaktif, (Sukoco dkk 2014).

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis adobe flash. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.

2.1.6 Mata Pelajaran PPKn

2.1.6.1 Definisi Mata Pelajaran PPKn

Bagi Sofhian (dalam Afandi, 2013: 7) mendeskripsikan pendidikan kewarganegaraan sebagai proses pendewasaan bagi warga negara dengan usaha sadar dan terkonsep melalui pengajaran serta pelatihan sehingga terjadi perubahan pada warga negara tersebut dalam hal pengetahuan, sikap dan perilaku yang bersifat kritis dan emansipatorik. Ruminiati (2007) menjelaskan bahwa pelajaran PKn ialah salah satu pelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sesuai dengan pendapat Sumantri bahwa PKn merupakan pendidikan kewargaan negara, yakni mata pelajaran sosial yang bertujuan membuat warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Bagi sebagian opini diatas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran nan berkaitan langsung dengan

kesibukan masyarakat nan bisa membuat menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter

2.1.6.2 Ruang Lingkup PPKn

Ruang lingkup PPKn menurut permendikbud Nomor 21 tahun 2016 yakni tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa.

Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar Isi terdiri dari Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu.... Ruang lingkup materi untuk muatan pembelajaran PPKn di SD/ MI mulai kelas I-VI mencakup: persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum serta peraturan; hak asasi manusia; kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; Pancasila; dan globalisasi.

2.1.6.3 Tujuan PPKn

Tujuan PPKn menurut permendiknas No 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Tujuannya yakni supaya peserta didik mempunyai keahlian sebagai berikut: a) Berasumsi dengan kritis, logis serta inovatif; b) ikut serta dengan cara berkomitmen dan bertanggung jawab, serta berperan secara cerdas; c) Bertumbuh dengan cara positif serta demokratis; d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

2.1.7 Keberagaman Budaya Indonesia

Indonesia merupakan negara kepulauan yang membentang dari Sabang sampai Merauke yang berjumlah kurang lebih 13667 pulau besar serta pulau kecil. Sebab terletak di tempat terpisah-pisah oleh alam baik gunung, hutan, laut

ataupun sungai, maka terbentuklah bermacam suku bangsa disetiap tempatnya. Suku bangsa tersebut mempunyai adat istiadat serta budaya yang berbeda satu dengan yang lain. Suku bangsa ialah sekumpulan warga yang mempunyai kerutinan dan budaya yang sama. Bangsa Indonesia terdiri lebih dari 300 suku bangsa. Sebagai contoh suku di Indonesia antara lain Suku Jawa, Suku Sunda, Suku Tengger, Suku Aceh, Suku Batak, Suku Asmat, Suku Dayak, Suku Bali, Suku Sasak serta lain sebagainya.

Tidak hanya suku bangsa, disetiap wilayah juga mempunyai budaya yang berbeda- beda seperti rumah adat, baju adat, senjata tradisional, kesenian ataupun bahasa. Budaya- budaya tersebut saling berbeda satu sama lain serta mempunyai karakteristik spesial setiap daerahnya.

2.1.8 Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Materi Keberagaman Budaya Indonesia

(Widayat, dkk 2014: 536) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas tradisional, yaitu siswa umum hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang dikatakan guru dan teks dalam buku, tetapi dengan teknologi siswa dapat menerima informasi tidak hanya dari guru dan buku teks tetapi juga media lain yang interaktif sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman secara social (Lestari, 2019). Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pembelajaran terutama di sekolah dasar sangat rendah hal tersebut menjadikan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis adobe flash yang bersifat

interaktif. Multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia merupakan gabungan dari berbagai media yang melibatkan teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu media pembelajaran dan bersifat interaktif.

Peneliti menggunakan aplikasi *adobe flash* karena aplikasi tersebut sangat mendukung pembuatan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, *adobe flash* merupakan aplikasi yang mampu menggabungkan suara, video, teks, animasi, dan gambar dan mampu menggabungkannya secara harmonis, tipe *adobe flash* yang digunakan oleh peneliti adalah tipe *adobe flash CS6*.

2.2 Kajian Empiris

Berikut merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* untuk kelas IV muatan pembelajaran PPKn. Adapun penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan antara lain:

1. Penelitian oleh Rita Jain, B. L dalam harian (2012) berjudul “Study of Digital Learning and its implementation on Student Mobility in Engineering Education” hasil dari riset ini pendidikan yang memakai media digital mempunyai manfaat lebih daripada pendidikan dengan media konvensional dan latar belakang dilakukan riset ini merupakan perkembangan teknologi serta meminimalisir pemakaian kertas.
2. Penelitian yang dicoba oleh Muga Linggar Famukhit (2013) berjudul “Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History

Pacitan District based Multimedia” yakni tujuan diciptakan aplikasi ini guna menghasilkan media informasi interaktif yang bisa membagikan ikhtisar sejarah tempat wisata yang terdapat di Pacitan dan menghadirkan wisata sejarah Pacitan kepada para pelajar serta warga.

3. Penelitian yang dilakukan Payudi, Chandra Ertikanto, dkk (2017) berjudul “The development of student worksheet assisted by interactive multimedia of photoelectric effect to build science process skills” penelitian ini menciptakan energi tarik dengan nilai 82% dalam jenis menarik; 82,32% dalam jenis mudah serta 80,13% dengan kategori bermanfaat. Tujuan dari riset ini buat menciptakan LKS berbasis interaktif multimedia tentang dampak fotolistrik untuk meningkatkan keahlian proses sains yang menarik, mudah, berguna serta tingkatkan hasil belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan Tri Yuliansyah Bintaro (2017) berjudul “Developing Interactive Multimedia on the Thematic- Integrative Learning for Grade IV Students under the Sub- Theme my Food is Health and Nutritious” penelitian ini mengasilkan multimedia interaktif dengan jenis (sangat baik) cocok dengan evaluasi yang dicoba oleh pakar materi serta media.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Muflihah serta Husain Aziz (2018) berjudul “Developing Interactive Multimedia CD- based Teaching Materials for Teaching Arabic Skill at Arabic Education Department of Islamic State University Sunan Ampel Surabaya” menciptakan seperangkat pengajaran

modul berbentuk CD serta novel multimedia interaktif yang sudah divalidasi dan teruji secara empiris.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Setyo Pramono, dkk (2011) berjudul “Pengembangan Game Multimedia Interaktif Tentang Perilaku Hidup Bersih serta Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar” hasil dari riset ini edu-game ialah bagian yang sangat disukai anak- anak. Ada perbandingan yang signifikan antara nilai rata- rata pengetahuan PHBS ataupun penyakit meluas saat sebelum dan setelah perlakuan. Perihal ini menampilkan kalau edu- game ini cukup efisien buat digunakan sebagai media bermain dan belajar tentang PHBS dan penyakit meluas untuk siswa SD. Tujuan dari riset ini buat mengembangkan game multimedia interaktif untuk siswa.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Asa Oryza Al Aziz Hakim serta Bambang Eka Purnama (2012) Program Riset Teknik Informatika, Universitas Surakarta berjudul “Perancangan serta Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia di SDN Bumirejo 02” aplikasi multimedia pembelajaran aksara Jawa ini bisa menolong tingkatkan hasrat siswa menekuni aksara Jawa, sangat menolong proses belajar anak dalam memahami Aksara Jawa beserta metode penggunaannya. Dilihat dari perbandingan nilai yang diperoleh dari pembelajaran dengan metode konvensional dengan pendidikan dengan memakai aplikasi multimedia. Dari hasil pengujian menampilkan kalau aplikasi pembelajaran ini mudah buat digunakan.

8. Penelitian dilakukan Arif Mahya Fanny serta Siti Partini (2013) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V” dilansir dalam jurnal Prima Edukasiana hasil penelitian ini menampilkan kalau multimedia pendidikan IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran serta jadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa dekat proklamasi.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah (2014) Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, Indonesia berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Buat Peserta Didik Sekolah Dasar” produk yang dikembangkan telah layak dipakai dalam kegiatan pembelajaran sebab mempunyai nilai efektifitas, efisiensi, serta daya tarik yang besar buat dipakai kegiatan pembelajaran dibuktikan dengan prosentase angket asumsi ataupun evaluasi partisipan didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang terletak pada angka 88% pada uji coba kelompok besar (media layak digunakan) tanpa direvisi.
10. Penelitian Mila C. Paseleng serta Rizki Arfiyani (2015) yang berjudul “Pengimplementasian Media Pendidikan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar” Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana–Salatiga. Hasil riset ini ialah meningkatnya aspek minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase tiap indikator pada kelas eksperimen ialah indikator kepedulian sebesar 83%, indikator ketertarikan

sebesar 75%, serta indikator keterlibatan siswa sebesar 70%, sebaliknya pada kelas kontrol menampilkan rata-rata presentase tiap indikator ialah indikator atensi sebesar 47%, indikator ketertarikan sebesar 44%, serta indikator keterlibatan sebesar 44%.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Riana serta Abdul Gafur (2015) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Teks Deskriptif Buat Siswa SMP/ MTs” tujuan dari riset ini menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif bahasa Inggris materi teks deskriptif buat siswa SMP/ MTs; serta mengenali tingkatan kelayakan serta daya guna produk multimedia pendidikan interaktif yang dikembangkan buat pembelajaran bahasa Inggris materi bacaan deskriptif buat siswa SMP/ MTs. Hasil dari riset ini 1) menghasilkan produk multimedia interaktif yang terdiri dari kompetensi, materi, glossary, penilaian, serta permainan; 2) produk yang dikembangkan layak digunakan bagaikan perlengkapan bantu pendidikan; 3) efektivitas pengembangan produk tercantum dalam kategori besar.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Basori (2016) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V” tujuan dari penelitian ini ialah 1) meningkatkan multimedia interaktif sebagai media pendidikan IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi serta 2) mengenali kelayakan produk dari aspek materi, aspek tampilan serta aspek kemenarikan buat pembelajaran IPS SD. Menghasilkan validasi oleh pakar media serta pakar materi menunjukkan kalau kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada

aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) serta kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan membuktikan kalau asumsi siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rerata skor 4,08 (baik). Sehingga media tersebut layak digunakan buat pembelajaran serta jadi alternatif sumber belajar IPS siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah (2016) Universitas Trunojoyo Madura yang berjudul “Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan” riset ini menciptakan multimedia pembelajaran interaktif dengan menyediakan animasi bergerak tentang pergerakan bersuci. Dengan terdapatnya multimedia pembelajaran interaktif sehingga siswa lebih gampang serta cepat menguasai materi pelajaran, tidak hanya itu proses pembelajaran hendak lebih menarik. Tujuan dari riset ini ialah buat menciptakan multimedia pembelajaran interaktif buat pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi bersuci serta sikap bersih tubuh, baju, beberapa barang serta tempat sebagai implementasi uraian arti bersuci.
14. Penelitaian yang sudah dilakukan oleh Awaluddin Muin jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar tahun (2017) yang berjudul “Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar” pemakaian sumber belajar berbasis multimedia interaktif *microsoft office powerpoint 2007* menerangkan kalau terdapatnya kenaikan dari motivasi belajar siswa, bersumber pada dari validator I serta

validator II keahlian pembelajaran berbasis multimedia interaktif sesudah dicoba perbaikan serta uji coba kelompok kecil hingga sumber belajar tersebut memperoleh kelayakan. Melalui multimedia interaktif *microsoft office powerpoint 2007* pada pendidikan di SD diharapkan sanggup meningkatkan motivasi belajar siswa.

15. Penelitian dilakukan oleh Henny Riska Pratiwi serta Christina (2017) Ismaniati jurusan Palm Kids School serta Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak” Riset ini bertujuan buat: 1) menciptakan produk multimedia pendidikan buat meningkatkan aspek kognitif pada materi memahami bilangan anak Palm Kids School Yogyakarta, serta 2) mengetahui tingkatan kelayakan produk yang dibesarkan. Hasil riset diperoleh melalui validasi kelayakan produk melalui uji alpha pada pakar materi merupakan 3,4 (layak) serta pada pakar media merupakan 3,36 (layak). Uji beta menampilkan skor hasil evaluasi guru kelas K1 sebesar 3,7 (sangat layak).
16. Penelitian yang dilakukan Fitri Yuliawati (2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam- Sains Di SD/ MI Kelas 5” hasil dari riset ini ialah pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash CS3 Professional layak digunakan berdasarakan evaluasi pakar materi merupakan Sangat Baik (SB) dengan skor rata- rata 65 serta Bersumber pada evaluasi pakar media merupakan Baik (B) dengan skor 55 hingga media

pendidikan berbasis adobe flash cs3 professional pada pendidikan IPA berbasis integrasi islam- sains di SD/ MI kelas 5 layak digunakan sebagai media pendidikan.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatul Maulidta serta Wahyu Sukartiningsih (2018) jurusan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Universitas Negara Surabaya yang bertajuk “Pengembangan Media Pendidikan Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD” hasil dari riset ini menampilkan evaluasi dari validasi materi mendapatkan skor presentase 87,69% (sangat baik) serta evaluasi validasi media mendapatkan skor presentase 84% (sangat baik). Uji coba produl awal mendapatkan peningkatan skor sebanyak 25% mendapatkan rata- rata nilai pre- test 61,5 naik dikala post- tetst jadi 87,5. Bersumber pada hasil angket guru uji kepraktisan mendapatkan persentase 89,39% dengan jenis sangat baik serta dari hasil angket siswa mendapat skor presentase 97%. Hasil uji keefektifan menciptakan t-hitung t-teori sehingga -17,9212,086. Dari analisis data tersebut kalau hasil belajar menulis teks eksposisi terdapat perbandingan yang signifikan antara saat sebelum serta setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis adobe flash.
18. Penelitian yang dilakukan oleh Arnold Jacobus tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Lewat Pendekatan Scientific Terintegrasi dengan Multimedia Interaktif pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 10 Singkawang Utara” riset ini lewat pendekatan scientific terintegrasi dengan multimedia interaktif. Hasil riset menunjukkan kenaikan hasil belajar dari

prasiklus dengan nilai rata-rata 63 bertambah 78 pada siklus I serta bertambah lagi jadi 96 pada siklus II.

19. Penelitian oleh Viandhika Ditama, dkk (2015) Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam Sma Kelas XI” tujuan dari riset ini ialah meningkatkan sesuatu multimedia pembelajaran kimia pokok bahasan hidrolisis garam dengan memakai aplikasi Adobe Flash sebagai sumber belajar mandiri siswa SMA serta MA kelas XI; dan mengenali mutu multimedia pembelajaran pada materi Hidrolisis Garam buat siswa. Hasil riset ini diperoleh dari hasil uji coba sesi I dengan skor 84, 58%, uji coba lapangan 87, 71%, serta hasil akhir uji penerapan lapangan 88, 93%.
20. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Zahrotul Fauziah (2016) berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Penyusunan Benda Dagang” mempunyai hasil validasi pakar media sebesar 99,31%, validasi pakar materi sebesar 98,61%, serta validasi siswa 90,03%. E-modul ini divalidasi oleh 2 validator sebanyak 3 kali, ialah produk awal, setelah uji coba terbatas, serta setelah uji coba lapangan.
21. Penelitian yang dilakukan Ervina Wahyuningsih serta Ali Mustadi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan Universitas Negeri Yogyakarta tahun (2016) berjudul “Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematik- Integratif untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” mempunyai tujuan untuk menciptakan multimedia Lectora yang layak

serta efisien dalam pembelajaran tematik- integratif pada subtema Kebiasaan Makanku untuk meningkatkan nilai kepribadian kelas IV SD. Hasil riset ini menampilkan multimedia yang dikembangkan berkategori sangat baik sehingga layak digunakan, uji efektivitas menampilkan persentase kenaikan karakter sebesar 75% dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, ialah $-7,211 < -1,710$ sehingga perihal ini sangat efisien.

22. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Aditya Pradipta Yasa, dkk tahun (2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya serta Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA serta IPS di SMA Negeri 3 Singaraja” Fakultas Teknik dan Kejuruan Jurusan Pendidikan Metode Elektro, Universitas Pembelajaran Ganesha Singaraja. Bertujuan buat mendeskripsikan desain pengembangan media interaktif berbasis adobe flash pada mata pelajaran prakarya serta kewirausahaan materi elektro listrik; serta menguji validitas hasil pengembangan media berbasis adobe flash pada mata pelajaran prakarya serta kewirausahaan materi elektro listrik. Hasil validasi oleh pakar materi mendapatkan skor 92,85% pada kualifikasi sesuai, serta dari pakar media 100%, pada jenis sesuai.
23. Riset yang dilakukan oleh Giri Prasetyo serta Lantip Diat Prasajo Program Riset Manajemen Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta (2016) berjudul “Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah” Hasil riset dilihat dari hasil validasi oleh pakar materi

mendapatkan skor aspek ketepatan materi sebesar 4,5; keluasan materi sebesar 4, kelengkapan materi sebesar 4,5; kejelasan materi sebesar 4,6; kemutahiran materi sebesar 4,5; sistematika materi sebesar 4,5, hasil validasi oleh ahli media dari aspek isi serta tujuan media skor rerata 3,8; mutu instruksional media skor rerata 3,7 serta aspek mutu teknis multimedia skor rerata 4,1. Sebaliknya keefektifan multimedia dilihat dari rerata persentase kenaikan nilai antara nilai pretest serta posttest dengan rerata uji coba lapangan awal sebesar 54,7%, uji coba lapangan sebesar 44,7%, serta pada uji pelaksanaan lapangan sebesar 31,7% dengan rerata prosentase kenaikan nilai antara pretest serta posttest sebesar 43,7%. Sehingga aplikasi multimedia interaktif ini layak serta efisien untuk tingkatkan prestasi partisipan didik.

24. Penelitian yang dilakukan oleh Irania Suci Rockyane serta Wahyu Sukartiningsih PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (2018) berjudul “Pengembangan Media Pendidikan Interaktif Memakai Adobe Flash dalam Pendidikan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” bertujuan buat menguraikan proses pengembangan media pendidikan interaktif serta hasil produk media pendidikan interaktif yang bermutu. Hasil riset dilihat dari hasil validasi media pendidikan interaktif ialah 99,5% serta 88,3% jenis sangat valid. Kepraktisan media sangat baik dengan persentase keterlaksanaan 100% serta nilai ketercapaian 94. Daya guna t hitung lebih besar dari t tabel ialah, $4,6 > 2,262$ pada uji lapangan awal serta $11,98 > 2,045$ pada uji lapangan produk final. Asumsi yang diberikan siswa merupakan sangat baik

menghasilkan persentase sebesar 95,44% pada uji lapangan awal serta uji lapangan produk final.

25. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Muyaroah serta Mega Fajartia Universitas Baturaja, Sumatera Selatan, Indonesia (2017) bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Memakai Aplikasi Adobe Flash CS 6” pada Mata Pelajaran Biologi mempunyai tujuan buat mengenali efektifitas media pembelajaran berbasis android, Hasil uji-t menyatakan kalau terdapat keefektifan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android dengan hasil belajar yang di dapat siswa.
26. Penelitian yang dilakukan oleh R. Gita Ardhy Nugraha tahun 2017 FKIP PGSD UKSW berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 2 SD” hasil validasi pakar materi memperoleh skor 3,83 (baik). Hasil validasi pakar media memperoleh skor 3,2 (cukup baik). Hasil dari uji coba terbatas memperoleh skor 4,24 (sangat baik). Hasil dari uji coba lebih luas memperoleh skor 4,26 (sangat baik). Media interaktif yang dikembangkan memberikan kemenarikan untuk siswa serta khasiat keefektifitasan pendidikan di kelas sehingga siswa bisa menguasai modul pendidikan dengan lebih baik.
27. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fajri Lutfi dan Asep Usamah tahun 2019 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Mata Pelajaran Fikih Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” berdasarkan hasil penelitian, minat siswa dengan menggunakan Adobe

Flash diperoleh hasil peningkatan secara signifikan yakni data diperoleh dengan hasil pretest dan posttest.

28. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hadiyan Rizkiyanto (2017) berjudul “Pengembangan Cai Berbasis Adobe Flash Pada Materi Hubungan Antargaris Dan Sudut Kelas IV Sekolah Dasar” hasil riset ini menghasilkan media pembelajaran CAI yang sudah melewati tahap validasi dengan tingkat kevalidan 75% validasi pakar materi, 84% validasi pakar media, 93% pada uji terbatas, 97% hasil angket guru kelas, 87% uji pemakaian, 93% perbandingan nilai.
29. Penelitian oleh Widi Widayat, dkk (2014) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia” hasil penelitian menunjukkan, persentase kelayakan dari aspek media, materi, dan keterpaduan, sebesar 92%; 92,40%; dan 100% menghasilkan kriteria sangat layak. Setelah diperbaiki, menghasilkan peningkatan persentase untuk masing-masing aspek sebesar 94,44%; 93,93%; dan 100% dengan kriteria sangat layak dan multimedia interaktif siap diujicobakan pada skala terbatas.
30. Penelitian oleh Rizqi Sukma Kharisma, dkk (2015) berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash” pada riset ini dikembangkan sebuah rancangan pembuatan media pembelajaran berhitung. Perancangan meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik. Dengan multimedia memungkinkan pemakai

komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya daripada media pembelajaran manual konvensional.

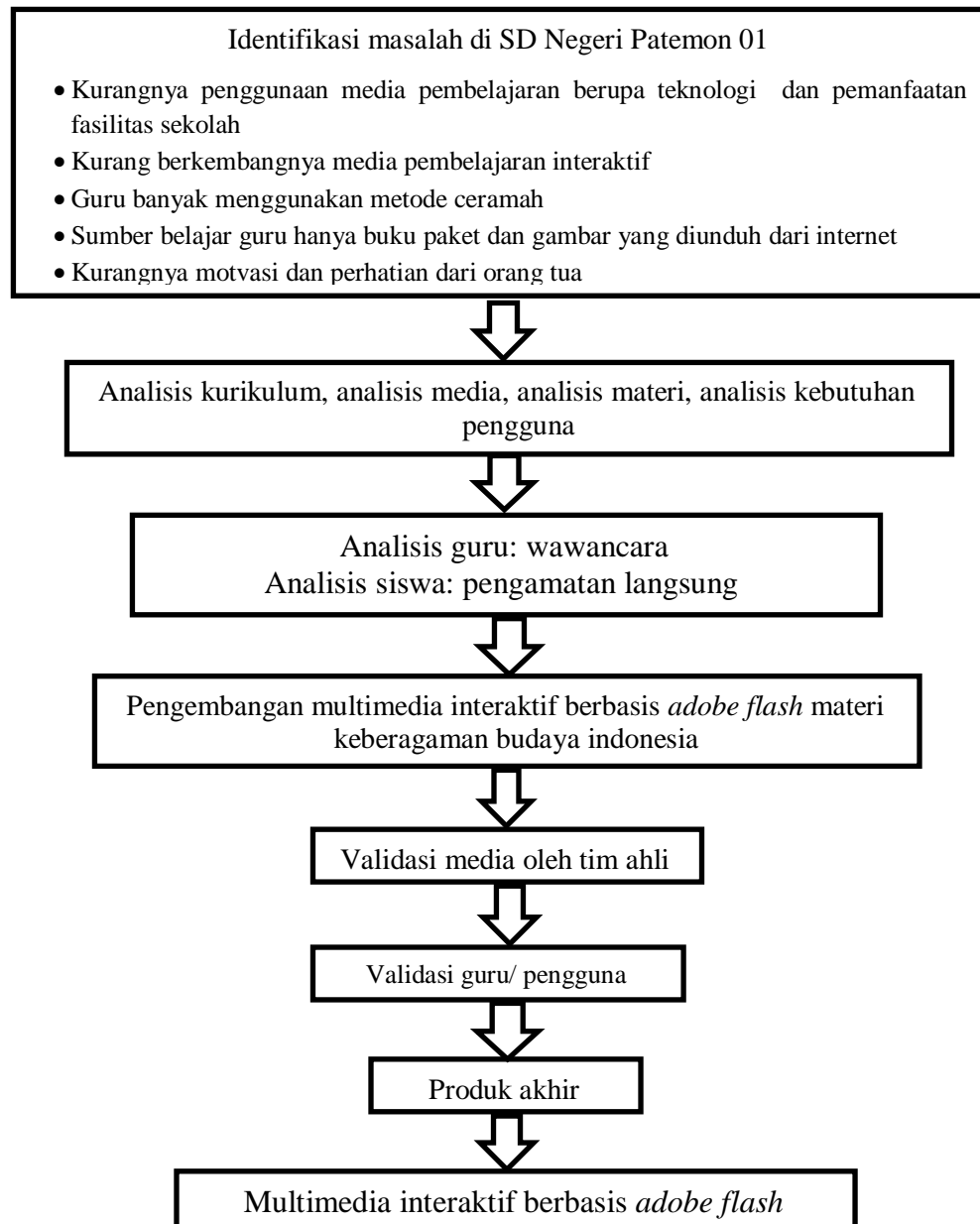
31. Penelitian oleh Santi Ratna Dewi dan Haryanto (2018) berjudul “Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar” hasil riset ini menunjukkan 1) hasil uji kelayakan materi dalam kriteria sangat baik, 2) hasil uji kelayakan media dalam kriteria baik, dan (3) hasil uji kelayakan pengguna dalam kriteria baik, sehingga multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Sugiyono (91:2015) menjelaskan kerangka berpikir adalah konseptual tentang bagaimana hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Media sebagai alat bantu mengajar, tumbuh sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi, jenis serta tipe media juga cukup banyak sehingga bisa dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, ataupun materi yang hendak diinformasikan. Seseorang guru dituntut buat sanggup memilah serta terampil menggunakan media. Dalam realitas pemanfaatan media pendidikan disekolah- sekolah masih dialami kurang dan terlebih lagi sering terlupakan. Hal ini diakibatkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* diharapkan mampu membantu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn materi Keberagaman Budaya Indonesia. Dengan

meningkatkan minat keaktifan siswa hal ini akan berpengaruh kedalam hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya dapat meningkat. Pengembangan multimedia berbasis adobe flash menggunakan kerangka berfikir sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Keterangan gambar ↓ = selanjutnya

Sebelum mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash*, hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan identifikasi masalah yang ada di SD Negeri Patemon 01 dengan cara wawancara terhadap guru kelas dan pengamatan secara langsung kegiatan pembelajaran, sehingga ditemukannya permasalahan-permasalahan yang terdapat di kelas terkait dengan pembelajaran. Kemudian menganalisis kurikulum berkaitan dengan kompetensi dasar memahami isi materi dari keberagaman budaya Indonesia hubungan di kelas IV. Selanjutnya, peneliti menganalisis guru dan siswa dengan cara wawancara dengan guru dan mengamati secara langsung kegiatan siswa saat pembelajaran berlangsung, kemudian peneliti menganalisis materi Keberagaman Budaya Indonesia pada muatan pelajaran PPKn. Setelah menganalisis KD, guru, siswa dan materi peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* untuk materi Keberagaman Budaya Indonesia, kemudian media tersebut divalidasi oleh tim pakar materi dan pakar media untuk melihat berapa persen kelayakan dari multimedia interaktif tersebut, kemudian peneliti melakukan revisi (perbaikan produk) dan disetujui oleh tim ahli, setelah media dirasa cukup layak dan telah diperbaiki media diberikan kepada guru/ user untuk di nilai dari kelayakan media tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

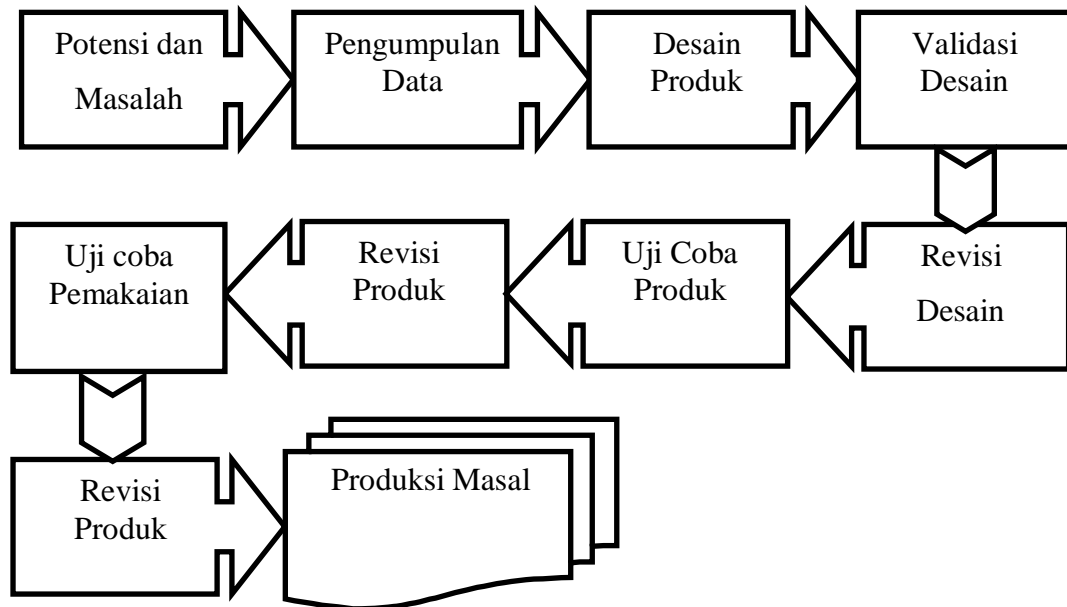
Jenis penelitian yang dipakai yakni penelitian R and D (Research and Development). Sugiono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2016:9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu produk tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan dari penggunaan produk media pembelajaran multimedia berbasis *Adobe Flash* untuk materi Keberagaman Budaya Indonesia dan sila silanya untuk siswa kelas IV SD N Patemon 01.

3.1.2 Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono (2016:209). Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan antara lain, (1)

potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi massal. Berikut merupakan desain penelitian dan pengembangan menurut:



Bagan 3.1Langkah-Langkah Research And Development (RnD)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan tersebut, akan tetapi hanya sampai pada desain produk dan uji kelayakan produk, peneliti tidak dapat melakukan penelitian secara langsung di lapangan dikarenakan Indonesia sedang darurat COVID 19. Sehingga penelitian hanya dilakukan sebisa saja menggunakan jalur efektif berupa daring. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti antara lain: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) produk akhir.

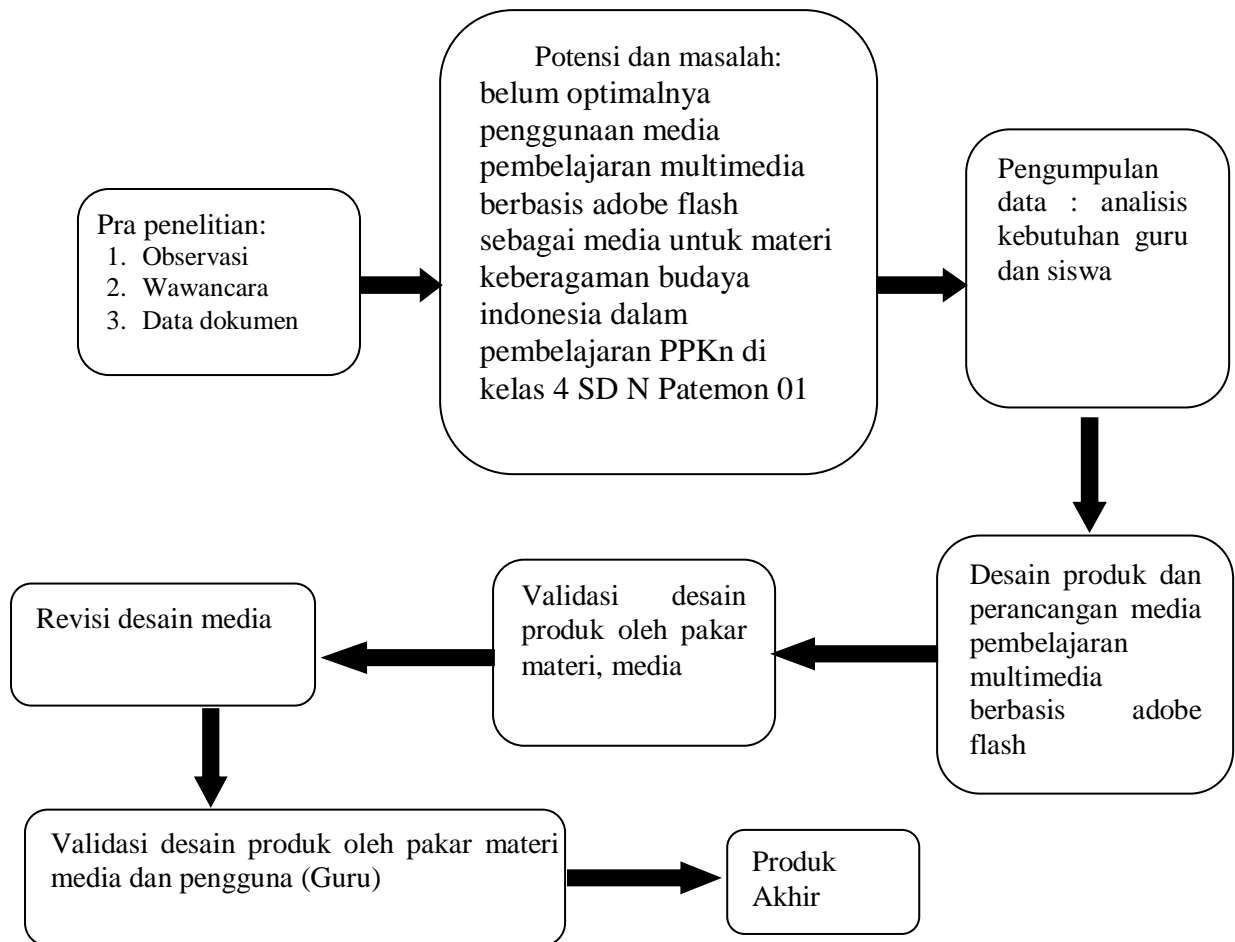
Penelitian dilakukan hanya sampai tahap uji kelayakan produk, hal tersebut didukung oleh TOR standard minimal pelaksanaan skripsi jurusan PGSD FIP UNNES selama masa kuliah daring (COVID 19). Selain itu penelitian

pengembangan yang hanya sampai dengan tahap uji kelayakan produk pernah dilakukan oleh Lulut Sugiarti dan Diana Endah Handayani yang berjudul “Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/ MI” langkah-langkah yang dilakukan yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan (6) validasi perbaikan desain. Hal itu dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Penelitian lain yang hanya sampai pada tahap uji kelayakan produk pernah dilakukan oleh Annisa Ayu Mauludin dan Heru Subrata berjudul “Pengembangan Media Ropantar (Roda Panah Putar) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” penelitian ini juga hanya sampai pada tahap uji kelayakan produk dikarenakan Indonesia darurat COVID 19, sehingga penelitian hanya dilakukan melalui daring.

Dikarenakan Indonesia sedang darurat COVID 19, dan penelitian hanya dapat dilakukan melalui daring maka langkah-langkah yang dilakukan penelitian antara lain: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) produk akhir. Tidak hanya itu penelitian juga didukung oleh TOR standard minimal penelitian dan penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah melakukan hanya sampai tahap uji kelayakan produk.

3.1.3 Prosedur Penelitian

Uraian penelitian menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono(2016:409) adalah sebagai berikut:



Bagan 3.2 Langkah-langkah penelitian

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri Patemon 01 menggunakan model pengembangan dari Sugiyono. Adapun tahapannya sebagai berikut:

1) Potensi dan masalah

Menurut Sugiyono (2016:409), menerangkan bahwa potensi adalah segala sesuatu yang didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Lalu, masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dengan kata lain potensi masalah adalah sesuatu yang menimbulkan penyimpangan.

Peneliti melakukan pra penelitian melalui observasi, wawancara ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran antar lain yaitu: (1) Kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan fasilitas sekolah, seperti laptop, Proyektor, tipe dan sound; (2) Kurang berkembangnya media pembelajaran interaktif untuk materi keberagaman budaya indonesia; (3) Sumber belajar yang digunakan guru untuk materi tersebut hanya mengacu pada buku paket dan gambar dari internet; (4) Metode yang digunakan guru lebih banyak ceramah, cenderung membuat siswa merasa bosan; (5) Kurangnya motivasi belajar, konsentrasi siswa dan perhatian dari orang tua. Peneliti membatasi masalah kurang berkembangnya media pembelajaran interaktif untuk materi keberagaman budaya Indonesia dan kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan fasilitas sekolah, seperti laptop, proyektor, tipe dan sound.

2) Pengumpulan Data

Setelah peneliti mendapatkan identifikasi masalah dari kegiatan pra penelitian, pengumpulan data didapatkan sebagai bahan perencanaan produk untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan Sugiyono (2016:411).Setelah menemukan permasalahan tersebut maka selanjutnya peneliti mengumpulkan data yang digunakan sebagai bahan perencanaan produk untuk mengatasi masalah tersebut.Pengumpulan data berupa analisis kebutuhan guru dan siswa terkait pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis adobe flash materi Keberagaman Budaya Indonesia.Analisis kebutuhan tersebut dilakukan dengan

menggunakan angket yang diisi oleh guru dan siswa, sehingga dengan angket tersebut peneliti dapat mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan.

Adapun beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi peneliti dalam membuat media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan media, guru dan peserta adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan jika digunakan dalam proses pembelajaran, dibuat dan digunakan dengan berbantuan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* memuat KD dan indikator, dalam pengembangannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang memberikan pengetahuan siswa tentang materi Keberagaman Budaya Indonesia dikemas dalam bentuk media pembelajaran multimedia. Berdasarkan hasil analisa tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya indonesia muatan pembelajaran PPKn kelas IV SD Negeri Patemon 01.

3) Desain Produk

Menurut Sugiyono, (2016:413) desain produk diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Wujud gambar atau bagan akan memudahkan pembuat dan penilai media untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap ini peneliti membuat desain media yang disesuaikan hasil analisis kebutuhan, sehingga produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan pembelajaran PPKn.

Media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* memuat menu-menu interaktif di dalamnya, terdapat gambar animasi, suara music materi, tujuan pembelajaran, soal-soal dan games yang berisi materi keberagaman budaya indonesia.

4) Validasi produk

Bagi Sugiyono (2016: 414) validasi desain merupakan proses aktivitas menilai rancangan produk sudah rasional serta layak untuk digunakan, dengan meminta penilaian beberapa ahli yang telah berpengalaman sehingga dapat diketahui kelemahan serta kekurangannya.

Pada sesi ini, validasi kelayakan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* menggunakan instrumen angket evaluasi pada tiap komponen. Komponen kelayakan isi materi dinilai oleh pakar materi serta komponen penyajian dinilai oleh pakar media. Kedua pakar juga membagikan saran revisi terhadap media yang dinilai, sehingga peneliti dapat melaksanakan revisi lebih lanjut.

5) Revisi produk

Menurut Sugiyono (2016:414) setelah desain produk divalidasi oleh ahli media dan materi, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki desainnya.Revisi produk dilakukan berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli media dan ahli materi berdasarkan nilai pada masing-masing komponen.

6) Validasi produk oleh pengguna

Menurut Sugiyono (2016:414) validasi desain adalah proses kegiatan menilai rancangan produk sudah rasional dan layak untuk digunakan, dengan meminta penilaian beberapa pakar yang sudah berpengalaman sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

Dikarenakan negara Indonesia dalam masa pandemi, peneliti tidak bisa melakukan penelitian tatap muka, sehingga penelitian hanya sampai validasi kelayakan produk oleh guru (user) melalui daring. Pada tahap ini, validasi kelayakan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* menggunakan instrumen angket penilaian pada setiap komponen. Komponen kelayakan berupa isi materi dan penilaian visual dari media sehingga peneliti dapat melihat seberapa layak media tersebut dan melakukan perbaikan lebih lanjut.

7) Hasil Produk

Setelah mendapatkan validasi dari tim ahli dan mendapatkan nilai dari guru (user), hasil akhir adalah sebuah produk dimana produk tersebut telah mendapatkan nilai layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan mulai dari bulan Desember 2018 - Juni 2019 dengan tahap sebagai berikut dengan tahap sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu penelitian

Tahap	Waktu	Keterangan
Persiapan	Desember -januari 2019	- Pra penelitian - pengajuan judul - penyusunan proposal
Pelaksanaan	Maret – April 2020	- Penyusunan proposal - penyusunan instrument - desain - revisi desaian produk - validasi dan kelayakan desain
Penyusunan laporan	Mei – juni 2020	- Analisis data - penyusunan laporan.

3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.3.1 Data

Data menurut Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik (2015:58) adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Data yang diperoleh dalam penilitian ini yaitu dengan carapengamatan secara langsung ke lapangan melalui kegiatan observasi, angket, wawancara, dokumentasi pada guru dan peserta didik sebagai responden dan hasil angket penilaian oleh ahli materi, media dan praktisi.

3.3.2 Sumber Data

1) Siswa

Siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV SD

Negeri Patemon 01 sebanyak 36 siswa. Siswa menjadi subjek penelitian saat pengumpulan data.

2) Guru

Guru kelas IV SD Negeri Patemon 01 yaitu bapak Hubaibi Khirom, S.Pd. berperan dalam membantu penelitian, memberikan data dan informasi, serta memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3) Ahli

Ahli bertindak sebagai konsultan pengembang media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* terdapat dua, yaitu pakar media dan pakar materi, serta ahli praktisi yaitu guru pengajar.

3.3.3 Subjek Penelitian

Guru kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang yang berperan sebagai ahli praktisi, ahli materi dan ahli media.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2015:61) variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti berbentuk apa saja untuk dapat dipelajari sehingga mendapatkan informasi kemudian ditarik kesimpulan. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.4.1 Variabel Bebas

Sugiyono (2015:61) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya

variabel dependen (terikat). Penelitian ini menjadikan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia sebagai variabel bebas.

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat (dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:61). Penelitian ini menjadikan hasil belajar siswa kelas IV sebagai variabel terikat.

3.5 Definisi Operasi Variabel

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD Negeri Patemon 01 bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, variabel penelitian ini terdiri atas penggunaan media multimedia interaktif berbasis *adobe flash* (X) sebagai variabel bebas dan hasil belajar (Y) sebagai variabel terikat.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi Keberagaman Budaya Indonesia kepada siswa kelas IV SD Negeri Patemon 01 bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Munir (2012: 128) multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). *Adobe Flash Professional CS6* merupakan *software* populer yang banyak dimanfaatkan oleh kalangan guru atau penagajar untuk pembuatan media

pembelajaran dalam dunia pendidikan, serta bagi profesional untuk pembuata presentasi, animasi, game, dan lain-lain (Widada dan Wulansari, 2019: 1).

Sedangkan Variabel terikat hasil belajar menurut Jihad (2010:14) adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Variabel terikat penelitian ini yakni hasil belajar pada muatan pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia diukur melalui hasil dari pretest dan posttest.

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Nontes

1) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dipakai apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar, Sugiyono (2016:203). Dalam riset ini observasi dilakukan pada saat aktivitas siswa saat pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya indonesia menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash*. Kegiatan tersebut dilakukan mulai dari awal pembelajaran hingga akhir untuk mengetahui perkembangan siswa dalam menggunakan tersebut.

2) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang harus

diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui segala sesuatu tentang responden yang lebih mendalam dengan jumlah responden sedikit/kecil (Sugiyono 2016:194).

Dalam Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur yakni peneliti bebas melakukan wawancara tanpa pedoman wawancara secara sistematis. Hasil wawancara mencakup kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya indonesia pada muatan pembelajaran PPKn berkaitan dengan metode, media yang digunakan maupun materi yang disampaikan.

3) Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2016:199). Uma Sekaran (1992) dalam Sugiyono (2016:200) mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data antara lain: a) isi dan tujuan pertanyaan; b) bahasa yang digunakan; c) tipe dan bentuk pertanyaan; d) pertanyaan tidak mendua; e) tidak menanyakan yang sudah lupa; f) pertanyaan tidak mengarahkan; g) panjang pertanyaan; dan h) urutan pertanyaan.

Angket yang digunakan pada penelitian ini yakni angket kebutuhan media digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa, pada validasi media oleh ahli media dan ahli materi digunakan angket instrumen untuk penilaian kelayakan, dan angket validasi ditujukan untuk guru/ pengguna media digunakan angket instrumen kentuk penilaian kelayakan.

Angket untuk mengetahui kebutuhan guru menggunakan skala *guttman* dengan dua interval yaitu “ya-tidak” dengan jawaban ya diberi skor 1 dan tidak diberi skor 0.

Penilaian angket untuk validasi ahli menggunakan skala *likert* dengan deskripsi sebagai berikut(Sugiyono,2015:135):

Tabel 3.2 Skala *Likert*

Deskripsi	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang	1

4) Data Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mencari bukti-bukti sejarah, landasan hukum, dan peraturan-peraturan yang pernah berlaku. Subjek penelitiannya dapat berupa buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, bahkan benda-benda bersejarah seperti prasasti dan artefak (Clemmens, 2003) dalam Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik (2013:70).

Penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui data dokumen daftar nama siswa kelas IV SD Negeri Patemon 01, jumlah siswa yang menjadi anggota populasi, hasil belajar siswa sebagai data kemampuan awal siswa, foto, rekaman atau video proses pembelajaran untuk memperkuat hasil penelitian.

3.7 Uji Kelayakan

Penilaian kelayakan media multimedia berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia muatan pembelajaran PPKn dianalisis oleh validasi ahli seperti ahli media, materi dan guru (pengguna) dengan membuat instrumen penilaian kelayakan dengan skala *likert* yang ditetapkan oleh peneliti. Ahli media, materi dan guru dapat memberikan skor sesuai dengan kondisi media dan materi yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan: *NP* = nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = skor mentah yang diperoleh
SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = bilangan tetap

Hasil prosentase data kelayakan media kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini Purwanto, 2009:103 dalam Rahayu (2019: 97):

Tabel 3.3 Presentase Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
55% - 59%	Kurang Layak
<54%	Tidak Layak

Hasil data analisis kelayakan produk oleh validator ahli dan guru digunakan sebagai penilaian produk yang dikembangkan serta mengetahui ada tidaknya perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan validator.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016: 335) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang dieproleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, manjabarkan ke dalam unit-unit, malakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

3.8.1 Analisi Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash*

Analisis kebutuhan media diperoleh melalui penilaian angket kebutuhan guru dan siswa menggunakan skala guttman yang ditetapkan oleh peneliti dengan menggunakan jawaban tegas Ya Tidak yang masing-masing jawaban mempunyai skor 1 untuk jawaban YA dan 0 untuk jawaban Tidak. Dikonversikan dalam presentase maka secara logika dapat dijabarkan untuk jawaban YA $1 = 1 \times 100\% = 100\%$ dan Tidak diberi skor $0 = 0 \times 0\% = 0\%$

3.8.2 Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash*

Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe akan dinilai dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan guru (user). Setelah divalidadi dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan oleh kedua tim ahli. Rumus persentase analisis kelayakan produk sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan: *NP* = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembang dari multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia muatan PPKn kelas IV SD Negeri Patemon 01 kota Semarang, menghasilkan dua hal yang dikaji yakni: 1) desain pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia dan 2) kelayakan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia.

4.1.1 Analisis Data Awal

4.1.1.1 Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti merupakan wawancara tidak terstruktur, peneliti bebas menanyakan wawancara tanpa pedoman wawancara secara sistematis dengan tujuan bebas mendapatkan informasi dari responden. Wawancara dilakukan terhadap guru kela IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang guna mengetahui permasalahan atau kendala yang terjadi di dalam kelas saat pembelajaran PPKn. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn yang ada di kelas IV sudah berjalan dengan cukup baik, akan tetapi guru belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran, guru masih menggunakan media sederhana seperti gambar dan sumber pembelajaran hanya mengacu pada buku-buku paket yang ada di sekolah.

4.1.2 Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash

Materi Keberagaman Budaya Indonesia

4.1.2.1 Perancangan Produk

Perancangan produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia muatan PPKn didapat melalui hasil angket dari kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa.

4.1.2.1.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru

Hasil angket kebutuhan guru digunakan sebagai acuan untuk membuat desain dan isi materi pada media sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan guru dan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Patemon 01 yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut merupakan hasil dari angket kebutuhan guru:

Tabe 4.1 Hasil angket kebutuhan guru

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Setujukah dengan media pembelajaran baru multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya indonesia?	v	
2.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan KI dan KD?	v	
3.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan indikator?	v	
4.	Apakah media harus mencakup tujuan pembelajaran?	v	
5.	Apakah dalam desain pembuatan multimedia interaktif perlu dikemas dengan menarik?	v	
6.	Apakah pembelajaran pada materi keberagaman budaya indonesia perlu adanya penggunaan alat berbasis IT seperti laptop?	v	
7.	Setujukah anda soal/ quiz dalam multimedia berupa pilihan ganda?	v	
8.	Apakah multimedia interaktif tersebut perlu ditambahkan animasi?	v	
9.	Apakah media yang ditampilkan perlu dilengkapi dengan efek suara (backsound)?	v	

10.	Setujukah anda multimedia adobe flash mencakup contoh-contoh keberagaman budaya indonesia	v	
11.	Multimedia berbasis adobe flash mencakup gambar keberagaman budaya indonesia	v	
12.	Setujukah anda multimedia berbasis adobe flash menggunakan bentuk tulisan comic san untuk penulisan materi?	v	
13.	Stujukah anda multimedia berbasis adobe flash disertakan soal keberagaman budaya Indonesia?	v	
14.	Stujukah anda multimedia berbasis adobe flash mencakup aspek suara, menu interaktif, animasi bergerak dan warna?	v	

Berdasarkan tabel di atas hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa guru setuju dengan adanya media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia yang dapat dioperasikan menggunakan alat berbasis IT seperti laptop yang dapat mencakup KD, indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.

Tidak hanya mencakup materi akan tetapi media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* di dalamnya memuat perpaduan antara gambar, suara, animasi dan soal evaluasi sehingga media dapat menarik minat siswa dalam belajar. Penyusunan media juga perlu diperhatikan dan dibuat menggunakan jenis *font* yang menarik yakni menggunakan gaya huruf *Comic Sans M* untuk penulisan materi, supaya siswa tidak bosan saat membaca materi dan background dari media menggunakan warna-warna yang cerah dan menarik sesuai dengan tema.

4.1.2.1.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Tidak hanya membagikan angket kebutuhan guru, peneliti juga membagikan angket kebutuhan siswa pada kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota

Semarang sebanyak 35 siswa. Hasil angket kebutuhan siswa digunakan untuk mengetahui desain media dan isi media yang akan dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan oleh siswa.

Tabel 4.2 Angket kebutuhan siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Jawaban
1.	Setujukah dengan media pembelajaran baru multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya indonesia?	ya	35
		tidak	0
2.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan KI dan KD?	ya	33
		tidak	2
3.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan indikator?	ya	35
		tidak	0
4.	Apakah media harus mencakup tujuan pembelajaran?	ya	2
		tidak	33
5.	Apakah dalam desain pembuatan multimedia interaktif perlu dikemas dengan menarik?	ya	2
		tidak	33
6.	Setujukah anda multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> disertakan soal-soal/ quiz keberagaman budaya indonesia?	ya	35
		tidak	0
7.	Setujukah anda soal/ quiz dalam multimedia berupa pilihan ganda?	ya	1
		tidak	34
8.	Apakah multimedia interaktif tersebut perlu ditambahkan animasi?	ya	1
		tidak	34
9.	Apakah media yang ditampilkan perlu dilengkapi dengan efek suara (backsound)?	ya	34
		tidak	1
10.	Setujukah anda multimedia adobe flash mencakup contoh-contoh keberagaman budaya indonesia	ya	35
		tidak	0
11.	Multimedia berbasis adobe flash mencakup gambar keberagaman budaya Indonesia	ya	35
		tidak	0
12.	Setujukah anda multimedia berbasis adobe flash disertakan games keberagaman budaya Indonesia?	ya	35
		tidak	0

13.	Setujukah anda multimedia berbasis adobe flash disertakan soal keberagaman budaya Indonesia?	ya	35
		tidak	0
14.	Setujukah anda multimedia berbasis adobe flash mencakup aspek suara, menu interaktif, animasi bergerak dan warna?	ya	35
		tidak	0

Berdasarkan tabel di atas rekapitulasi dari angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa keseluruhan siswa tertarik dengan pembelajaran PPKn, keseluruhan siswa tidak mengetahui adanya media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, sehingga mereka setuju jika pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan media pembelajara multimedia interaktif berbasis *adobe flash*, sebagai media baru yang ingin digunakan siswa untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia yang di dalamnya tidak hanya mencakup materi akan tetapi mencakup perpaduan antara suara, gambar, animasi, musik, warna-warna yang menarik dan disertakan quiz atau soal evaluasi sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung, menarik minat belajar siswa dan tidak membuat siswa bosan.

4.1.3 Desain Produk Multimedia Interaktif Berbasis adobe flash materi Keberagaman Budaya Indonesia

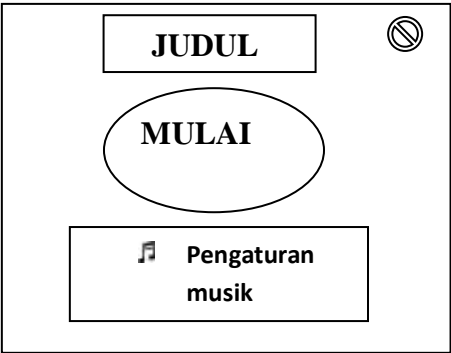
Desain produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia harus melalui tahap perencanaan atau *prototype* sebagai gambaran awal sebelum dibuat menjadi produk multimedia interaktif, tahap selanjutnya yakni peneliti membuat desain atau langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif berabasis *adobe flash* materi keberagaman budaya


indonesia. Berikut penjelasan dari *prototype* dan desain dari multimedia interaktif berbasis adobe flash:

4.1.3.1 *Prototype* Multimedia Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Prototype berasal dari bahasa latin, yaitu kata “proto” yang berarti asli dan “typus” berarti bentuk atau model. *Prototype* adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (*software*) atau perangkat lunak, biasanya dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan dari sebuah *software*. *Prototype* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media berdasarkan data analisis kebutuhan guru dan siswa yang telah dilakukan sebelumnya. Materi yang akan disampaikan dalam multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia.

Tabel. 4.3 *Prototype* Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Desain	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tampilan paling awal atau tampilan pembuka disambut dengan animasi gatot kaca kemudian judul media pembelajaran “Materi Keberagaman Budaya Indonesia” Menu mulai digunakan untuk memulai menggunakan media/ aplikasi multimedia pembelajaran. ▪ Pengaturan musik berguna untuk mengatur musik atau menambah/ mengurangi volume. ▪ Tanda Ⓢ pojok kanan atas digunakan untuk keluar dari aplikasi atau menutup aplikasi.

<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">Kompetensi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">QUIZ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">Materi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">Info</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">petunjuk</div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">Ⓝ</div> </div>	<p>Menu utama terdiri dari menu-menu yang dapat dipilih dalam media yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kompetensi untuk membuka KI, KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran. ▪ Materi untuk membuka materi tentang keberagaman budaya di Indonesia. ▪ Soal berisi tentang soal pilhan ganda terkait materi keberagaman budaya di pulau jawa. ▪ Info berisi biodata oleh peneliti. ▪ Tanda Ⓝ untuk keluar dari aplikasi. ▪ Petunjuk bertujuan untuk petunjuk penggunaan aplikasi. ▪
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Kompetensi</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 40%;">KD</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 40%;">KI</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 40%;">indikator</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 40%;">Tujuan</div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">Ⓝ</div> </div>	<p>Menu Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memuat Kompetensi Dasar, KI, Indikator, dan Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penggunaan media. 2. Terdapat tombol pengaturan, keluar, dan home: <p>KD: Indikator: Tujuan :</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Materi</div>  <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">Ⓝ</div> </div>	<p>Materi ditampilkan dengan pulau besar indonesia, bagian-bagian pulau jika di klik akan menampilkan sebuah nama-nama provinsi di pulau tersebut, dan keluarlah materi yang berisi keberagaman budaya indonesia mulaidari suku, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional dan tarian tradisional.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 80%; margin: 0 auto;">SOAL/ QUIZ</div> </div>	<p>Berjumlah 15 soal yang berisi gambar dari pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional dan tari tarian dan disuruh untuk menebak asal dari keberagaman tersebut atau tulisan yang menunjukkan sebuah keberagaman dari suatu daerah disuruh untuk menunjukkan gambar.</p>

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">INFO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">Foto</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Daftar Pustaka</div>	<p>Info berisi biodata oleh peneliti: Nama : Arina Urnika Jurusan : PGSD Unnes Nim : 1401416476 Ttl : Grobogan, 7 April 1998 Motto: Bermalas malasan memang nikmat, tapi lebih tidak nikmat lagi jika kamu tidak mengerjakan apa-apa</p>
---	---

4.1.3.2 Langkah-Langkah Multimedia Interaktif Berbasis adobe flash materi Keberagaman Budaya Indonesia

Pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* melalui beberapa tahap yang menggabungkan beberapa aspek gambar, teks, suara dan animasi. Berikut ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* menurut Widada (2019: 1):

1. Tahap persiapan

Sebelum melakukan tahap pembuatan multimedia berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya indonesia, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti yakni membuat petunjuk penggunaan media, menyusun KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran sesuai acuan kurikulum 2013, membuat materi mengenai keberagaman budaya Indonesia, membuat soal evaluasi/ quiz, membuat profil atau bioadata peneliti yang terlebih dahulu dimasukkan atau ditulis ke dalam *Microsoft Word 2010*, kemudian didesain untuk memepmudah dalam pembuatan multimedia menggunakan program aplikasi *adobe flash*. Langkah selanjutnya membuat media menggunakan program aplikasi *adobe flash professional CS6*.

2. Tahap pembuatan


a. Menjalankan adobe flash professional CS6

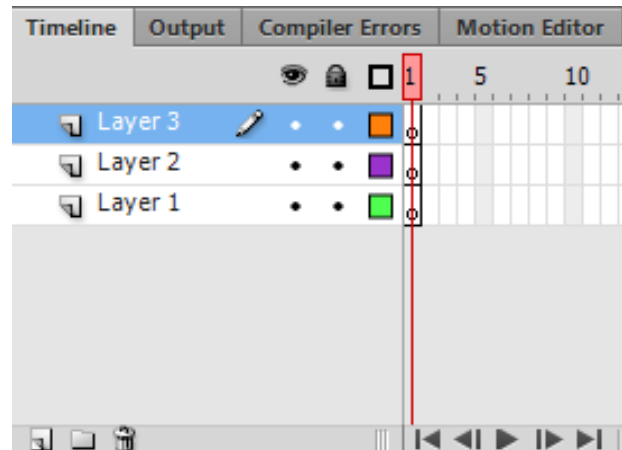
- 1) Klik start – klik all program – klik adobe master collection CS6 – klik adobe flash professional CS6
- 2) Pilih ActionScript 2.0 pada menu Create New
- 3) Mengatur lembar kerja program adobe flash CS6, dengan ukuran 550x400 *pixels*



Gambar 4.1 Menu Lembar Kerja

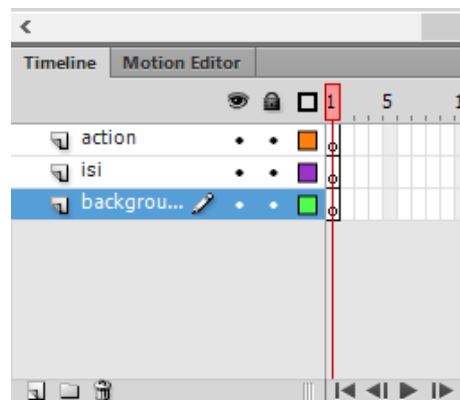
b. Menjalankan intro pada *adobe flash* professional CS6

- 1) Pada bagian *Timeline* klik icon *Insert* () pada pojok kiri bawah untuk menambahkan layer, tambahkan sampai 3 layer.



Gambar 4.2 Tampilan Pada Timeline Sebelum di ubah

- 2) Mengubah nama layer 1 dengan action, layer 2 dengan isi dan layer 3 dengan background, untuk memudahkan pengeditan apabila jumlah layer yang digunakan banyak.



Gambar 4.3 Tampilan Pada Timeline sesudah di ubah

- 3) Membuat judul media dengan cara klik *text tool*, arahkan ke tempat yang diinginkan untuk membuat judul kemudian tulis judul Keberagaman Budaya Indonesia.
- 4) Membuat tombol mulai untuk memasuki program dengan cara membuat kotak memilih pada menu *Rectangle Tool* kemudian digambar pada lembar kerja.



Gambar 4.4 Tombol Memulai Program

- 5) Pilih Free Transform Tool pada tombol tersebut setelah itu klik kanan pilih Convert to symbol pada kolom Name tulis ataupun ketik“ Mulai” serta pilih Button pada Type, kemudian klik OK.



Gambar 4.5 Tampilan cara mengubah ke simbol

- 6) Ketuk kanan di tampilan mulai kemudian pilih *Action* setelah itu masukkan *actionscript* seperti berikut:

```

1  on (release) {
2      loadMovie ("Menu.swf", 0);
3  }
4

```

Gambar. 4.6 *Actionscript* pada tombol mulai

- 7) Membuat halaman sampul atau cover ketuk di frame 1 pilihlah menu insert keyframe.
- 8) Ketuk tampilan file – pilih import – import to library – layout cover – ketuk open untuk memasukan gambar dengan format.jpg

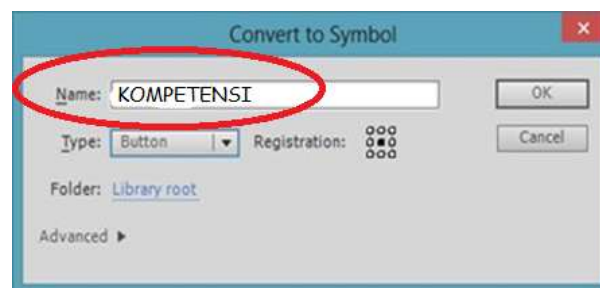
9) Setelah itu drag and droup layout cover ke dalam lembar kerja di layar cover.

Langkah tersebut dapat dipakai untuk memasukan layout backround di layar *background*.

c. Membuat tombol navigasi menggunakan *Action Script*.

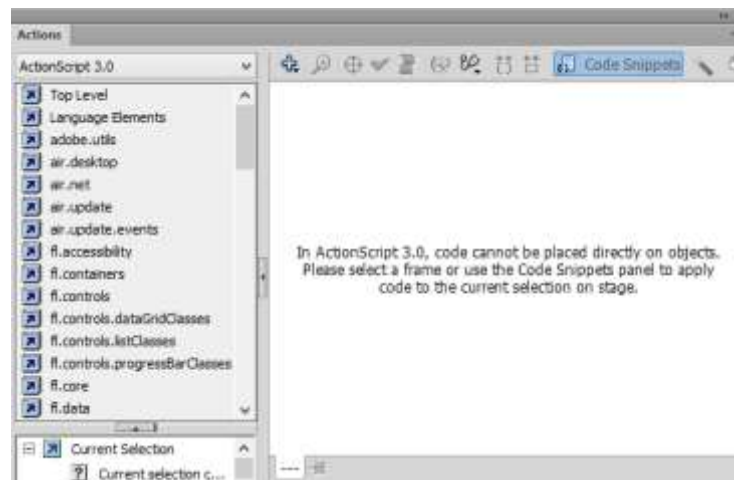
Pada halaman awal terdapat lima tombol navigasi yaitu petunjuk, kompetensi, materi, quiz, dan info. Langkah-langkah pembuatan seluruh tombol navigasi tersebut sama, berikut merupakan salah satu pembuatan tombol navigasi kompetensi pada halaman cover:

- 1) Klik Kompetensi pada frame 1 layer cover
- 2) Menu *free transform tool* ketuk kanan dan pilih convert to symbol, pada kolom Name tulis atau ketik Kompetensi dan pilih Botton pada Type, lalu klik OK.

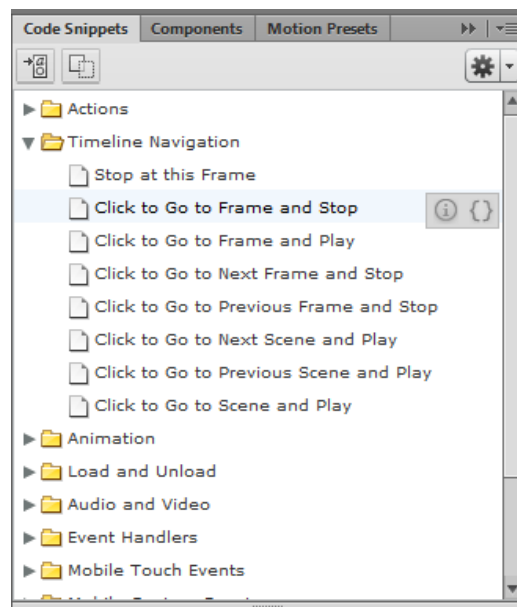


Gambar 4.7 Tampilan Untuk Membuat Tombol

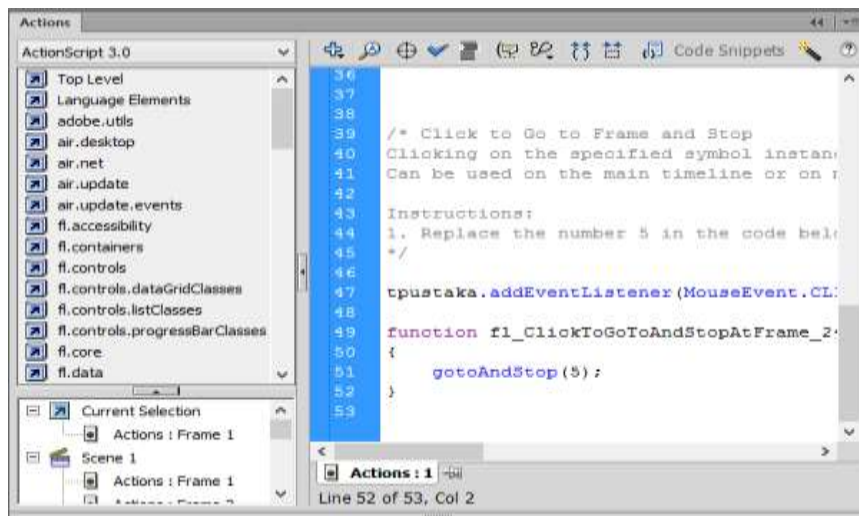
- 3) Agar tombol navigasi Kompetensi dapat dijalankan maka klik Kompetensi – ketukAction – ketukCode Snippets – ketukTime Line Navigation – ketukklik to go to Frame and Stop – selanjutnya menuliskanAction Script.



Gambar 4.8 Tampilan *Panel Action*

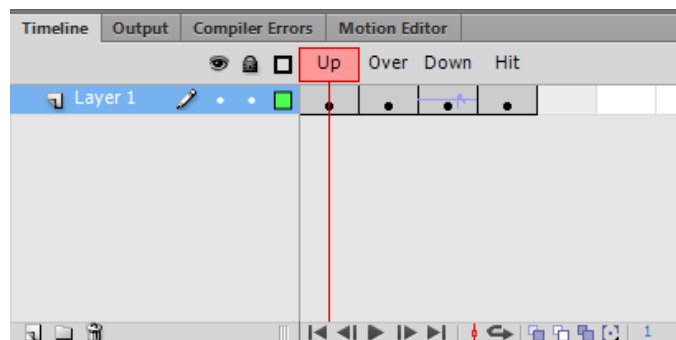


Gambar 4.9 Tampilan *Panel Code Snippets*



Gambar 4.10 Tampilan *Panel Code Snippets*

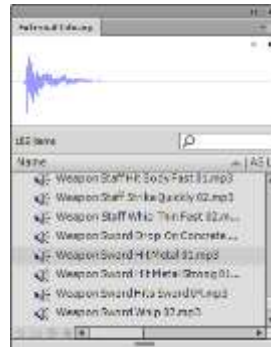
- 4) *Double click* pada tombol Kompetensi setelah itu akan keluar tampilan seperti berikut:



Gambar 4.11 *Timeline* pada Tombol Navigasi

- 5) Ketuk kanan di posisi *cover* setelah pilih *insert keyframe*. ketuk kanan di posisi *Down* dan pilih *insert keyframe*. Ketuk kanan di posisi *Hit* dan pilih *insert keyframe*.
- 6) Ketukkanan di posisi *Over*, kemudian mengatur ukuran tombol “Kompetensi” menjadi lebih kecil menggunakan *free transform tool*. Hal ini dimaksudkan ketika menekan tombol Kompetensi akan muncul tombol dengan ukuran yang lebih kecil.

- 7) Klik pada posisi *Over*, kemudian klik *Window* – pilih *Common Libraries* – pilih *Sounds*, maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 4.12 *External Library Sounds*

- 8) Pilih *Weapon Sword Hit Metal 0,1. Mp3* dan *drag and drop* ke tombol Kompetensi. Supaya pada saat menekan tombol “Kompetensi” akan keluar efek suara.

Langkah-langkah pembuatan tombol navigasi Kompetensi tersebut dapat digunakan untuk menciptakan tombol navigasi lainnya. Tombol navigasi Kompetensi digunakan sebagai membuka halaman yang berisi KI, KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran pada media; tombol Materi dipakai guna membuka halaman berisi materi yang akan dipelajari; tombol Petunjuk digunakan untuk membuka halaman yang berisi petunjuk penggunaan media; tombol Quiz berisi soal evaluasi yang berhubungan dengan materi; dan tombol Biodata berisi biodata peneliti. Setiap tombol navigasi memiliki *Action Script* yang berbeda-beda, untuk lebih jelasnya *Action Script* pada masing-masing *frame* bisa dilihat pada media yang berformat *fla*. Langkah-langkah tersebut juga digunakan untuk membuat tombol submateri lainnya.

d. Memasukkan Materi Pada Program

Memasukkan materi keberagaman budaya Indonesia ke dalam program sama halnya dengan langkah-langkah membuat tombol kompetensi. Langkah-langkah pengisian materi keberagaman budaya Indonesia dilakukan sebagai berikut:

- 1) Memilih *layer* menu *frame* yang digunakan untuk mengisi materi keberagaman budaya Indonesia pilih *insert keyframe*.
- 2) Mengatur jenis huruf Comic Sans M dengan warna yang menarik dan ukuran huruf 16 pt.
- 3) Menambahkan gambar yang diperlukan pada sub materi keberagaman budaya Indonesia. Pengisian submateri yang lainnya juga menggunakan langkah yang sama dengan langkah 1-3.

e. Memasukkan Soal Evaluasi

Soal evaluasi dalam multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia terdapat pada menu quiz, sama halnya dengan langkah-langkah sebelumnya berikut cara memasukana soal yaitu:

- 1) Memilih *layer* menu *frame* yang digunaka untuk membuat soal evaluasi dan pilihan jawaban nya dan pilih *insert Keyframe*.
- 2) Menuliskan soal latihan menggunakan text tool.
- 3) Memasukkan gambar yang sesuai dengan apa yang ditanyakan
- 4) Membuat tombol jawaban.

Setelah sesi mengerjakan soal evaluasi selesai, secara langsung nilai yang diperoleh siswa akan otomatis terlihat diakhir sesi.

4.1.3.3 Hasil Produk

Setelah tahap proses desain dan perencanaan jadilah sebuah produk dari multimedia interaktif berbasis adobe flash. Hasil produk ini menggunakan software adobe flash yang di dalamnya berisi animasi, *backsound*, petunjuk, kompetensi, soal evaluasi, dan profil pengembang, dengan desain sebagai berikut:

1. Tampilan Multimedia Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia

1) Desain *Opening*

Pembukaan multimedia dimulai dengan judul, tombol mulai dan dua animasi bergerak bergambar anak-anak menggunakan pakaian adat, dengan musik menyala saat ditampilkan pembukaan ini.



Gambar 4.13 Opening

2) Desain Menu Utama

Menu utama berisi beberapa sub menu, sub menu tersebut merupakan tombol-tombol interaktif yang pada saat di klik akan muncul halaman baru

1) Menu petunjuk (arti dari tombol-tombol yang terdapat pada multimedia).

- 2) Menu kompetensi (kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan sesuai dengan kurikulum 2013).
- 3) Menu materi (materi keberagaman budaya Indonesia)
- 4) Menu quiz (15 butir soal pilihan ganda)
- 5) Menu info (biografi peneliti dan daftar pustaka).
- 6) Tombol pengaturan musik
- 7) Tombol power untuk mengakhiri penggunaan multimedia.



Gambar 4.14 Menu Utama

3) Desain Menu Petunjuk

Menu petunjuk berisi arti tombol-tombol yang terdapat pada media, menampilkan penggunaan tombol musik, tombol home, tombol keluar, tombol kembali dan tombol selanjutnya.



Gambar 4.15 Menu petunjuk

4) Desain Menu Kompetensi

Menu kompetensi di dalamnya berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan dari pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia yang akan dicapai sesuai dengan kurikulum 2013



Gambar 4.16 Menu kompetensi

5) Menu Materi

Menu materi menampilkan sebuah pulau Indonesia, di dalamnya terdapat 32 provinsi, jika nama-nama provinsi tersebut diklik akan muncul materi berupa

suku, rumah, pakaian adat, senjata tradisional dan tari-tarian dari provinsi tersebut.



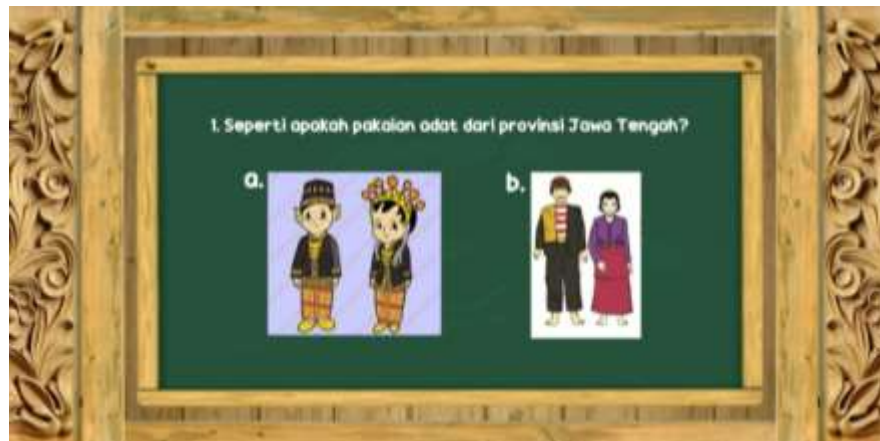
Gambar 4.17 Menu materi sebelum diklik



Gambar 4.18 Menu materi setelah diklik

6) Desain Menu Quiz

Menu quiz di dalamnya terdapat soal evaluasi yang berisi 15 soal pilihan ganda sesuai dengan materi yang ada di dalam multimedia, diakhir quiz skor siswa otomatis akan terlihat.



Gambar 4.19 Menu quiz

7) Desain Menu Info

Desain menu info berisi biodata dari peneliti berupa nama lengkap, tempat tanggal lahir, jurusan dan motto. Selain itu juga berisi daftar pustaka atau sumber yang diambil untuk isi materi media.



Gambar 4.20 Menu Info



Gambar 4.21 Biodata peneliti

2. Langkah-Langkah Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash*

Siswa sebagai pengguna memiliki control penuh untuk memilih materi yang akan dipelajari, memilih waktu untuk mengerjakan tes dan menentukan target skor dalam bermain game. Dengan demikian kemandirian siswa dalam belajar dan kebebasan untuk menentukan cara penggunaan media bagi guru maupun siswa dapat terfasilitasi.

1. Aplikasi multimedia interaktif berbasis *adobe flash*



Gambar 4.22 Menu Aplikasi Multimedia

Hal pertama yang dilakukan yakni membuka menu aplikasi multimedia interaktif berbasis adobe flash dengan cara klik dua kali gambar di atas, kemudian akan muncul gambar seperti di bawah.

2. Menu Pembuka



Gambar. 2.23 Gambar Menu Pembuka

Gambar menunjukkan tampilan utama media pembelajaran multimedia interaktif berbasis adobe flash materi keberagaman budaya Indonesia muata kelas 4 SD. Ditampilkan tombol mulai yang dapat dioperasikan dengan cara diklik dan akan muncul menu selanjutnya.

3. Menu Utama



Gambar 2.23 Gambar Menu Utama

Setelah diklik tombol mulai pada menu pembuka, kemudian akan muncul tampilan menu utama seperti gambar di atas, menu utama berisi menu petunjuk, menu kompetensi, menu materi, menu quiz dan menu info. Tujuan dibuat beberapa menu yaitu untuk memudahkan siswa dan membebaskan siswa dalam mengoperasikan dan memahami isi menu yang ada pada media interaktif.

4. Menu Materi

Tujuan dikembangkannya multimedia interaktif berbasis adobe flash ini yakni untuk memudahkan siswa dan guru dalam memahami materi keberagaman budaya indonesia dikarenakan cakupan materinya yang sangat luas



Gambar 2.24 Menu Materi

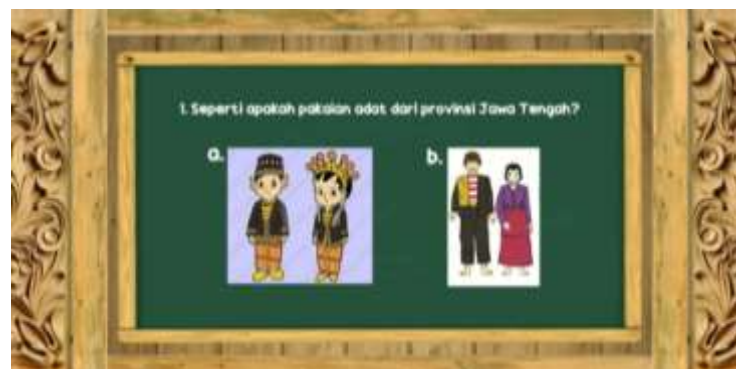
menu utama pada menu materi kita klik akan muncul tampilan menu materi seperti gambar di atas, gambar ditunjukkan dengan adanya peta indonesia yang terdiri dari 34 provinsi, yang masing provinsi bersifat interaktif yang artinya dapat dioperasikan atau dapat diklik. Jika salah satu nama provinsi di klik akan muncul tampilan seperti gambar berikut.



Gambar 2.25 Menu Materi

Gambar di atas merupakan isi materi keberagaman budaya Indonesia menurut provinsi yang di klik, menu tersebut berisi materi suku, rumah adat, pakaian, senjata dan tarian dari suatu provinsi tertentu sesuai apa yang dioperasikan.

5. Menu Quiz



Gambar 2.26 Menu Quiz

Setelah mempelajari dan memahami isi materi, selanjutnya yakni mengoperasikan menu quiz, tampilan menu quiz dapat dilihat seperti gambar di atas. Akan disajikan soal yang sesuai dengan isi materi, cara siswa menjawab soal tersebut siswa hanya perlu mengklik jawaban a, b atau c setelah menjawab

otomatis akan muncul pertanyaan berikutnya dan di akhir sesi quiz akan muncul hasil skor yang didapat.

6. Menutup Aplikasi



Gambar 4.27 Tombol Power

Menutup aplikasi *adobe flash* dengan cara klik tombol power on atau off pada bagian pojok kiri bawah setelah itu aplikasi akan tertutup sendiri.

4.1.4 Kelayakan Multimedia Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Validasi kelayakan multimedia interaktif materi keberagaman budaya indonesia dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna media (guru kelas IV). Para ahli tersebut memberikan nilai/ skor sesuai dengan keadaan media dan materi. Setiap penilaian memiliki beberapa aspek dan dijabarkan menjadi beberapa deskriptor, dengan ketentuan sebagai berikut:

Deskripsi	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

(Purwanto, 2013:102)

4.1.4.1 Analisa Uji Materi

Uji materi berperan dan bertujuan untuk menilai media dari segi isi materi dalam pembelajaran untuk mengetahui kualitas materi sehingga sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Penilaian uji materi dinilai oleh dosen atau pakar materi yaitu Ibu Fitria Dwi P. S.Pd., M.Pd. yang mengampu mata kuliah Ilmu Pendidikan Sosial di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Penilaian uji materi untuk muatan pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya indonesia dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perolehan Skor Oleh Ahli Materi

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
Aspek Kompetensi Materi						
Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan KIdan KD Kurikulum 2013	v				
	2. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi	v				
	3. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran	v				
Materi dapat meningkatkan sikap pengetahuan, dan keterampilan	4. Materi keberagaman budaya Indonesia yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	v				
	5. Materi keberagaman budaya Indonesia yang disampaikan dapat mengembangkan ranah Psikomotorik	v				

aspek kesesuaian materi						
Media sesuai dengan materi	6. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	v				
	7. Audio yang disajikan memperjelas isi materi keberagaman budaya Indonesia	v				
	8. Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia	v				
	9. Teks terbaca jelas, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia.	v				
Mendukung pemahaman siswa	10. Materi keberagaman budaya Indonesia dalam media pembelajaran mudah dipahami	v				
	11. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia yang dipelajari	v				
Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	12. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi kegiatan materi keberagaman budaya Indonesia		v			
	13. Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	v				
Alur peristiwa jelas dan runtut	14. Materi keberagaman budaya Indonesia disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks		v			
	15. Alur materi keberagaman budaya Indonesia disajikan secara jelas	v				
Aspek Bahasa						
Bahasa jelas dan komunikatif	16. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	v				
	17. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menggunakan istilah asing	v				
	18. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat Komunikatif	v				

	19. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	v				
	20. Narasi jelas, singkat dan Informatif	v				
Jumlah skor		78				

Berdasarkan tabel diatas hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 78 dengan skor maksimal 80. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa 18 indikator memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik dan 2 indikator memperoleh skor 3 dengan kriteria baik, dengan presentase penilaian kelayakan materi 97,5% dan memperoleh kriteria sangat layak.

Materi pada Multimedia interaktif berbasis adobe flash materi keberagaman budaya indonesia menurut ahli materi layak untuk diuji cobakan dengan komentar lebih banyak menambahkan referensi dari luar buku wajib yang digunakan oleh peneliti.

4.1.4.2 Analisis Uji Media

Uji media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan siswa. Validasi media dilakukan oleh pakar media Ibu Sony Zulfikasari, M.Pd yakni dosen dari jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media melalui 2 tahap dengan tahap pertama media memperoleh masukan dari ahli media sehingga perlu adanya revisi atau perbaikan dan tahap kedua, media telah medapatkan masukan dan telah direvisi. Perolehan nilai oleh ahli media pada tahap 1 dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Perolehan skor ahli media tahap 1

No	Indikator	Deskriptor Penilaian	Skor				Catatan
			4	3	2	1	
1.	Kesesuaian KD dan Indikator Menampilkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	Menampilkan KD dan indikator di dalam multimedia	v				
2.		Menampilkan tujuan pembelajaran di dalam multimedia	v				
3.		Ilustrasi dalam multimedia sesuai dengan pembahasan materi		v			
4.		Kombinasi teks, gambar, gerak, dan suara saling terpadu berkaitan dengan materi	v				
5.	Kesesuaian materi Penyajian konten sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia	Animasi sesuai dengan materi		v			
6.		Keterangan teks sesuai dengan materi	v				
7.		Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	v				
8.	Mutu Teknis Desain tampilan visual menarik	Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa	v				
9.		Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)			v		
10.		Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia		v			
11.		Background gambar tidak mengganggu isi materi		v			
12.	Penggunaan Media mudah digunakan oleh guru	Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran	v				
13.		Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan	v				
14.		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	v				
15.		Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan	v				
Jumlah skor			54				

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil penilaian yang telah diolah peneliti, bahwa presentase kelayakan keseluruhan multimedia interaktif materi keberagaman budaya indonesia pada tahap 1 mendapatkan nilai sebanyak 90% atau mendapatkan kriteria sangat layak, skor yang diperoleh 54 dengan skor maksimal 60. Akan tetapi sebelum digunakan untuk penelitian lebih lanjut hendaknya media dilakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai dengan catatan yang telah diberikan oleh ahli media. Setelah dilakukan perbaikan, media kembali diberikan ke ahli media untuk mendapatkan penilaian pada tahap ke 2. Berikut merupakan tabel hasil penilaian pada tahap ke 2.

Tabel 4.6 Perolehan skor ahli media tahap 2

No	Indikator	Deskriptor Penilaian	Skor				Catatan
			4	3	2	1	
1.	Kesesuaian KD dan Indikator	Menampilkan KD dan indikator di dalam multimedia	v				
2.	Menampilkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	Menampilkan tujuan pembelajaran di dalam multimedia	v				
3.		Ilustrasi dalam multimedia sesuai dengan pembahasan materi	v				
4.		Kombinasi teks, gambar, gerak, dan suara saling terpadu berkaitan dengan materi	v				
5.	Kesesuai materi Penyajian konten sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia	Animasi sesuai dengan materi		v			
6.		Keterangan teks sesuai dengan materi	v				
7.		Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	v				
8.	Mutu Teknis	Desain tampilan multimedia	v				

	Desain tampilan visual menarik	menarik minat belajar siswa					
9.		Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)	v				
10.		Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia	v				
11.		Backgroud gambar tidak mengganggu isi materi	v				
12.	Penggunaan Media mudah digunakan oleh guru	Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran	v				
13.		Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan	v				
14.		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	v				
15.		Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan	v				
Jumlah skor			56				

Hasil rekapitulasi kelayakan media pada tahap kedua menunjukkan bahwa 11 indikator memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik dan 4 indikator memperoleh skor dengan kriteria baik, memperoleh skor 56 dengan skor maksimal 60 sehingga presentase kelayakan media sebesar 93,3% naik 3% dari hasil penilaian tahap 1 yakni dengan kriteria media sangat layak.

Multimedia interaktif berbasis adobe flash materi keberagaman budaya indonesia menurut ahli media layak diuji cobakan dengan komentar 1) menampilkan logo almamater lebih kecil; 2) memberikan gambar pembuka sesuai tema; 3) watermark atau iklan mengganggu, sehingga bisa dihilangkan atau dapat juga diberi watermark akan tetapi diletakkan dalam menu info; 4) penulisan font harus sesuai dan konsisten dengan font yang lainnya.

4.1.4.3 Perbaikan Desain Multimedia Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia

1. Perbaikan Aspek Materi

Secara keseluruhan aspek materi pada multimedia inetraktif adobe flash materi keberagaman budaya Indonesia tidak perlu adanya revisi atau perbaikan, akan tetapi saran dari ahli materi supaya materi perlu ditambahkan referensi dari buku-buku lain atau sumber lain dengan edisi terbaru.

2. Perbaikan Aspek Progam/ Media

Dalam pembuatan desain multimedia interaktif berbasis adobe flash, validator ahli media memberi masukan kepada peneliti antara lain a) supaya melakukan perbaikan pada media yang telah didesain; b) peneliti memberi masukan antara lain supaya gambar logo alamamater sebaiknya diganti dengan gambar sesuai dengan tema materi; c) watermark atau iklan terlalu besar sehingga mengganggu tulisan yang ada di dalam multimedia; d) antara gaya huruf satu dengan yang lain tidak sesuai (konsisten) sehingga harus disesuaikan dan ukuran huruf pada gambar peta tidak dapat terbaca karena ukuran terlalu kecil sehingga ukuran dapat diperbesar. Multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia diperbaiki menurut saran dari ahli materi dan media, sehingga dapat dilihat perbaikannya pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Media

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
-------------------	-------------------



- Logo alamater terlalu besar.



- Logo alamater diperkecil dan diganti dengan gambar sesuai materi.



- Gaya huruf belum konsisten.



- Gaya huruf telah konsisten.



- Ukuran font terlalu kecil sehingga tidak terbaca jelas.



- Ukuran font diperbesar dan terbaca.



- Watermark mengganggu.
- Kalimat quiz tidak jelas.



- Watermark dihilangkan.
- Kalimat quiz jelas

4.1.4.4 Analisis Uji Ahli Praktisi/ Pengguna

Ahli praktisi/ pengguna adalah guru yang bersangkutan yakni guru kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang, dengan tujuan dapat mengetahui seberapa layak media yang dikembangkan untuk pembelajaran di dalam kelas. Penilaian dilakukan oleh Bapak Hubaibi Khirom, S.Pd yakni guru kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang. Uji ahli praktisi yang dilakukan terdiri dari beberapa aspek yakni kesesuaian KD dan Indikator, kesesuaian materi, mutu teknis, penggunaan dan bahasa. Penilaian yang dilakukan oleh ahli praktisi dapat dilihat dalam bentuk tabel seperti berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Pratisi atau Pengguna

Indikator	Deskriptor	Skor				Ket.
		4	3	2	1	
Kesesuaian KD dan Indikator						
Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013	v				
	2. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	v				
	3. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran	v				
Aspek Kesesuaian Materi						
Media sesuai dengan materi	4. Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	v				
	5. Animasi sesuai dengan materi	v				
	6. Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia	v				
	7. Teks terbaca jelas, sehingga memperjelas isi materi keberagaman budaya Indonesia.	v				
Mendukung	8. Materi keberagaman budaya	v				

pemahaman siswa	Indonesia dalam media pembelajaran mudah dipahami					
	9. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia yang dipelajari	v				
Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	10. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	v				
	11. Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	v				
Mutu Teknis						
Desain tampilan visual menarik	12. Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa	v				
	13. Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)	v				
	14. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	v				
	15. Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	v				
	16. Background gambar tidak mengganggu isi materi	v				
Penggunaan						
Media mudah digunakan oleh guru	17. Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran	v				
	18. Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan	v				
	19. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	v				
	20. Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan	v				
Aspek Bahasa						
<i>Bahasa jelas dan komunikatif</i>	21. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	v				
	22. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menggunakan istilah asing	v				

	23. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif	v				
	24. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	v				
	25. Narasi jelas, singkat dan informatif	v				
<i>Jumlah Skor</i>		99				

Berdasarkan hasil penghitungan table diatas hampir keseluruhan indikator mendapatkan skor 4, yakni dengan 24 indikator memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik dan 1 indikator memperoleh skor 3 dengan kriteria baik sehingga jumlah skor yang diperoleh yakni 99 dengan skor maksimal sebesar 100, dengan presentase sebesar 99% yakni media sangat layak.

4.2 Pembahasan

Pembahasan penelitian ini mengkaji tentang pemaknaan temuan penelitian, meliputi desain pengembangan multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia, hasil uji kelayakan multimedia interaktif dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Serta implikasi teoritis, praktis dan pedagogis

4.2.1 Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Desain pengembangan multimedia inetraktif materi keberagaman budaya Indonesia dibuat berdasarkan hasil dari angket kebutuhan guru dan siswa, langkah pertama yang dilakukan pada pembuatan desain, peneliti membuat *prototype* sebagai rancangan desain media, supaya memudahkan dalam pembuatan multimedia interaktif, desain media yang dihasilkan penelitian ini

berupa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia.

4.2.2 Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis adobe flash materi Keberagaman Budaya Indonesia

Kelayakan multimedia interaktif materi keberagaman budaya indonesiaia ditentukan berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi praktisi atau pengguna (guru). Pada penilaian kelayakan materi, peneliti membuat materi pada multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan SK, KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Berikut merupakan aspek-aspek penilaian materi: 1) Aspek kompetensi materi; 2) Aspek kesesuaian materi; dan 3) Aspek bahasa. Penilaian materi sendiri dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Fitria Dwi P. S.Pd., M.Pd. dari pendidikan guru sekolah dasar fakultas ilmu pendidikan universitas negeri semarang, untuk memberikan nilai dan masukan terhadap materi yang akan dimasukkan ke dalam media. Hasil rekapitulasi penilaian ahli materi memenuhi kriteria sangat layak yakni dengan presentase sebesar 97,5% sehingga multimedia interaktif berbasis adobe flash sangat layak digunakan untuk diujicobakan dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang.

Pada penilaian kelayakan media, peneliti membuat desain atau gambaran awal untuk memudahkan dalam pembuatan ke dalam multimedia berbasis adobe flash. Ada beberapa aspek-aspek yang terdapat penilaian media yakni: 1) Aspek kesesuaian KD dan Indikator; 2) Aspek kesesuaian materi; 3) Aspek mutu teknis

dan 4) Aspek penggunaan. Penilaian media dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd. dari Teknologi Pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri semarang. Berdasarkan hasil dari rekaptulisi penilaian media, multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia pada tahap II memperoleh hasil sangat layak dengan presentase sebesar 93,3% yakni media sangat layak diuji cobakan.

Penilaian pada ahli praktisi atau pengguna memiliki beberapa aspek yakni:

1) Aspek kesesuaian KD dan Indikator; 2) Aspek kesesuaian materi; 3) Aspek mutu teknis; 4) Penggunaan dan 5) Aspek bahasa. Penilaian pada ahli praktisi atau pengguna yakni dengan Bapak Hubaibi Khirom, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang. Hasil penilaian yang dilakukan oleh guru mndapatkan presentase sebesar 99% yakni media sangat layak digunakan.

Penelitian yang relevan sebagai pendukung penelitian ini yakni penelitian yang pernah dilakukan oleh Giri Prasetyo dan Lantip Diat Prasajo tahun 2016 berjudul “Pengembangan *Adobe Flash* pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah” penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran tematik integrative yang efektif dan layak untuk pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Kelayakan multimedia dapat dilihat dari hasil validasii ahli materi yakni aspek ketepatan materi sebesar 4,5; aspek keluasan materi sebesar 4, aspek kelengkapan materi sebesar 4,5; aspek kejelasan materi sebesar 4,6; aspek kemutahiran materi sebesar 4,5; aspek sistematika materi sebesar 4,5, hasil validasi oleh ahli media dari aspek isi dan tujuan media skor rerata 3,8; aspek

kualitas instruksional media skor rerata 3,7 dan aspek kualitas teknis multimedia skor rerata 4,1. Sedangkan keefektivan dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dengan rerata uji coba lapangan awal sebesar 54,7%, uji coba lapangan sebesar 44,7%, dan pada uji pelaksanaan lapangan sebesar 31,7%. Dengan rerata prosentase peningkatan nilai antara pretest dan posttest sebesar 43,7% sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

Selain penelitian diatas penelitian lain yang mendukung yakni penelitan dari Sari Jusnita tahun 2018 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Sekolah Dasar di SDN 040454 Peceren” penelitian ini mengembangkan media menggunakan *adobe flash* model 4-D yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria yang valid dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli pada produk yang sedang dikembangkan. Kriteria praktis dapat dilihat dari (1) hasil persentase tanggapan siswa mencapai lebih dari 80% yang berada dalam kategori praktik, (2) persentase tanggapan guru yang juga mencapai lebih dari 80% yang berada dalam kategori praktik. Kriteria efektif dilihat dari hasil belajar siswa yakni persentase hasil belajar siswa adalah 87% dalam kategori lengkap.

4.3 Implikasi Penelitian

4.3.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dimaksud sebagai dampak hasil riset, penelitian berupa meningkatnya hasil belajar siswa dan kelayakan media pembelajaran. Rivai

(1991) dalam Suryani (2018: 14) mengemukakan pendapat jika media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan pengajaran lebih menarik, dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas arti bahan pembelajaran, guru dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik dan menjadikan tata cara pembelajaran lebih bervariasi dengan menggabungkan komunikasi verbal dari guru dengan media lain. Pemakaian multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia bertujuan agar guru dapat memperkenalkan pembelajaran PPKn yang lebih mudah, menyenangkan, serta efisien di kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang, dan siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah dalam menguasai materi keberagaman budaya Indonesia serta berfungsi aktif saat memanfaatkan dan mengoperasikan sendiri multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian penelitian pengembangan multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia dapat dijadikan untuk memperkuat teori sebelumnya dan reverensi teori riset berikutnya.

4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam riset ini berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap penerapan pembelajaran berikutnya. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada muatan PPKn materi keberagaman budaya Indonesia. Membuka pengetahuan guru dengan menggunakan teknologi yang semakin maju sehingga membantu menyampaikan materi lebih menarik, menyenangkan serta

bervariasi. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta mendorong siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajara siswa.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis penelitian ini dapat memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Memberikan cerminan tentang pengembangan media yang menarik, inovatif serta interaktif. Multimedia interaktif materi keberagaman budaya Indonesia dapat menambahkan referensi dan mempermudah guru dalam mentransfer materi kepada siswa dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Menurut hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah di dapat, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* di kelas IV SD Negeri Patemon 01 sesuai hasil dari angket kebutuhan guru dan siswa, peneliti berhasil mendesain dan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk materi keberagaman budaya Indonesia, yang di dalamnya terdapat kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi keberagaman budaya indonesia soal evaluasi atau quiz dan biografi dari peneliti.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia telah dikembangkan dan divalidasi oleh pakar ahli materi dan media, dengan memperoleh skor dari pakar materi sebesar 97,5% (sangat layak) dan skor dari pakar media pada tahap I sebesar 90% (sangat layak) dan tahap II sebesar 93,3% (sangat layak). Hasil penilaian dari ahli praktisi guru/ pengguna dengan memperoleh skor sebesar 99% (sangat layak).

5.2 Saran

Peneliti dapat memberikan saran atau masukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dikembangkan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Produk multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi keberagaman budaya Indonesia diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu media dapat digunakan siswa secara mandiri atau membutuhkan pendamping sebagai media pembelajaran pada saat di dalam maupun di luar kelas.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah wawasan, gagasan atau inspirasi bagi guru sehingga termotivasi untuk mengembangkan multimedia interaktif.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan menyediakan media pembelajaran berupa pemanfaatan teknologi guna mendukung proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Pers.
- Adtya, K., Yasa, P., Ariawan, K, U., & Sutaya, I, W. (2017). Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2): 199-209.
- Afandi Muhammad, Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Afandi, Muhamad. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press.
- Akbar, T. N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6): 1120-1126.
- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2): 76.
- Bintaro, T. Y. (2017). Developing interactive multimedia on the thematic-integrative learning for Grade IV students under the sub-theme my food is health and nutritious. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(2): 193-202.
- Dewi, S R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(1): 9-22.
- Ditama, V., Saputro, S., Saputro, C., & Nugroho, A. (2015). Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan program adobe flash untuk pembelajaran kimia materi hidrolisis garam sma kelas xi. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4(2): 23-31.
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1): 1-9.

- Gasong, Dina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama.
- Hadiyan Rizkiyanto, N., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Cai Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Hubungan Antargaris Dan Sudut Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5): 714.
- Hakim, A, O, A, A., & Purnama, B. E. (2012). Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia Di SDN Bumirejo 02. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2): 24.
- Jacobus, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Scientific Terintegrasi dengan Multimedia Interaktif pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 10 Singkawang Utara. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 1(1): 1-6.
- Jain, R., & Pal, B. L. (2012). Study of Digital Learning and its implementation on Student Mobility in Engineering Education. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 1(5): 22.
- Jusnita, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar Di Sdn 040454 Peceren. *Seminar Nasional FIS*, 5(1): 598.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Guru SD/ MI Kelas IV Tema Indah nya Keragaman Negeriku Revisi 2017. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Siswa SD/ MI Kelas IV Tema Indah nya Keragaman Negeriku Revisi 2017. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(2): 42.
- Lestari, Puput Puji. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Materi Batik Jumput Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang: PGSD Unnes. Skripsi 20-194.
- Lutfi, A. F., & Usamah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Pelajaran Fikih Dalam Upaya Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2): 219-232.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5): 682.
- Muflihah, M., & Aziz, H. (2018). Developing Interactive Multimedia CD-Based Teaching Materials for Teaching Arabic Skill at Arabic Education Department of Islamic State University Sunan Ampel Surabaya. *Dinamika Ilmu*, 18(2): 195-210.
- Muin, A. (2017). Keterampilan berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2): 133.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2): 22-26.
- Nugraha, G. A. (2017). Pengembangan media interaktif berbasis adobe flash CS 4 professional pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan*, 3(1): 212-221.
- Nunuk Suryani dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Renaja Rosdakarya.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2): 131-149.
- Payudi, P., Ertikanto, C., Fadiawati, N., & Suyatna, A. (2017). The development of student worksheet assisted by interactive multimedia of photoelectric effect to build science process skills. In *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*. 2(1): 273-282.
- Pramono, M. S., Paramita, A., & Muzakiroh, U. (2011). Pengembangan Permainan Multimedia Interaktif tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Penelitian Kesehatan*, 39(4): 167.

- 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: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2): 79-85.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prasetyo, G., & Prasajo, L. D. (2016). Pengembangan adobe flash pada pembelajaran tematik-integratif berbasis scientific approach subtema indahny peninggalan sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1): 54-66.
- Pratiwi, H. R., & Ismaniati, C. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2): 130-139.
- Purnama, B. E. (2013). Interactive application development policy object 3D virtual tour history Pacitan District based multimedia. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*. 4(2): 15-17.
- Rahmaibu, Farida Hasan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang. Skripsi 53-104
- Ramansyah, W. (2014). Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Kelas 1 Sdn Bancaran 3 Bangkalan. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1): 3.

- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1): 29-30.
- Riana, E., & Gafur, A. (2015). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris materi teks deskriptif untuk siswa SMP/MTs. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2): 212-224.
- Rockyane, S. I., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5): 768.
- Siyoto Sandu, Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Media Publishing.
- Sugiarti, Lulut. (2017). Pengembangan Media Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/ MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 4(1): 109-118.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sururi, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri 060876 Medan Timur. *Jurnal Tematik*, 5(1): 50-51.
- Taniredja, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan.
- Wahyuningsih, E., & Mustadi, A. (2016). Pengembangan multimedia lectora pembelajaran tematik-integratif untuk peningkatan nilai karakter siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1): 31.
- Widada, Bakti Wulandari. 2019. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.
- Widayat, W., Kasmui, K., & Sukaesih, S. (2014). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ipa terpadu pada tema sistem gerak pada manusia. *Unnes Science Education Journal*, 3(2): 536-537.

- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliawati, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Integrasi Islam-Sains Di Sd/Mi Kelas 5. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan KeSDan*, 3(3): 129-130.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

LAMPIRAN

ANALISIS

DATA

AWAL

LAMPIRAN 1**PEDOMAN WAWANCARA**

Nama Guru : Hubaibi Kirom M., S.Pd.

Nama Sekolah : SD N Patemon 01

Hari/ tanggal : Jumat, 6 Desember 2019

No.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana minat dan antusias siswa terhadap pembelajaran PPKn di kelas?	
2.	Bagaimanakah karakter siswa kelas 4 ?	
3.	Menurut bapak/ ibu bagaimanakah peran pembelajaran PPKn dalam pembentukan karakter siswa?	
4.	Bagaimana motivasi belajar anak di kelas saat mengikuti kegiatan pembelajaran?	
5.	Bagaimana disiplin belajar dari siswa kelas 4 ?	
6.	Menurut pendapat ibu/bapak, bagaimana keterlibatan orang tua terhadap proses belajar siswa?	
7.	Apakah orang tua sering menanyakan perkembangan siswa?	
8.	Apa persiapan bapak/ibu sebelum mengajar PPKn?	

9.	Pada saat pembelajaran PPKn apakah bapak/ibu menggunakan media? Contoh media yang digunakan	
10.	Apakah ada kendala dalam pembelajaran PPKn? Jika ada apasajakah kendala tersebut?	
11.	Model dan metode pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran PPKn?	
12.	Apakah model pembelajaran tersebut efektif?	
13.	Bagaimanakah respon siswa saat guru menggunakan model pembelajaran tersebut?	
14.	Bagaimanakah hasil belajar siswa saat guru menggunakan model pembelajaran tersebut?	
15.	Dalam pembelajaran PPKn berapa banyak siswa yang belum memenuhi KKM?	
16.	Bagaimana cara guru mengatasi siswa yang memiliki nilai di bawah KKM?	
17.	Materi yang dianggap paling sulit oleh anak	

Semarang, 6 desember 2019

Guru kelas IV

Hubaibi Kirom M., S.Pd.

LAMPIRAN 2

HASIL WAWANCARA GURU KELAS IV

PEDOMAN WAWANCARA

Nama Guru : Hubaibi Kitom M., S.Pd.
 Nama Sekolah : SD N Patemon 01
 Hari/ tanggal : Jumat, 22 November 2019

No.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana minat dan antusias siswa terhadap pembelajaran PPKn di kelas?	Minat dan antusias siswa terhadap pembelajaran PPKn antusias dan bagus karena materi tentang pancasila dan penerapannya .
2.	Bagaimanakah karakter siswa kelas 4 ?	Karakter siswa kemandirian sudah mulai berkembang, tanggung jawab mulai berkembang, beberapa anak yang belum dapat mandiri, disiplin kurang. 95% mandiri. Akan tetapi 5% anak yang kurang disiplin dapat mempengaruhi teman yang lain.
3.	Menurut bapak/ ibu bagaimanakah peran pembelajaran PPKn dalam pembentukan karakter siswa?	PPKn sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter. Tujuan PPKn sendiri untuk masyarakat Indonesia menjadi manusia pancasila, otomatis sila sila pancasila harus diamalkan dan dipraktikan, mulai dari dipaksa, terbiasa dan menjadi karakter.
4.	Bagaimana motivasi belajar anak di kelas saat mengikuti kegiatan pembelajaran?	Motivasi baik, mungkin karena bosan motivasi anak jadi kurang. Saya memotivasi dengan cara (membuat masalah) aperepsi supaya anak tertarik dengan materi.
5.	Bagaimana disiplin belajar dari siswa kelas 4 ?	Tergantung dari masing-masing anak, jika anak dari rumah sudah sarapan disiplin anak bagus, menarik disiplin anak saya memberi reward.
6.	Menurut pendapat ibu/bapak, bagaimana keterlibatan orang tua terhadap proses belajar siswa?	Orang tua sangat penting, dikelas 4 ada 2 anak yang sangat berbeda 1. mengajak belajar (terbiasa belajar)

		2. memaksa belajar (terpaksa sehingga malas)
7.	Apakah orang tua sering menanyakan perkembangan siswa?	50% orang tua anak menanyakan perkembangan anak orang tua pekerja kantoran 30% sisanya pabrik dan lain-lain. orang tua anak bekerja dikantor sering menanyakan perkembangan anak, berbeda dengan orang tua yg lain (sibuk)
8.	Apa persiapan bapak/ibu sebelum mengajar PPKn?	Membuat satu media yang paling mudah yang dapat menyeluruh semua KD.
9.	Pada saat pembelajaran PPKn apakah bapak/ibu menggunakan media? Contoh media yang digunakan	Iya. Media wayang (boneka) Anak mencari
10.	Apakah ada kendala dalam pembelajaran PPKn? Jika ada apasajakah kendala tersebut?	Ada, anak merasa tra Penyesuaian media untuk materi
11.	Model dan metode pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran PPKn?	PBL (anak tau masalah) NHT (supaya anak bisa maju kedepan) inquiry
12.	Apakah model pembelajaran tersebut efektif?	PBL efektif (anak mengalami sendiri) Permasalahan yang ada di masyarakat anak mengalami sendiri.
13.	Bagaimanakah respon siswa saat guru menggunakan model pembelajaran tersebut?	Tergantung penyampaian dari guru
14.	Bagaimanakah hasil belajar siswa saat guru menggunakan model pembelajaran tersebut?	75% sudah mengalami perbaikan.
15.	Dalam pembelajaran PPKn berapa	Kkm dari ppkn 70, 9 sampai 10 anak

	banyak siswa yang belum memenuhi KKM?	mempunyai nilai di bawah kkm dari 34 anak.
16.	Bagaimana cara guru mengatasi siswa yang memiliki nilai di bawah KKM?	Remidial. (mengulangi soal kembali) Membuat kliping
17.	Materi yang dianggap paling sulit oleh anak	1. Ketidayaan daerah

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Dra. Wwik Sudi Sudarti, S.Pd.

NIP. 19641123 200701 2 002

Semarang, 6 Desember 2019

Guru Kelas IV

Hyabi Kirom M., S.Pd.

LAMPIRAN 3

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PPKn DAN PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA
ADOBE FLASH DI KELAS IV**

Nama Siswa :

Kelas :

No Presensi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa pertanyaan berikut, kemudian Berilah tanda \surd pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah pembelajaran PPKn menyenangkan bagi anda?		
2.	Apakah anda mengetahui keberagaman budaya indonesia?		
3.	Apakah anda tertarik mempelajari keberagaman budaya indonesia?		
4.	Apakah sebelumnya guru menggunakan media untuk membelajarkan keberagaman budaya indonesia?		
5.	Apakah penggunaan media sebelumnya menarik dan membantu pemahaman kalian?		
6.	Apakah kalian membutuhkan media yang menarik dan tahan lama?		
7.	Apakah anda mengetahui multimedia interaktif?		

8.	Apakah kalian pernah menggunakan multimedia interaktif?		
9.	Apakah anda setuju media pembelajaran multimedia interaktif sebagai sumber belajar?		
10.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia mencakup materi keberagaman budaya indonesia?		
11.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan suara?		
12.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan gambar animasi?		
13.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan warna-warna yang menarik di dalamnya?		
14.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan musik?		
15.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia terdapat quiz?		

LAMPIRAN 4

HASIL ANGGKET KEBUTUHAN SISWA

ANGKET KEBUTUHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn DAN
PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA ADOBE FLASH DI KELAS IV

Nama Siswa Auliana Hesty W.A.

Kelas IV/Emilol

No Presensi 01/Enam

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa pertanyaan berikut, kemudian Berilah tanda ✓ pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah pembelajaran PPKn menyenangkan bagi anda?	✓	
2.	Apakah anda mengetahui keberagaman budaya indonesia?	✓	
3.	Apakah anda tertarik mempelajari keberagaman budaya indonesia?	✓	
4.	Apakah sebelumnya guru menggunakan media untuk membelajarkan keberagaman budaya indonesia?		✓
5.	Apakah penggunaan media sebelumnya menarik dan membantu pemahaman kalian?		✓
6.	Apakah kalian membutuhkan media yang menarik dan tahan lama?	✓	
7.	Apakah anda mengetahui multimedia interaktif?		✓
8.	Apakah kalian pernah menggunakan multimedia interaktif?		✓

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn DAN
PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA ADOBE FLASH DI KELAS IV**

Nama Siswa Rellix m. NersA212

Kelas 9 (Praktik)

No Presensi 29 (Siswa Pukul 11.45)

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa pertanyaan berikut, kemudian Berilah tanda \checkmark pada jawaban Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah pembelajaran PPKn menyenangkan bagi anda?	\checkmark	
2.	Apakah anda mengetahui keberagaman budaya indonesia?	\checkmark	
3.	Apakah anda tertarik mempelajari keberagaman budaya indonesia?	\checkmark	
4.	Apakah sebelumnya guru menggunakan media untuk membelajarkan keberagaman budaya indonesia?		\checkmark
5.	Apakah penggunaan media sebelumnya menarik dan membantu pemahaman kalian?		\checkmark
6.	Apakah kalian membutuhkan media yang menarik dan tahan lama?	\checkmark	
7.	Apakah anda mengetahui multimedia interaktif?		\checkmark
8.	Apakah kalian pernah menggunakan multimedia interaktif?		\checkmark

9.	Apakah anda setuju media pembelajaran multimedia interaktif sebagai sumber belajar?	✓	
10.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia mencakup materi keberagaman budaya indonesia?	✓	
11.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan suara?	✓	
12.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan gambar animasi?	✓	
13.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan warna-warna yang menarik di dalamnya?	✓	
14.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia menggunakan musik?	✓	
15.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran multimedia terdapat quiz?	✓	

LAMPIRAN 5

**ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN
PPKN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA *ADOBE FLASH* DI KELAS IV**

Nama Guru:.....

A. Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/ Ibu diomohon untuk mengisi tanda ceklis (√) pada kolom Ya atau Tidak
2. Dimohon untuk memberikan saran di bawah kolom

B. Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Setujukah dengan media pembelajaran baru multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya indonesia?		
2.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan KI dan KD?		
3.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan indikator?		
4.	Apakah media harus mencakup tujuan pembelajaran?		
5.	Apakah dalam desain pembuatan multimedia interaktif perlu dikemas dengan menarik?		
6.	Setujukah anda multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> disertakan soal-soal/ quiz keberagaman budaya indonesia?		
7.	Setujukah anda soal/ quiz dalam multimedia berupa pilihan ganda?		
8.	Apakah multimedia interaktif tersebut perlu		

	ditambahkan animasi?		
9.	Apakah media yang ditampilkan perlu dilengkapi dengan efek suara (background)?		
10.	Setujukah anda multimedia adobe flash mencakup Contoh-contoh keberagaman budaya indonesia		
11.	Multimedia berbasis adobe flash mencakup gambar keberagaman budaya indonesia		
12.	Setujukah anda multimedia berbasis adobe flash disertakan games keberagaman budaya Indonesia?		
13.	Setujukah anda multimedia berbasis adobe flash disertakan soal keberagaman budaya Indonesia?		
14.	Setujukah anda multimedia berbasis adobe flash mencakup aspek suara, menu interaktif, animasi bergerak dan warna?		

A. Saran

.....

Semarang, Januari 2020

Guru Kelas IV

Hubaibi Kirom M., S.Pd

LAMPIRAN 6

HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

**ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PPKn DAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA *ADOBE
FLASH* DI KELAS IV**

Nama Guru : Hubaibi Kirom M

A. Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/ Ibu diomohon untuk mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom Ya atau Tidak
2. Dimohon untuk memberikan saran di bawah kolom

B. Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Setujukah dengan media pembelajaran baru multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya indonesia?	✓	
2.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan KI dan KD?	✓	
3.	Apakah materi yang ada di dalam media harus sesuai dengan indikator?	✓	
4.	Apakah media harus mencakup tujuan pembelajaran?	✓	
5.	Apakah dalam desain pembuatan multimedia interaktif perlu dikemas dengan menarik?	✓	
6.	Setujukah anda multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> disertakan soal-soal/ quiz keberagaman budaya indonesia?	✓	
7.	Setujukah anda soal/ quiz dalam multimedia berupa pilihan ganda?	✓	
8.	Apakah multimedia interaktif tersebut perlu ditambahkan animasi?	✓	
9.	Apakah media yang ditampilkan perlu dilengkapi dengan efek suara (background)?	✓	
10.	Setujukah anda multimedia adobe flash mencakup	✓	

	contoh-contoh keberagaman budaya indonesia		
11.	multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> mencakup gambar keberagaman budaya indonesia	✓	
12.	Setujukah anda multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> disertakan games keberagaman budaya indonesia?	✓	
13.	Setujukah anda multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> disertakan soal keberagaman budaya indonesia?	✓	
14.	Setujukah anda multimedia berbasis <i>Adobe Flash</i> mencakup aspek suara, menu interaktif, animasi bergerak, dan warna?	✓	

C. **Saran**

Pembuatan media interaktif bertujuan dalam memudahkan anak memahami materi pembelajaran. Sehingga saya harapkan: 1. Mudah dalam penggunaan. 2. Ada unsur yang membuat anak berpikir secara HOTS.

Semarang, Januari 2020

Guru Kelas IV

Hubaibi Kirom M., S.Pd.

LAMPIRAN 7

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Indikator	Deskriptor	No soal
Aspek Kompetensi Materi Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	Materi keberagaman budaya Indonesiasesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013	1
	Materi keberagaman budaya Indonesiasesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	2
	Materi keberagaman budaya Indonesiasesuai dengan tujuan pembelajaran	3
Materi dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan	Materi keberagaman budaya Indonesiayang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	4
	Materi keberagaman budaya indonesiayang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik	5
Aspek Kesesuaian Materi Media sesuai dengan materi	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia	6
	Audio yang disajikan memperjelas isi materi keberagaman budaya indonesia	7
	Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia	8

	Teks terbaca jelas, sehingga memperjelas isi materi keberagaman budaya indonesia.	9
Mendukung pemahaman siswa	Materi keberagaman budaya Indonesiadalam media pembelajaran mudah dipahami	10
	Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesiayang dipelajari	11
Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia	12
	Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	13
Alur peristiwa jelas dan runtut	Materi keberagaman budaya Indonesiadisajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks	14
	Alur materi keberagaman budaya Indonesiadisajikan secara jelas	15
Aspek Bahasa Bahasa jelas dan komunikatif	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	16
	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajarantidak menggunakan istilah asing	17
	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif	18
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	19
	Narasi jelas, singkat dan informatif	20

LAMPIRAN 8

**INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE
FLASH MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
MUATANPEMBELAJARAN PPKn**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Adobe Flash Muatan PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada bagian yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 4 : Sangat baik
Skor 3 : baik
Skor 2 : Cukup baik
Skor 1 : Kurang baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada Pembelajaran PPKn.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai aspek media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
Aspek Kompetensi Materi						
Materi sesuai dengan kompetensi	1. Materi keberagaman budaya indonesia sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013					

yang akan dicapai	2. Materi keberagaman budaya indonesia sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi					
	3. Materi keberagaman budaya indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran					
Materi dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan	4. Materi keberagaman budaya indonesia yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif					
	5. Materi keberagaman budaya indonesia yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif					
Aspek Kesesuaian Materi						
Media sesuai dengan materi	6. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia					
	7. Audio dan video yang disajikan memperjelas isi materi keberagaman budaya Indonesia					
	8. Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia					
	9. Teks terbaca jelas, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya indonesia.					
Mendukung pemahaman siswa	10. Materi keberagaman budaya indonesia dalam media pembelajaran mudah dipahami					
	11. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keberagaman budaya indonesia yang dipelajari					
Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	12. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi kegiatan materi keberagaman budaya Indonesia					
	13. Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi					
Alur peristiwa jelas dan	14. Materi keberagaman budaya indonesia disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks					

runtut	15. Alur materi keberagaman budaya indonesiadisajikan secara jelas					
Aspek Bahasa						
Bahasa jelas dan komunikatif	16. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar					
	17. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajarantidak menggunakan istilah asing					
	18. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif					
	19. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa					
	20. Narasi jelas, singkat dan informatif					

a. Penskoran

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan: NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan
 R = skor mentah yang diperoleh
 SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan
100 = bilangan tetap

Hasil prosentase data kelayakan media kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini :

Prorsentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat layak
76 % - 85 %	Layak
60 % - 75 %	Cukup layak
55 % - 59 %	Kurang layak
< 54 %	Tidak layak

(Purwanto, 2009:103)

b. Catatan

.....
.....

Semarang,

Validator Materi

NIP.

LAMPIRAN 9

HASIL ANGGKET VALIDASI MATERI

**INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI**

KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MUATAN PEMBELAJARAN PPKn

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Adobe
Flash Muatan PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV
SD Negeri Patemon 01

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada bagian yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 4 : Sangat baik
Skor 3 : baik
Skor 2 : Cukup baik
Skor 1 : Kurang baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan materi pada pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* pada Pembelajaran PPKn.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai aspek materi pada pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
Aspek Kompetensi Materi						
Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi keberagaman budaya indonesia sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013	V				
	2. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	V				
	3. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan	V				

	pembelajaran					
Materi dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan	4. Materi keberagaman budaya Indonesia yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	V				
	5. Materi keberagaman budaya Indonesia yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik	V				
Aspek Kesesuaian Materi						
Media sesuai dengan materi	6. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	V				
	7. Audio yang disajikan memperjelas isi materi keberagaman budaya Indonesia	V				
	8. Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia	V				
	9. Teks terbaca jelas, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia.	V				
Mendukung pemahaman siswa	10. Materi keberagaman budaya Indonesia dalam media pembelajaran mudah dipahami	V				
	11. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia yang dipelajari	V				
Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	12. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi kegiatan materi keberagaman budaya Indonesia	V				
	13. Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	V				

LAMPIRAN 10

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP
MULTIMEDIA BERBASIS ADOBE FLASH**

Indikator	Deskriptor Penilaian	Nomor Soal
Kesesuaian KD dan indikator Menampilkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	1. Menampilkan KD dan indikator didalam multimedia	1
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran didalam multimedia	2
	3. Ilustrasi dalam multimedia sesuai dengan pembahasan materi	3
	4. Kombinasi teks, gambar, gerak, dan suara saling terpadu berkaitan dengan materi	4
Kesesuaian materi Penyajian konten sesuai dengan materi gerak anggota tubuh	1. Animasi sesuai dengan materi	5
	2. Keterangan teks sesuai dengan materi	6
	3. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	7
Mutu Teknis Desain tampilan visual menarik	1. Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa	8
	2. Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)	9
	3. Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi gerak anggota tubuh	10
	4. Backgroud gambar tidak mengganggu isi materi	11
Penggunaan Media mudah digunakan oleh guru	1. Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran	12
	2. Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan	13

	3. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	14
	4. Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan	15

LAMPIRAN 11

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH*
PADA MUATAN PPKn SISWA KELAS IV SD NEGERI PATEMON 01**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada bagian yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checlish (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : Cukup baik

Skor 1 : Kurang baik

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan multimedia pembelajaran berbasis adobe flash pada Pembelajaran PPKn.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai aspek media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* ini saya mengucapkan terima kasih.

a. Tabel penilaian

No	Indikator	Deskriptor Penilaian	Skor				Catatan
			4	3	2	1	
1.	Kesesuaian KD dan Indikator Menampilkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	Menampilkan KD dan indikator di dalam multimedia					
2.		Menampilkan tujuan pembelajaran di dalam multimedia					
3.		Ilustrasi dalam multimedia sesuai dengan pembahasan materi					

4.		Kombinasi teks, gambar, gerak, dan suara saling terpadu berkaitan dengan materi					
5.	Kesesuai materi	Animasi sesuai dengan materi					
6.	Penyajian konten sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia	Keterangan teks sesuai dengan materi					
7.		Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik					
8.	Mutu Teknis	Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa					
9.	Desain tampilan visual menarik	Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)					
10.		Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia					
11.		Backgroud gambar tidak mengganggu isi materi					
12.	Penggunaan Media mudah digunakan oleh guru	Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
13.	Media mudah digunakan oleh guru	Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan					
14.		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap					
15.		Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan					

b. Penskoran

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan: NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan
 R = skor mentah yang diperoleh
 SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = bilangan tetap

Hasil prosentase data kelayakan media kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini :

Prosentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat layak
76 % - 85 %	Layak
60 % - 75 %	Cukup layak
55 % - 59 %	Kurang layak
< 54 %	Tidak layak

(Purwanto, 2009:103)

c. Catatan

.....

Semarang,

Validator

.....

NIP.

LAMPIRAN 12

HASIL ANGGKET VALIDASI AHLI MEDIA

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA MUATAN
PPKn SISWA KELAS IV SD NEGERI PATEMON 01**

Nama : Sony Zulfikasari, M.Pd.
NIP : 199004022019032030
Asal Instansi : Teknologi Pendidikan, FIP, UNNES

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada bagian yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 4 : Sangat baik
Skor 3 : baik
Skor 2 : Cukup baik
Skor 1 : Kurang baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada Pembelajaran PPKn.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai aspek media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* ini saya mengucapkan terima kasih.

a. Tabel penilaian

No	Indikator	Deskriptor Penilaian	Skor				Catatan
			4	3	2	1	
1.	Kesesuaian dan Indikator Menampilkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	Menampilkan KD dan indikator di dalam multimedia	v				
2.		Menampilkan tujuan pembelajaran di dalam multimedia	v				
3.		Ilustrasi dalam multimedia sesuai dengan pembahasan materi		v			

4.		Kombinasi teks, gambar, gerak, dan suara saling terpadu berkaitan dengan materi	v				
5.	Kesesuaian materi	Animasi sesuai dengan materi		v			
6.	Penyajian konten sesuai dengan materi	Keterangan teks sesuai dengan materi	v				
7.	keberagaman budaya indonesia	Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	v				
8.	Mutu Teknis Desain	Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa	v				
9.	tampilan visual menarik	Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)			v		
10.		Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia		v			
11.		Background gambar tidak mengganggu isi materi		v			
12.	Penggunaan Media mudah digunakan oleh	Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran	v				
13.		Tombol navigasi	v				

	guru	mudah dipahami dan dioperasikan					
14.		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	v				
15.		Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan	v				

b. Penskoran

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan: *NP* = nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = skor mentah yang diperoleh
SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = bilangan tetap

Hasil prosentase data kelayakan media kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini :

Prosentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat layak
76 % - 85 %	Layak
60 % - 75 %	Cukup layak
55 % - 59 %	Kurang layak
< 54 %	Tidak layak

(Purwanto, 2009:103)

c. Catatan

Secara tampilan dan komposisi warna pada meda sudah sangat baik, namun untuk kesempurnaan media beberapa hal perlu diperhatikan adalah: terdapat watermark yg terlalu sehingga mengganggu tampilan media. Serta periksa lagi jenis font, dan sebaiknya disesuaikan (konsisten). Selain hal tersebut media sudah sangat baik. Silakan lanjut

Semarang, April 2020.....

Validator



Sony Zulfikasari, M.Pd.....

NIP. 199004022019032030

LAMPIRAN 13

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN MEDIA
OLEH GURU/ PENGGUNA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE
FLASH MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MUATAN
PEMBELAJARAN PPKn**

Indikator	Deskriptor Penilaian	Nomor Soal
Kesesuaian KD dan Indikator Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013	1
	Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	2
	Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
Aspek Kesesuaian Materi Media sesuai dengan materi	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	4
	Animasi sesuai dengan materi	5
	Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia	6
	Teks terbaca jelas, sehingga memperjelas isi materi keberagaman budaya Indonesia.	7
Mendukung pemahaman siswa	Materi keberagaman budaya Indonesia dalam media pembelajaran mudah dipahami	8
	Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingintahu siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia yang dipelajari	9
Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	10
	Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	11
Mutu Teknis Desain tampilan visual menarik	Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa	12
	Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)	13
	Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	14

	Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	15
	Background gambar tidak mengganggu isi materi	16
Penggunaan Media mudah digunakan oleh guru	Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran	17
	Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan	18
	Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	19
	Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan	20
Aspek Bahasa <i>Bahasa jelas dan komunikatif</i>	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	21
	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menggunakan istilah asing	22
	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif	23
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	24
	Narasi jelas, singkat dan informatif	25

LAMPIRAN 14

INSTRUMEN VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN MEDIA OLEH GURU/ PENGGUNA MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MUATAN PEMBELAJARAN PPKn

Nama :.....

Asal Instansi:.....

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada bagian yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:

Skor 4 :Sangat baik

Skor 3 :Baik

Skor 2 :Cukup baik

Skor 1 : Kurangbaik

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan materi pada pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* pada Pembelajaran PPKn.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai aspek materi pada pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* ini saya mengucapkan terimakasih.

a. Tabel Penilaian

Indikator	Deskriptor	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
Kesesuaian KD dan Indikator						
terisi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan KI dan KD					

Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	Kurikulum 2013					
	2. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi					
	3. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran					
Aspek Kesesuaian Materi						
Materi sesuai dengan materi	4. Gambar sesuai dengan materi yang disajikan					
	5. Animasi sesuai dengan materi					
	6. Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia					
	7. Teks terbaca jelas, sehingga memperjelas isi materi keberagaman budaya Indonesia.					
Materi mendukung pemahaman siswa	8. Materi keberagaman budaya Indonesia dalam media pembelajaran mudah dipahami					
	9. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa					

	terhadap materi keberagaman budaya Indonesia yang dipelajari					
materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	10. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia					
	11. Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi					
Mutu Teknis						
sain tampilan visual menarik	12. Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa					
	13. Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)					
	14. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik					
	15. Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya indonesia					
	16. Backgroud gambar tidak mengganggu isi materi					

Penggunaan					
dia mudah digunakan oleh guru	17. Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran				
	18. Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan				
	19. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap				
	20. Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan				
Aspek Bahasa					
bahasa jelas dan komunikatif	21. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar				
	22. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menggunakan istilah asing				
	23. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif				
	24. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa				

	25. Narasi jelas, singkat dan informatif					
--	--	--	--	--	--	--

b. Penskoran

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan: *NP* = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Hasil prosentase data kelayakan media kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini :

Prorsentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat layak
76 % - 85 %	Layak
60 % - 75 %	Cukup layak
55 % - 59 %	Kurang layak
< 54 %	Tidak layak

(Purwanto, 2009:103)

d. Catatan

.....

Semarang,

Guru/ Pengguna

.....

NIP.

LAMPIRAN 15

HASIL ANGKET VALIDASI GURU (USER)

**INSTRUMEN VALIDASI KOMPONEN KELAYAKAN MEDIA OLEH GURU/
PENGGUNA MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA MUATAN PEMBELAJARAN PPKn**

Nama : Hubaib, Kirana M.

Asal Instansi : SDN Patemon 01

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada bagian yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
 - Skor 4 : Sangat baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 2 : Cukup baik
 - Skor 1 : Kurang baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* pada Pembelajaran PPKn.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai pada pembelajaran multimedia berbasis *adobe flash* ini saya mengucapkan terima kasih.

a. Tabel Penilaian

Indikator	Deskriptor	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
Kesesuaian KD dan Indikator						
Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013	✓				A
Materi sesuai dengan	2. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai	✓				A


kompetensi yang akan dicapai	dengan indikator pencapaian kompetensi				
	3. Materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			4
Aspek Kesesuaian Materi					
Media sesuai dengan materi	4. Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	✓			4
	5. Animasi sesuai dengan materi	✓			4
	6. Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia	✓			4
	7. Teks terbaca jelas, sehingga memperjelas isi materi keberagaman budaya Indonesia.	✓			4
Mendukung pemahaman siswa	8. Materi keberagaman budaya Indonesia dalam media pembelajaran mudah dipahami	✓			4
	9. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia yang		✓		3

	dipelajari					
Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	10. Kuis yang disajikan sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	✓				A
	11. Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓				A
Mutu Teknis						
Desain tampilan visual menarik	12. Desain tampilan multimedia menarik minat belajar siswa	✓				A
	13. Teks, gambar dalam multimedia dapat terlihat jelas (ukuran)	✓				A
	14. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	✓				A
	15. Penyajian multimedia dilengkapi dengan gambar maupun animasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia	✓				A
	16. Background gambar tidak mengganggu isi materi	✓				A
Penggunaan						

Media mudah digunakan oleh guru	17. Multimedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓				A
	18. Tombol navigasi mudah dipahami dan dioperasikan	✓				A
	19. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	✓				A
	20. Multimedia dapat digunakan kembali dan mudah digandakan	✓				A
Aspek Bahasa						
Bahasa jelas dan komunikatif	21. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	✓				A
	22. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menggunakan istilah asing	✓				A
	23. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif	✓				A
	24. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	✓				A
	25. Narasi jelas, singkat dan informatif	✓				A

LAMPIRAN 16

SURAT OBSERVASI

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id , surel: fip@mail.unnes.ac.id	

Nomor	: B/31325/UN37.1.1/LT/2020	28 Juli 2020
Hal	: Izin Penelitian	


Yth. Kepala SD Negeri Patemon 01
 Jl.Mr.Koesbiyono Patemon, Gunungpati, Semarang, Kodepos : 50228. Telepon (02476422035)

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:


Nama	: Arina Umika
NIM	: 1401416476
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2020/2021
Judul	: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Muntan Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 10 Juli s.d 31 Juli 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.


 NIP 196301211987031001

Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang


Number Barcode Cover : 314 086 407.0

Sistem Informasi/ Surat Resmi - I MBAC 2020/07/28 4 14 06

SURAT OBSERVASI

LAMPIRAN 17

SURAT
BALASAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
KORSATPEND KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI PATEMON 01



Alamat: Jl. Mr. Koesbiyono Patemon Gunungpati Semarang Kode Pos 50228 Telp. (024)76422035

SURAT KETERANGAN
NO: 421.2/728

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Wiwik Sri Sundari, S.Pd
NIP : 19641123 200701 2 002
Pangkat/ Golongan : Penata tingkat I/ III d
Jabatan : Kepala SD Negeri Patemon 01 Kotsarpend Kec. Gunungpati
Kota Semarang

Menerangkan bahwa:

No	Nama	NIM	Program Studi
1.	Arina Umika	1401416476	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang telah melakukan penelitian di SD Negeri Patemon 01 pada 28 Juli 2020 sampai dengan selesai untuk memenuhi tugas mata kuliah skripsi. Demikian surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Semarang, 28 Juli 2020
Kepala SDN Patemon 01



Dra. Wiwik Sri Sundari, S.Pd
NIP. 19641123 200701 2 002

LAMPIRAN 18



Wawancara Dengan Guru Kelas