



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2122 - 2132

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Yossa Arisanti<sup>1✉</sup>, M. Fachri Adnan<sup>2</sup>

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

E-mail: [arisantiyossa@gmail.com](mailto:arisantiyossa@gmail.com)<sup>1</sup>, [fachriadnan@fis.unp.ac.id](mailto:fachriadnan@fis.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila adanya kemauan dan dorongan untuk peserta didik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *software macromedia flash 8* yang valid, praktis dan efektif bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh pada tingkat motivasi peserta didik berada pada rata-rata 65 dengan kategori sedang, kemudian setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan meningkat menjadi 95 dengan kategori sangat tinggi. Begitu juga dengan hasil belajar peserta didik. Pada pretest peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 77 kemudian terjadi peningkatan pada saat posttest dengan perolehan nilai rata-rata 93. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar pesera didik.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Software Macromedia Flash 8, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik.

### Abstract

*Learning motivation greatly affects students' learning success. Learning success will be achieved if there is a willingness and encouragement for students to learn. This study aims to increase the motivation and learning outcomes of students by developing interactive multimedia learning based on Macromedia Flash 8 software that is valid, practical, and effective for students. This research uses the ADDIE model development method. The ADDIE model consists of five stages, namely (1) analysis, (2) design (design), (3) development (development), (4) implementation (implementation) and (5) evaluation (evaluation). Based on the results of the study, it was found that before using interactive learning multimedia that was developed the acquisition of the motivation level of students was at an average of 65 in the medium category, then after using the developed interactive learning multimedia it increased to 95 with a very high category. Likewise with the learning outcomes of students. At the pretest students obtained an average of 77 then an increase occurred at the posttest with an average score of 93. So it can be concluded that interactive multimedia influence increasing the motivation and learning outcomes of students.*

**Keywords:** Interactive Multimedia, Macromedia Flash 8 Software, Motivation and Student Learning Outcomes.

Copyright (c) 2021 Yossa Arisanti, M. Fachri Adnan

✉ Corresponding author :

Email : [arisantiyossa@gmail.com](mailto:arisantiyossa@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era globalisasi saat ini semakin pesat dari waktu ke waktu. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai aspek dan bidang kehidupan manusia, salah satu diantaranya adalah bidang pendidikan (Dewi, dkk, 2018). Pada era globalisasi ini karakteristik guru abad 21 dituntut harus kreatif dan inovatif, dan guru harus mengoptimalkan penggunaan teknologi. Guru harus memiliki berbagai kemampuan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan juga menciptakan suasana belajar yang efektif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas seharusnya lebih baik, terlebih telah berkembangnya dengan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan teknologi informasi komputer dapat digunakan guru untuk mendukung peserta didik dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar peserta didik dan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Tüzün, 2009). Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadi hal yang penting dalam menghadapi tantangan di masa depan. Tantangan tersebut berkaitan dengan peningkatan kualitas hidup, pemerataan pembangunan, dan kemampuan untuk mengembangkan sumber daya manusia (Fitria, 2014).

Pembelajaran di abad 21 ini memiliki perbedaan dengan pembelajaran di masa yang lalu. Pada abad ke 21 guru dituntut harus menguasai berbagai kemampuan dan keterampilan. Guruseharusnya memiliki kemampuan dalam mengelola media pembelajaran yang di atur dalam kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir secara konkret serta mengurangi siswa menggunakan verbalisme dalam dirinya (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020).

Kurikulum sebagai titik tumpu dari pendidikan, tidak hanya berisikan tentang tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik saja ataupun bukan sekedar berisi tentang kegiatan belajar serta ilmu pengetahuan apa yang harus didapatkan oleh peserta didik melainkan sikap yang paling utama. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong peserta didik untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercapai apabila adanya dorongan dan kemauan dalam dirinya untuk belajar (Emda, 2018). Motivasi yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi baik teori maupun praktek dalam proses pembelajaran, sedangkan motivasi yang rendah tentu akan berdampak pada rendahnya hasil belajar bagi peserta didik baik teori maupun prakteknya (Mappeasse, 2009).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Miaz, Y., dkk) menemukan banyak permasalahan yang terjadi di sekolah. Pertama, para guru masih menggunakan media pembelajaran seperti gambar peta, atlas, dan bumi buatan untuk membantu peserta didik dalam memahami pelajaran tentang fitur alami. Kedua, para guru tidak mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Ketiga, media yang digunakan oleh para guru belum menunjukkan bentuk fitur alami di lingkungan sekitar peserta didik. Terakhir, kurangnya alat multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah tentang peta yang dapat menampilkan cara karakteristik fisik di lingkungan sekitar peserta didik.

Hasil observasi serta wawancara yang dilakukan pada guru kelas VI SDN 01 Sawahan Kec. Padang Timur Kota Padang penulis menemukan guru belum memanfaatkan laptop dan infocus untuk dijadikan media yang dapat menunjang proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, padahal di sekolah yang bersangkutan ketersediaan energi listrik memadai, serta laptop dan infocus sebagai alat juga dapat digunakan oleh guru.

Sebagaimana biasanya guru hanya menggunakan media gambar yang di printout dan kemudian di tempel pada papan tulis saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan maka terlihat beberapa situasi yang terjadi saat proses pembelajaran diantaranya: (1) sulitnya peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru, (2) sebagian besar peserta didik belajar secara pasif sedangkan peserta didik yang lainnya sibuk dengan kegiatan mereka masing - masing seperti mengobrol dengan teman (3) tidak mempunya peserta didik dalam menyampaikan ide - ide yang dipikirkannya pada saat guru mengajukan pertanyaan , (4) hanya sebagian kecil peserta didik yang mau mengajukan pertanyaan pada saat guru memberikan waktu untuk sesi tanya jawab (5) kurangnya minat peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Situasi ini disebabkan karena kurangnya guru memberikan contoh yang ada di sekitar peserta didik dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Siswa juga berharap agar guru bisa dan mampu merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar serta mudah untuk menyerap materi pelajaran (I Made Suana, 2013).

Proses pembelajaran yang demikian mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ini terbukti dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang terdapat dalam penilaian harian 1 (PH1) tema 1 kelas VI A SDN 01 Sawahan Kota Padang. Masih ada peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Perlihatkan tabel dibawah ini berkaitan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik:

**Tabel 1**  
**Penilaian Harian I (PH I) Tema I Kelas VI A SDN 01 Sawahan**

Nilai PH 1	Nilai		Pencapaian KKM	
	Tertinggi	Terendah	Nilai $\geq$ 75	Nilai $<$ 75
1	100	50	30% (8 peserta didik)	70 % (13 peserta didik)

(Sumber: Guru Kelas VI SDN 01 Sawahan Kota Padang Tahun 2020)

Rendahnya ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran guru seharusnya dapat meningkatkan hal tersebut dengan menggunakan media yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik tersebut agar peserta didik dapat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu penulis melakukan suatu pembaharuan terhadap pengembangan tematik dengan merancang perangkat pembelajaran yang membantu guru dalam upaya mengembangkan serta menerapkan strategi pembelajaran sebagai salah satu usaha dan upaya membantu peserta didik agar aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis perangkat multimedia interaktif dimana media ini dibuat khusus untuk pembelajaran tematik dengan memakai *Software Macromedia Flash 8*.

Guru bisa menggunakan multimedia interaktif untuk mewujudkan hal tersebut. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% yang didengar dan bisa mencapai 50% - 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hal ini menjadikan peran multimedia menjadi salah satu media yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, disebabkan multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional.

Fenomena inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian ini dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan dan membantu sistem pembelajaran yang kreatif, efektif serta menyenangkan sehingga menjadikan pembelajaran ini menjadi pelajaran yang paling diminati oleh peserta didik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dimana penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk multimedia pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah model ADDIE. Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap sesuai dengan namanya yang merupakan singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Tegeh, 2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash 8* telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash 8*. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash 8* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi) dan (5) *evaluation* (evaluasi).

Hasil dari setiap tahap pengembangan sebagai berikut:

### Tahap Analysis (analisis)

#### Analisis kurikulum

Analisis kurikulum berkaitan dengan analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, dan perumusan indikator. Berdasarkan diskusi dengan guru kelas 6 SDN 01 Sawahan diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah adalah kurikulum 2013. Pada penelitian ini peneliti mengambil materi kelas 6 tema 8 sub tema 3. Adapun hasil analisis kurikulum sebagai berikut:

Pertama, Kompetensi Inti; 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya, serta cinta tanah air, 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain, 4) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya, Kedua, Pemetaan kompetensi dasar kelas VI tema 8 sub tema 3, ketiga Perumusan indikator

#### Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik di kelas VI SDN 01 Sawahan Kota Padang. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar dan kurang dalam memahami materi yang dianggap sulit, atau susah dipahami. Hal ini juga didasari karena pembelajaran hanya menggunakan buku teks, berupa buku guru dan buku siswa, sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru dan buku teks.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis software macromedia flash 8 sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis software macromedia flash 8 dapat membantu menjelaskan lebih detail tentang materi yang disajikan karena mampu mengintegrasikan tayangan suara, teks, gambar, animasi, movie, musik, dan latihan soal interaktif

sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional. Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis software macromedia flash 8 agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang hanya berpedoman pada guru dan buku teks.

### **Tahap Design (desain)**

Tahap desain yaitu merancang konsep produk. Kegiatan perancangan dilakukan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* yang merupakan garis besar isi media secara umum. Pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan membuat storyboard dan flowchart terlebih dahulu. Storyboard merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain template dan materi. Kemudian membuat flowchart untuk menentukan alur pembelajaran serta merencanakan isi dalam penyajian materi. Pada tahap perancangan ini diperlukan aplikasi macromedia flash 8 untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.

### **Tahap Development (pengembangan)**

Setelah produk dirancang dan dibuat tahap berikutnya yaitu melakukan uji kelayakan multimedia dengan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk ini dilakukan tiga tahap, yaitu validasi produk berdasarkan desain oleh ahli media, validasi produk dalam bentuk isi materi dengan ahli materi, dan validasi produk dalam bentuk kualitas bahasa oleh ahli bahasa.

Berikut hasil validasi yang telah dilakukan:

#### **Validasi desain**

Validasi desain dilaksanakan untuk melihat kualitas multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran. Ahli media kemudian dimohon untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Ahli media dalam melakukan penilaian terhadap multimedia ini adalah Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, merupakan dosen Universitas Negeri Padang.

Perolehan persentase rata-rata validator yaitu sebesar 84% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak untuk diujicobakan. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu: a) Agar background diganti dengan warna hitam agar lebih kontras dengan tulisan dan animasi yang terdapat pada multimedia interaktif ini, b) Berikan kalimat perintah untuk melakukan langkah selanjutnya pada menu utama, c) Tambahkan tombol navigasi menuju ke halaman awal

#### **Validasi materi**

Validasi ahli materi dilaksanakan dengan adanya pernyataan yang berhubungan dengan penjelasan materi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif. Selanjutnya validator ahli materi dimohon memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Pada validasi materi terdapat dua komponen yang di validasi yaitu RPP dan Materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif. Pada validasi materi terdapat tiga orang validator yang memberikan penilaian terhadap materi yaitu, validator 1 oleh Dr. Yeni Erita, M.Pd, merupakan dosen pendidikan dasar Universitas Negeri Padang, validator 2 Prof. Dr. Yalvema Miaz, MA, Ph.D, merupakan dosen pendidikan dasar Universitas Negeri Padang dan validator 3 Maizereda, S.Ag, M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi RPP dari ke dua validator maka diperoleh presentase kevalidan sebesar 91% dengan kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan RPP yang di buat telah valid dan siap untuk diujicobakan ke lapangan. Setekah validasi oleh validator, maka dapat diketahui jumlah rata-rata kevalidan bahasa diperoleh sebesar 95% dengan kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan.

#### Validasi bahasa

Validasi bahasa dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada validator. Yang menjadi validator dalam ahli bahasa ini adalah Dr. Abdurrahman, M.Pd, merupakan salah seorang dosen fakultas bahasa dan sastra Universitas Negeri Padang.

#### Tahap Implimentation (implementasi)

Setelah multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dari segi desain, materi dan bahasa oleh ahli, maka langkah selanjutnya dilakukan ujicoba secara terbatas. Ujicoba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Ujicoba dilakukan secara terbatas terhadap siswa kelas VI di SDN 01 Sawahan, Kota Padang yang terdiri dari 15 orang siswa.

Ujicoba dilakukan dimulai pada tanggal 25 Maret sampai 01 April 2021. Berikut hasil dari tahap implementasi:

Hasil praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 oleh guru.

Sebelum multimedia pembelajaran interaktif diujicobakan ke siswa, peneliti terlebih dahulu meminta tanggapan atau penilaian kepada guru terkait kepraktisan multimedia yang dikembangkan dengan cara memberikan lembar angket praktikalitas. Penilaian praktikalitas oleh guru dilakukan pada tanggal 25 maret 2021 terhadap dua orang guru yang sudah memiliki pengalaman mengajar lebih lima tahun.

Setelah multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan diujicobakan pada siswa dalam proses pembelajaran yang dimulai pada tanggal 26 Maret sampai 31 April 2021, maka selanjutnya peneliti meminta respon atau tanggapan siswa tentang kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan cara meminta siswa untuk mengisi lembar angket praktikalitas. Berikut ini hasil praktikalitas yang diperoleh dari siswa:

Berdasarkan uji praktikalitas pada uji coba secara terbatas yang melibatkan 15 orang siswa, diperoleh bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan bisa digunakan untuk siswa kelas VI SD.

#### Hasil uji efektifitas motivasi belajar siswa

Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, maka peneliti melakukan uji efektifitas dengan cara membagikan lembar angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Adapun perbandingan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2**  
**Hasil praktikalitas oleh siswa**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Hasil Praktikalitas	Kriteria
1	ASA	39	40	97%	Sangat
2	ARW	36	40	90%	Sangat
3	AF	37	40	92%	Sangat
4	ANK	36	40	90%	Sangat
5	AP	39	40	97%	Sangat
6	A	36	40	90%	Sangat
7	AAS	36	40	90%	Sangat

8	EF	37	40	92%	Sangat
9	GHP	36	40	90%	Sangat
10	KAR	36	40	90%	Sangat
11	KAF	37	40	92%	Sangat
12	MRR	37	40	92%	Sangat
13	QM	37	40	92%	Sangat
14	RAP	37	40	92%	Sangat
15	YA	36	40	90%	Sangat
<b>Hasil Praktikalitas Keseluruhan</b>				<b>92%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan uji praktikalitas pada uji coba secara terbatas yang melibatkan 15 orang siswa, diperoleh bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan bisa digunakan untuk siswa kelas VI SD.

#### Hasil uji efektifitas motivasi belajar siswa

Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, maka peneliti melakukan uji efektifitas dengan cara membagikan lembar angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Adapun perbandingan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Efektifitas Motivasi Belajar Siswa**

No	Nama	MOTIVASI BELAJAR			
		Angket Pre-Test		Angket Post-Tets	
		Hasil Rata Motivasi	Ket	Hasil Rata Motivasi	Ket
1	ASA	55	sedang	96	Sangat Tinggi
2	ARW	59	sedang	93	Sangat Tinggi
3	AF	64	sedang	93	Sangat Tinggi
4	ANK	59	sedang	94	Sangat Tinggi
5	AP	78	Tinggi	96	Sangat Tinggi
6	A	64	sedang	95	Sangat Tinggi
7	AAS	63	sedang	94	Sangat Tinggi
8	EF	83	Sangat Tinggi	95	Sangat Tinggi
9	GHP	50	sedang	94	Sangat Tinggi
10	KAR	81	Sangat Tinggi	96	Sangat Tinggi
11	KAF	65	sedang	94	Sangat Tinggi
12	MRR	51	sedang	94	Sangat Tinggi
13	QM	65	sedang	95	Sangat Tinggi
14	RAP	64	sedang	98	Sangat Tinggi
15	YA	74	Tinggi	97	Sangat Tinggi
<b>Hasil Rata-Rata motivasi siswa keseluruhan</b>		<b>65</b>	<b>Sedang</b>	<b>95</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu pada uji motivasi belajar sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif hasil rata-rata motivasi belajar

siswa diperoleh sebesar 65 % dengan kategori sedang, setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan meningkat menjadi 95% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian (Halidi & Husain, 2015) mereka menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis TIK memiliki pengaruh yang sangat berarti terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik dibanding dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dari hasil Uji terhadap rerata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan pada kelas eksperimen menunjukkan rerata 64,19 dan pada kelas kontrol 53,43. Besaran selisih perbedaan nilai rerata motivasi pada kedua kelas percobaan sangat nyata pada taraf BNT 5% yaitu sebesar 10,76. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

### Tahap Evaluation (evaluasi)

Tahap ini merupakan tahapan yang berkaitan dengan hasil dari penilaian produk yang dikembangkan. Tahapan evaluasi pada model ADDIE terdapat dua macam evaluasi yaitu yang pertama evaluasi formatif dan yang kedua adalah evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang menggambarkan hasil kualitas produk yang dikembangkan apakah akan dilakukan revisi terhadap produk tersebut atau tidak. Evaluasi formatif telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk mengetahui penguasaan materi bagi siswa terhadap apa yang dikembangkan dengan materi yang digunakan oleh guru. Evaluasi ini dilakukan dengan adanya pretest dan posttest dimana pelaksanaannya dengan menggunakan soal-soal objektif. Pada penelitian ini evaluasi pretest dilakukan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan evaluasi posttest dilakukan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Berikut hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan:

**Tabel 4**  
**Hasil uji efektifitas hasil belajar**

No	Nama	HASIL BELAJAR							
		PRE TEST				POST TEST			
		Nilai	KKM	KET		Nilai	KKM	KET	
				T	TT			T	TT
1	ASA	76	80	-	V	96	80	V	-
2	ARW	68	80	-	V	88	80	V	-
3	AF	84	80	V	-	100	80	V	-
4	ANK	72	80	-	V	92	80	V	-
5	AP	80	80	V	-	100	80	V	-
6	A	68	80	-	V	72	80	-	V
7	AAS	80	80	V	-	92	80	V	-
8	EF	88	80	V	-	100	80	V	-
9	GHP	92	80	V	-	100	80	V	-
10	KAR	64	80	-	V	76	80	-	V
11	KAF	76	80	-	V	96	80	V	-
12	MRR	72	80	-	V	92	80	V	-
13	QM	84	80	V	-	100	80	V	-
14	RAP	76	80	-	V	96	80	V	-
15	YA	72	80	-	V	100	80	V	-
<b>JUMLAH</b>		<b>1152</b>				<b>1400</b>			
<b>RATA-RATA</b>		<b>77</b>				<b>93</b>			



Berdasarkan tabel diketahui bahwa hasil terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang mana pada saat dilakukan pretest diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 77, kemudian pada saat dilakukan posttest terjadi peningkatan hasil belajar dengan perolehan rata-rata keseluruhan sebesar 93. Maka dapat disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SDN 01 Sawahan Kota Padang.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8. Penelitian ini mengacu kepada model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap kurikulum yang digunakan di sekolah dan mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, ternyata pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum menggunakan bantuan media berbasis IT tetapi hanya menggunakan buku teks. Padahal dengan bantuan media sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Siswa akan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Peserta didik juga semangat dalam melakukan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang dirancang lebih menarik. Berdasarkan analisis diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan software macromedia flash 8 yang memuat video, animasi, suara, gambar dan tampilan yang lebih menarik, sehingga siswa tidak akan bosan mengikuti proses pembelajaran.

Tahap perancangan (design), pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan membuat storyboard dan flowchart terlebih dahulu. Storyboard merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain template dan materi. Kemudian membuat flowchart untuk menentukan alur pembelajaran serta merencanakan isi dalam penyajian materi. Pada tahap perancangan ini diperlukan aplikasi macromedia flash 8 untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, setelah multimedia pembelajaran dibuat maka tahap selanjutnya adalah dilakukan validasi terhadap multimedia pembelajaran interaktif untuk mengetahui kelayakan multimedia yang dikembangkan. Secara umum komponen yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 terdiri dari menu awal, menu utama, petunjuk penggunaan media, materi, evaluasi, profil, dan referensi. Setelah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh para ahli dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif untuk digunakan di sekolah tersebut. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dilakukan validasi terhadap desain, materi dan bahasa.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya di analisis, validasi yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil rata-rata 84% dengan kriteria "valid", juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran untuk revisi media. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang melakukan penilaian terhadap dua komponen yaitu RPP dan materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif. Untuk penilaian RPP didapatkan hasil rata-rata 91% dengan kriteria "sangat valid", juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk revisi.

Untuk penilaian materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif didapatkan hasil rata-rata 93% dengan kategori "sangat valid". Validasi terakhir yang dilakukan adalah validasi dari segi bahasa. Pada penilaian dari segi bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa diperoleh rata-rata 95% dengan kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan atau diujicobakan.

Tahap selanjutnya adalah implementasi, setelah multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan divalidasi dan dinyatakan valid maka selanjutnya dilakukan ujicoba ke lapangan. Pada penelitian ini ujicoba dilakukan secara terbatas pada siswa kelas VI SDN 01 Sawahan Kota Padang dengan jumlah siswa sebanyak

15 orang. Ujicoba dilakukan pada tanggal 25 Maret sampai dengan 01 April 2021. Sebelum peneliti menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan uji praktikalitas dengan meminta tanggapan guru terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Hasil uji praktikalitas oleh guru diperoleh rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Setelah dilakukan uji praktikalitas oleh guru maka selanjutnya multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan diujicobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan ujicoba, maka selanjutnya diminta tanggapan atau respon siswa terkait kepraktisan multimedia yang dikembangkan. Hasil uji praktikalitas oleh siswa diperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sangat praktis digunakan untuk anak kelas VI Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, maka dilakukan uji motivasi belajar siswa dengan cara membandingkan tingkat motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan tingkat motivasi siswa sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil uji motivasi belajar siswa diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang mana sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh rata-rata tingkat motivasi siswa sebesar 65% dengan kategori sedang, kemudian meningkat menjadi 95% dengan kategori sangat tinggi.

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan uji efektifitas terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan soal pretest dan posttest. Hasil uji efektifitas belajar menunjukkan terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest, hasil pretest diperoleh rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa sebesar 77 kemudian pada uji posttest meningkat menjadi 93. Maka dapat disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 pada Sekolah Dasar di Kota Padang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini telah valid dari segi desain, materi dan bahasa dengan perolehan skor 84% untuk validasi desain dengan kategori valid, 91% untuk validasi RPP dengan kategori sangat valid, 93% untuk validasi materi yang terdapat pada multimedia dengan kategori sangat valid dan 95% untuk validasi bahasa dengan kategori sangat valid.

Hasil praktikalitas guru dan siswa terhadap kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 yang dikembangkan diperoleh tingkat kepraktisan 96% dari guru dengan kategori sangat praktis dan 92% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Maka multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 pada materi tema 8 sub tema 3 kelas 6 SDN 01 Sawahan Kota Padang sangat praktis digunakan.

Pada paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sangat berpengaruh sehingga ini membuktikan bahwa multimedia dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi masalah terkait dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya dapat mengembangkan multimedia interaktif dengan materi yang berbeda dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2132 *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar – Yossa Arisanti, M. Fachri Adnan*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, K. U. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Konsep Dasar Matematika untuk Mahasiswa PGSD. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2018* (pp. 1-8). Tangerang : FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Arsyad, M. A, P. dr. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 25–34.  
<https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.  
<https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fitria, Y. (2014). Refleksi Pemetaan Pemahaman Calon Guru SD Tentang Integrated Sains Learning. *Pedagogi*, XIV(2), 82–87.
- Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC ) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1, 1–6.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177.  
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Rachmadtullah, R. dkk. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038.  
<https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Salim, A. (2011). *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Macromedia Flash) dengan Pendekatan Kontuktivitis dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Fisika pada Konsep Gaya*.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*, 2(1), 75–78. Retrieved from <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/seruni/article/view/698>
- Siregar, E. H. N. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Suprihatiningrum, J. . (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tüzün, H. dk. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers and Education*, 52(1), 68–77.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.008>
- Yudhiantoro, D. (n.d.). *macromedia flash professional 8*. Yogyakarta: Andi.