

## **Desain Multimedia Interaktif Berbantuan Software Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas V SD**

**Gustiayu Juita Harun<sup>1)</sup>, Yanti Fitria<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [gustiayu0708@gmail.com](mailto:gustiayu0708@gmail.com)<sup>1)</sup>, [yanti\\_fitria@fip.unp.ac.id](mailto:yanti_fitria@fip.unp.ac.id)<sup>2)</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menentukan tingkat kelayakan *software* multimedia interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo melalui enam tahapan, yaitu konsep, desain, koleksi bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi. Berdasarkan tahapan model pengembangan tersebut, diperoleh hasil berupa CD interaktif pada tema 9 subtema 3 pembelajaran 1, 2, dan 5 dengan persentase 84,44% yang memenuhi kriteria valid atau layak digunakan sebagai multimedia interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Multimedia interaktif, Adobe flash CS6, MDLC

### ***Interactive Multimedia Design Assisted Software Adobe Flash CS6 for Students of Grade V Elementary***

#### ***Abstract***

*The study aims to design and determine the feasibility level of an interactive multimedia software-assisted Adobe Flash CS6 for elementary School students grade V. This type of research is research and development with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method Luther-Sutopo version model through six stages, namely concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. Based on the stage of the development method, the result is an interactive CD in the theme of 9 subtheme 3 Learning 1, 2, and 5 with a percentage of 84.44% that meets valid criteria or deserves to be used as an interactive multimedia for students of the V grade Elementary School.*

**Keywords:** *Interactive multimedia, Adobe flash CS6, MDLC*



## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), yang memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan IPTEK dapat mendorong upaya-upaya pembaruan untuk mengefisienkan proses pendidikan dan mempermudah kegiatan belajar mengajar.

Terjadinya perkembangan pengetahuan dan teknologi mengakibatkan tuntutan pada perubahan pola mengajar yang biasanya sekedar mengingat fakta yang dilakukan dengan metode ceramah menjadi pengembangan kemampuan berpikir kritis (Fitria, 2017: 35).

Model pembelajaran tematik terintegrasi dalam penelitian Wanelly yang memperoleh hasil bahwa model ini dapat memunculkan keterampilan berpikir kritis siswa adalah akibat dari adanya sebuah perkembangan pengetahuan (Wanelly dan Fitria, 2019: 180).

Sementara itu penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV SD yang dilakukan oleh Permana merupakan implemementasi dari perkembangan perkembangan ilmu pengetahuan serta memanfaatkan pemanfaatan teknologi (Permana dan Nourmavita, 2017:79)

Multimedia interaktif sebagai suatu tampilan yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi sebagai penginformasian pesan dan memiliki interaksi dengan penggunanya sehingga pengguna memiliki keleluasaan dalam mengontrol multimedia (Munir, 2012).

*There are many types of instructional media. Audio, visual, and audio-visual. The instructional media that combined these three types of instructional media is called interactive multimedia.* Multimedia ini berguna untuk menyalurkan pesan yang memungkinkan terjadinya proses penciptaan lingkungan sebagai proses belajar (Miaz dkk, 2019: 3).

*Software* merupakan sebuah bantuan yang diperlukan dalam pembuatan multimedia interaktif dalam proses penciptaan lingkungan belajar. *Software-software* yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu Power Point, Macromedia Flash, Lectora Inspire, Adobe Flash dan lain-lain. Setiap software memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adobe Flash merupakan salah satu software yang banyak digunakan oleh kalangan guru atau pengajar untuk pembuatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, khususnya adalah Adobe Flash CS6 (Widada dan Bkti, 2019: 1). Adobe Flash CS6 merupakan jenis software grafis animasi yang bisa membuat objek grafis dan menganimasikannya tanpa harus menggunakan software grafis pendukung lainnya. Selain itu, Adobe Flash CS6 mampu



menghasilkan presentasi, permainan, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis (Fachtan, 2018: 46).

Hasil wawancara penulis dengan wali kelas 5 SDN 48 Ganting diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa media kartu, gambar pajangan, dan menggunakan teknologi sederhana, ini dikarenakan kompetensi guru yang belum cukup handal untuk mengoperasikan media yang berbasis software dan usia yang kurang membantu untuk memahami pelatihan teknologi informasi dan komunikasi yang pernah diberikan, sehingga pemanfaatan media berbasis teknologi jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dengan teknologi hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana dan video yang di download dari Youtube dan masih menggunakan Power Point sederhana dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media dengan aplikasi atau software lainnya. Sehingga gurupun juga merasakan bahwa terkadang siswa memang masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, penulis juga melakukan pengamatan dan wawancara dengan beberapa siswa di SDN 48 Ganting. Berdasarkan pengamatan penulis, saat proses pembelajaran berlangsung kemampuan guru dalam menyampaikan materi sudah sangat baik, proses perpindahan antara satu materi dengan materi lainnya sudah tidak terlihat. Beberapa siswa terlihat aktif ketika berinteraksi menjawab beberapa

pertanyaan yang diajukan guru dan beberapa siswa terlihat tidak fokus/ berbicara dengan teman sebangkunya dan beberapa lagi hanya diam memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan media berupa poster sederhana yang ditampilkan didepan kelas. Guru sebagai pembelajar kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya karena guru sangat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Wawancara dengan beberapa siswa kelas V juga dilakukan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum menarik minat siswa secara keseluruhan. Pembelajaran didominasi oleh penyajian materi dan terkadang menggunakan media konvensional dan sesekali pernah menggunakan media berbasis teknologi seperti penayangan gambar, video yang di download dari Youtube dan ditayangkan melalui infokus di depan kelas. Penyajian materi melalui infokus tersebut lebih disukai siswa dan membuat siswa sangat antusias karena dapat melihat peristiwa sebenarnya melalui video atau gambar yang ditayangkan.

Kegiatan wawancara juga dilakukan di SD IT Adzkie 3 Padang, hasil wawancara penulis dengan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar-mengajar didalam kelas berlangsung secara bervariasi, guru juga menggunakan media konkret saat menjelaskan materi, untuk beberapa materi yang jauh atau materi yang sulit untuk dihadirkan maka guru menggunakan infocus sebagai alat penyampaian materi guna

mendekatkan siswa dengan pelajaran yang sedang dipelajarinya. Sekolah tersebut sudah difasilitasi dengan komputer, namun guru belum cukup waktu untuk mempelajari kecanggihan teknologi untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan software.

Kenyataan dilapangan yang peneliti temukan saat melakukan pengamatan di SDN 48 Ganting yaitu guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam bidang Sains, mendeskripsikan bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung mengabaikan cara berpikir terhadap fakta yang dilihat dan berkomunikasi tentang sains, serta membaca dan menulis dalam sains (Fitria, 2017: 33).

Hal ini sejalan dengan wawancara peneliti dengan siswa yang menyatakan kegiatan pembelajaran belum menarik minat siswa. Sejatinya hasil belajar sains yang diperoleh akan lebih baik apabila siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga lebih disarankan untuk memberikan siswa pengalaman langsung dalam pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan pola pikir siswa (Efendi, Fitria, Farida F, dan Syahniar, 2019: 182).

Ketidak mampuan guru dalam menarik minat siswa akan mempengaruhi terhadap kemampuan siswa. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika siswa berusaha aktif mencapainya (Daryanti, Desyandri, Fitria, 2019: 217).

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar dapat menciptakan suasana yang lebih praktis dan efisien dalam

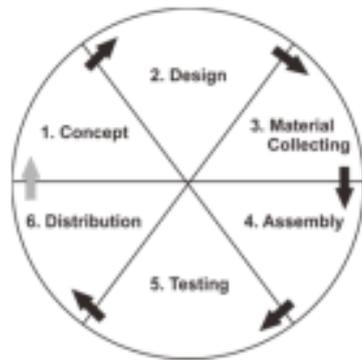
pembelajaran. Sehingga siswa aktif dapat aktif dalam proses pembelajaran. Apabila multimedia dipilih dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik maka akan memberi manfaat yang sangat nyata dapat membantu pendidikan siswa menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Daryanto, 2010: 50).

Menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif, memiliki komponen media yang lengkap, mampu memvisualisasikan materi yang sulit untuk dihadirkan, melatih kemandirian siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan serta mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa (Munir, 2012).

Melihat kelebihan tersebut, pemanfaatan dari multimedia yang menggunakan peranan teknologi serta mempertimbangkan kebutuhan siswa dengan menggunakan teknologi sangat membantu siswa dalam memahami konsep. Sehingga penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Desain Multimedia Interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas V SD”. Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah desain dan kelayakan multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD? Dengan tujuan yaitu untuk mendesain multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V yang layak.

## METODE PENELITIAN

Desain multimedia interaktif ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo. Metode pengembangan multimedia ini terdiri dari enam tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution seperti Gambar 1 (Iwan Binanto, 2010: 259).



Gambar 1. Tahapan Metode MDLC

### Jenis Penelitian

Jenis data yang diambil dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan, dan catatan lapangan. Sementara data yang bersifat kuantitatif diperoleh melalui hasil angket.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juli, 22 Juli, dan 28 Juli 2020 di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek ujicoba kelayakan multimedia interaktif pada penelitian ini adalah tiga dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

## Prosedur

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap: 1) *Concept* (Konsep) yakni menentukan siapa pengguna program, apa tujuan dan manfaat aplikasi, dan mendeskripsikan konsep multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 yang akan dibangun; 2) *Design* (Perancangan) yakni merancang materi untuk program, membuat flowchart dan storyboard secara terperinci; 3) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan Materi) yakni pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk materi multimedia interaktif. Bahan-bahan dapat berupa materi tiap pembelajaran, gambar, animasi, audio, video, dan lain sebagainya yang menunjang program multimedia interaktif tersebut; 4) *Assembly* (Pembuatan) yakni seluruh objek yang telah dikumpulkan menjadi satu kesatuan yang utuh; 5) *Testing* (Pengujian) yakni pembuatan aplikasi untuk melihat apakah terdapat suatu kesalahan dalam multimedia interaktif yang dibuat; 6) *Distribution* (Distribusi) yakni multimedia disimpan dalam sebuah media penyimpanan agar bisa disebarluaskan.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa angket penilaian kelayakan terhadap kualitas multimedia interaktif yang langsung divalidasi oleh validator. Setiap ahli diberikan angket berupa lembar validasi. Skala penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala *Likert* seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Angket Validasi

Simbol	Keterangan	Bobot
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

### Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data hasil validasi dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Data yang diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa berupa nilai kualitatif akan dikonversikan menjadi nilai kuantitatif sesuai dengan aturan pemberian skor.

Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif awalnya ditentukan skor maksimum pada lembar validasi dengan rumus berikut :

$$\text{Skor Maksimum} = \frac{\text{Jumlah Validator} \times \text{indikator soal} \times \text{skor maksimum penilaian}}{\text{Jumlah Validator} \times \text{indikator soal} \times \text{skor maksimum penilaian}}$$

Menentukan nilai validitas serta kriterianya digunakan rumus sebagai berikut (Purwanto dalam Saputri, 2015: 8) :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kategori validitas multimedia berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Kategori Validitas

Interval	Kategori
90%-100%	Sangat Valid
80%-89%	Valid
65%-79%	Cukup Valid
55%-64%	Kurang Valid
0%-54%	Tidak Valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil dari penelitian ini yaitu desain multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 yaitu berupa CD multimedia interaktif yang didalamnya membahas tentang tema 9 Benda-benda di Sekitar kita subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya pembelajaran 1, 2, dan 5 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Desain multimedia interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V di desain dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo. Berikut hasil dari setiap tahapan metode MDLC:

### Hasil Tahap Concept (Konsep)

Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep multimedia interaktif yang ditujukan untuk siswa kelas V Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, mudah digunakan, serta menarik. Didalamnya terdapat tombol interaktif profil, pembelajaran 1, pembelajaran 2, pembelajaran 5, soal evaluasi, dan exit. Serta terdapat *background* yang menarik ketika siswa menggunakan aplikasi. Multimedia ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran serta mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa pada Tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita) Subtema 3 (Manusia dan Benda di Lingkungannya) Pembelajaran 1, 2, dan 5 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Konsep penyajian materi yang akan ditampilkan pada multimedia interaktif

meliputi penjelasan berupa teks, audio, gambar, dan video.

**Hasil Tahap Design (Perancangan)**



Gambar 2. Flowchart

Tabel 3. Storyboard

Scene	Halaman	Keterangan
Scene 1	Login	Teks Selamat Bergabung Pada Multimedia Interaktif Kelas V Tema 9, teks input nama siswa: pemakai” tombol “Belum” dan “Ya, Saya Siap”
Scene 2	Menu Utama	Teks judul “Tema 9 Subtema 3: Manusia dan Benda di Lingkungannya, serta tombol-tombol interaktif (Profil, Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, dan Pembelajaran 5, Soal Evaluasi, Petunjuk simbol, dan <i>Exit</i> )
Scene 3	Pembelajaran 1	Terdapat penjelasan materi pembelajaran 1 yaitu bahasa Indonesia dan IPA, tombol menu, <i>back</i> , <i>next</i> , dan lanjut ke pembelajaran 2.
Scene 4	Pembelajaran 2	Terdapat penjelasan materi pembelajaran 2 yaitu bahasa Indonesia, SBdP, dan IPA. Tombol menu, <i>back</i> , <i>next</i> , dan lanjut ke pembelajaran 5.
Scene 5	Pembelajaran 5	Terdapat penjelasan materi pembelajaran 5 yaitu bahasa

an 5	Indonesia, SBdP, dan IPA. Tombol menu, <i>back</i> , <i>next</i> dan nonton video.
Scene 6	Soal Evaluasi dan Petunjuk Soal” beserta soal-soal evaluasi siswa setiap pembelajaran. Terdapat tombol menu, Soal evaluasi pembelajaran 1, soal evaluasi pembelajaran 2, dan soal evaluasi pembelajaran 5.
Scene 7	Petunjuk Simbol”. tombol interaktif <i>back</i> , <i>next</i> dan menu

**Hasil Tahap Material Collecting**

Hasil yang diperoleh pada tahapan pengumpulan bahan adalah sebagai berikut: 1) Bahan materi pelajaran berpedoman dan mengambil dari Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kemendikbud Edisi Revisi 2017 Serta mengambil materi dari LKS Cemara Terbitan Putra Nugraha. 2) Gambar penunjang yang berfungsi sebagai objek animasi pada multimedia interaktif diperoleh melalui internet. 3) Menambahkan audio yang berfungsi sebagai musik latar belakang serta membantu siswa membaca pada bagian prolog. 4) Video pelengkap materi diperoleh melalui *platform youtube*.

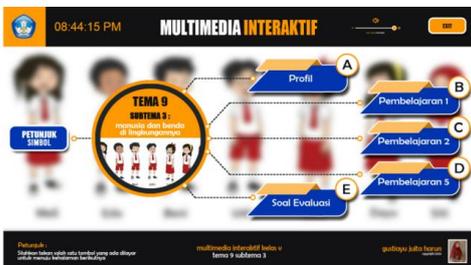
**Hasil Tahap Assembly (Pembuatan)**

Pembuatan multimedia interaktif dimulai dengan mendesain tampilan-tampilan demi tampilan di Adobe Photoshop CS6. Setelah semua desain dibuat selanjutnya diberikan *actionsript* pada Adobe Flash CS6 agar multimedia bisa berjalan sesuai dengan

yang diharapkan serta mampu menunjang fungsionalitas serta interaktifitas multimedia. Adapun hasil pembuatan multimedia interaktif sesuai dengan storyboard dapat dilihat pada Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6, Gambar 7, Gambar 8, dan Gambar 9



Gambar 3. Halaman Login/ Scene 1



Gambar 4. Halaman Menu utama/ scene 2

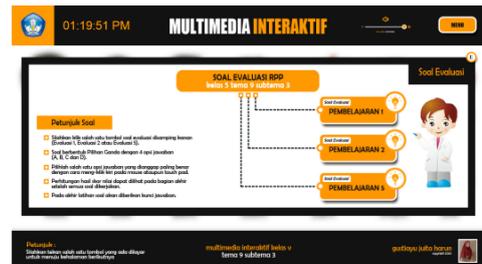
Gambar 5. Tampilan Pembelajaran 1/ scene 3



Gambar 6. Pembelajaran 2/ Scene 4



Gambar 7. Pembelajaran 5/ Scene 5



Gambar 8. Soal Evaluasi/ Scene 6



Gambar 9 Petunjuk simbol/ Scene 7

### Hasil Tahap Testing (Pengujian)

penelitian Tahap pengujian yang dilakukan yaitu berupa Alpha Test. Alpha test merupakan suatu tahapan dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri (Mustika, 2018: 12).

Tahap pengujian akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setiap ahli menguji satu aspek validasi dengan instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Hasil validasi desain multimedia interaktif berbantuan software Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD memperoleh hasil seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Hasil Validasi Multimedia

N	Aspek yang divalidasi	%	Keterangan
1	Aspek Media	91,67%	Sangat Valid

2	Aspek Materi	91,67%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	70%	Cukup Valid
	<b>Rata-rata</b>	<b>84,44%</b>	<b>Valid</b>

Tabel 4 menunjukkan kesimpulan penilaian yang diberikan oleh setiap ahli. Persentase akumulasi nilai yang didapat dari ahli aspek media dan ahli materi yaitu masing-masingnya 91,67% berada dikategori sangat valid, sementara persentase akumulasi nilai yang didapat dari ahli bahasa yaitu 70% berada dikategori cukup valid.

Rata-rata akumulasi yang diperoleh dari ketiga ahli yaitu 84,44% berada dikategori valid didapatkan dengan cara menjumlahkan skor penilaian validator yaitu  $91,67\% + 91,67\% + 70\%$  dibagi dengan 3 yaitu terdapat tiga aspek yang dinilai.

Jadi, dengan total nilai 84,44% berada pada kategori valid desain multimedia interaktif berbantuan software Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD layak untuk digunakan.

#### Hasil Tahap *Distribution* (Distribusi).

Desain multimedia interaktif berbantuan software Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD didistribusikan kedalam bentuk CD. CD yang peneliti gunakan dalam pendistribusian ini yaitu berupa DVD R made in Taiwan dengan merek Yoshimitsu dengan spesifikasi titanium series v2, multi speed to 16x, memiliki kapasitas penyimpanan 4,7GB/120min. Tampilan CD interaktif terdapat pada Gambar 10.



Gambar 10. CD Interaktif

#### PEMBAHASAN

Adapun kelebihan desain multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD dapat membantu guru menanamkan konsep kepada siswa secara mandiri. Dalam desain multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 ini menjelaskan materi tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya pembelajaran 1, 2, dan 5 yang memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP untuk siswa kelas V SD. Didalam multimedia interaktif ini terdapat gambar, animasi, suara, video, serta *background* yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Setiap siswa memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Siswa membuat maknanya sendiri, aktif, gemar memecahkan masalah, serta gemar mengetes dugaan-dugaannya (Fitria, 2017: 194).

Multimedia interaktif ini akan membantu siswa untuk dapat belajar secara mandiri sesuai dengan cara mereka sendiri saat belajar. Anak dengan gaya belajar visual akan dibantu dengan gambar yang terdapat didalam multimedia, siswa dengan gaya belajar auditori/ mengandalkan pendengaran

dibantu memahami dengan adanya suara materi dan backsound, siswa dengan gaya belajar kinestetik/ menyukai hal yang bersifat secara langsung dapat belajar dengan mengeksplorasi multimedia secara mandiri (Ruang Guru, 2016).

Pembelajaran yang terdapat didalam multimedia bersifat tematik, yaitu pembelajaran diawali dengan suatu tema tertentu dan dihubungkan dengan topik pembelajaran lain (Fitria dalam Nelvianti, 2020: 169).

Kriteria pembelajaran tematik ini yaitu siswa terlibat aktif dalam proses belajar, pembelajaran dimulai dari suatu tema yang relevan dengan kehidupan siswa (Sundahry, Fitria, dan Rakimahwati, 2019: 2)

Sebelum memulai pembelajaran terdapat petunjuk pembelajaran yaitu berupa kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam setiap pembelajaran. Mata pelajaran yang terintegrasi didalam multimedia interaktif memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Pembelajaran 1 memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, pembelajaran 2 dan 5 memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Setiap memulai pembelajaran dan berganti topik pelajaran terdapat sebuah slide yang memiliki unsur suara, gambar, dan animasi. Dalam desain multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 terdapat soal evaluasi dari setiap pembelajaran. Setelah selesai mengerjakan soal akan muncul total skor siswa, berapa banyak siswa menjawab soal dengan benar, dan berapa banyak siswa

menjawab soal salah. Serta kunci jawaban dari setiap soal.

Kelebihan multimedia interaktif yaitu mampu menghadirkan benda yang sangat jauh keberadaannya. Mampu memvisualisasikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa (Imron, 2014).

desain multimedia interaktif ini menghadirkan materi yang jauh keberadaannya dengan menayangkan video terkait materi atau dengan menampilkan gambar dengan keterangan. Program multimedia didistribusikan dengan berbagai cara yaitu berupa Compact Disc/ Digital Versatile Disc (CD/DVD), kiosk, internet, dan handphon. Desain multimedia interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD didistribusikan kedalam bentuk CD karena pengemasannya yang kecil serta memudahkan pengguna untuk membawa multimedia interaktif kemana saja.

## SIMPULAN

Dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo dihasilkan produk CD interaktif desain multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD khususnya pada materi tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya pembelajaran 1, 2, dan 5 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP dengan persentase nilai 84,44% berada pada kategori Valid. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa desain multimedia interaktif berbantuan *software* Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas V SD layak untuk digunakan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). *Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar*. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 1(3), 215-221.
- Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Efendi, N., Fitria, Y., Faridah, F., & Syahniar, S. (2019). *Peningkatan Partisipasi Pikiran Siswa pada Pembelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Sains*. Jurnal Basicedu: Research dan Learning in Elementary Education, 3(3), 882-893.
- Fatchan, Muhammad. (2018). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berbasis Adobe Flash Professional CS6*. SIGMA Jurnal Teknologi Pelita Bangsa Volume 8 Nomor 1 Maret 2018.
- Fitria, Y. (2017). *Efektivitas capaian kompetensi belajar siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar*. Jurnal inovasi pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar, 1(2).
- Fitria, Y. (2017). *Pembelajaran literasi sains untuk level dasar*. Diperoleh dari [osf.io](http://osf.io).
- Imron, M. (2014). *Bab II Landasan Teori*. Diambil dari <http://digilib.uinsby.ac.id/20932/49/Bab%25202.pdf>.
- Miaz, Y., Helsa, Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). *The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences*. Journal of Physics: Conference Series, 1321(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustika. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)*. Jurnal Mikrotik, 8 No. 1(1), 5.
- Nelvianti, N., Indra, W., Anas, R., Fitria, Y., & Desyandri, D. (2020). *penerapan model discovery learning dalam pembelajaran ipa tematik di sekolah dasar*. School Education Journal PGSD FIP UNIMED, 10(2), 168-173.
- 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.
- Ruang Guru. (2016). *Visual, Auditori, dan Kinestetik. Yang Manakah Gaya Belajar Kamu. Diperoleh dari <https://blog.ruangguru.com/tiga-gaya-belajar>*.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. (2012). *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Saputri, Lola Ineli. (2015). *Pengembangan Modul dengan Tampilan Majalah dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir*. Ejournal.bunghatta.ac.id Vol.4 No.5.
- Sundahry, S., Fitria, Y., & Rakimahwati, R. *Pengaruh Strategi Reciprocal Teaching Terhadap Keterampilan*

*Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sd. EduHumaniora* | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 11(1), 1-9.

Wanelly, W., & Fitria, Y. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Integrated dan Keterampilan Berfikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Basicedu: Research dan Learning in Elemnetary Education, 3(1), 180-186.

Widada., Wulansari, B. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.

#### PROFIL SINGKAT

Profil Penulis 1 bernama lengkap “Gustiayu Juita Harun” lahir di Padang, 7 Agustus 1998. Sejak lulus dari SMA Negeri 7 Padang pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan ke Strata-1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang hingga saat ini. Tahun 2019, alhamdulillah mendapatkan kesempatan menjadi 20 besar finalis nasional Lomba Karya Tulis Ilmiah tahunan PGSD

yaitu pada acara Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional 2018 yang dituanrumahi oleh Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan di Yogyakarta.

Penulis 2 bernama “Dr. Hj. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd” lahir di Padang, 20 Mei 1976. Setelah lulus dari Prodi Pendidikan Kimia FMIPA UNP pada tahun 2002, penulis sempat menjadi guru kimia di beberapa sekolah di Kota Padang. Tahun 2005, kembali melanjutkan pendidikan ke program Pasca Sarjana UNP pada program studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan IPA dan berhasil meraih gelar Magister tahun 2007. Tahun 2008 diamanahkan sebagai dosen tetap di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar hingga saat ini. Tahun 2010, melanjutkan program Doktor Pendidikan IPA di Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung. Tahun 2014 mendapatkan gelar doktor dan ikut mengabdikan pada program Pasca Sarjana Pendidikan Dasar FIP UNP hingga saat ini.