



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI NEGARAYU  
02 KECAMATAN TONJONG KABUPATEN BREBES**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**KHUSNA'U LAUDIYANA**

**40215014**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**BUMIAYU**

**2019**

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Khusna'u Laudiyana

Nim : 40215014

Jenjang : Strata 1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 05 September 2019

Yang Menyatakan



**Khusna'u Laudiyana**

**NIM. 40215014**

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI NEGARAYU 02 KECAMATAN TONJONG KABUPATEN BREBES.

Oleh

Nama : **Khusna'u Laudiyana**

Nim : **40215014**

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Skripsi pada tanggal 05 September 2019.

### Dewan penguji

**Nama Penguji**

**Ketua Tim Penguji/pembimbing**

Mukrodin, M.Kom

NIDN. 0610038001

Penguji I

Winarto, M.Pd

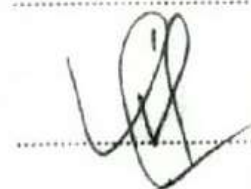
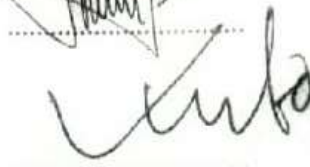
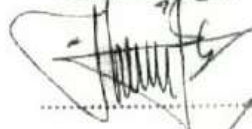
NIDN. 0612118801

Penguji II

Ujang Khiyarusoleh, M.Pd

NIDN. 0606068602

**Tanda Tangan**



Diterima dan disahkan  
pada tanggal 19... September... 2019

**Dekan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dede Nurdjatiwati, M.Pd.  
NIDN. 067038104

**Ketua Jurusan**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Winarto, M.Pd  
NIDN. 0612118801

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
di  
Bumiayu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

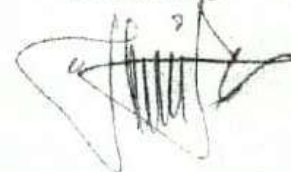
Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI NEGARAYU 02 KECAMATAN TONJONG KABUPATEN BREBES"**.

Nama : Khusna' u Laudiyana  
Nim : 40215014  
Jenjang : Strata 1  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bumiayu, 05 September 2019

Mengetahui,  
Pembimbing



**Mukrodin, M. Kom**

**NIDN. 0610038001**

## **MOTTO**

*“Mulailah dari tempatmu berada. Gunakan yang kau punya. Lakukan yang kau bisa. Tak Terbatas dan Tak Ada yang Berhak Membatasinya”*

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Nikmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) ini, yang kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku Bapak Sunarto dan Ibu Sumyati yang aku sayangi dan aku patuhi. Terimakasih telah membesarkan, menyayangi, membimbing, mendo'akan dan berkorban untuk masa depanku.
2. Aditia Destiyanto, S.Ak yang telah memberikan motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Sahabat-sahabatku yang tidak dapat aku sebutkan satu per satu, terimakasih atas motivasi dan kebersamaannya dalam suka maupun duka.
4. Teman-teman mahasiswa seperjuangan PGSD angkatan 2015.
5. SD Negeri Negarayu 02 sebagai tempat penelitian.
6. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Peradaban.
7. Pembaca yang budiman.

## ABSTRAK

**Laudiyana, Khusna'u.** 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri Ngarayu 02 Kecamatan Tonjong Kabupaten Brebes.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban, Mukrodin, M.Kom.

Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, *Macromedia flash 8*, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil wawancara yang dilakukan di SD N Ngarayu 02 bahwa hasil belajar kognitif siswa masih rendah dengan nilai dibawah 65 pada mata pelajaran matematika, tersedianya sarana teknologi informasi dan komunikasi seperti laptop dan LCD proyektor tetapi tidak diimbangi dengan tersedianya media pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan yang memenuhi kriteria kualitas yang baik? (2) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan yang dihasilkan?. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan yang memenuhi kriteria kualitas yang baik. (2) Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* untuk siswa kelas IV SD pada pembelajaran matematika materi pecahan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dengan model 4D dengan 4 tahapan (*Define, Design, Development, Desiminate*). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Ngarayu 02. Instrumen pengambilan data dengan wawancara, angket dan test. Dilanjutkan dengan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji hipotesis dan uji ketuntasan KKM.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai dengan kategori A “sangat baik”. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai dengan kategori A “sangat baik”. Dan hasil respon peserta didik dalam uji coba terbatas menyatakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* memperoleh kategori baik dan praktis.

## ABSTRACT

**Laudiyana, Khusna'u.** 2019. *Development of Macromedia Flash 8 Interactive Learning Media To Improve Student Learning Outcomes in Class IV Fractional Materials in SD Negeri Negarayu 02 Tonjong District, Brebes Regency.* Primary Teacher Education. Universitas Peradaban, Mukrodin, M.Kom.

Keywords : Development of Interactive Learning Media, Macromedia Flash 8, The Result Of The Study.

This research is motivated by the results of interviews conducted at SD N Negarayu 02 that cognitive learning outcomes of students are still low with scores below 65 in mathematics, information and communication technology facilities such as laptops and LCD projectors but are not matched by the availability of learning media. The formulation of the problem in this study are (1) How to develop macromedia flash 8 interactive learning media for fourth grade students in mathematics learning fraction material that meets good quality criteria? (2) What is the effectiveness of macromedia flash 8 interactive learning media for fourth grade students in mathematics learning the resulting fractional material?. Therefore this study aims to (1) Develop products in the form of interactive learning media macromedia flash 8 for grade IV elementary school students in learning mathematics fraction material that meets good quality criteria. (2) Knowing the effectiveness of Macromedia Flash 8 interactive learning media for fourth grade students in mathematics learning fraction material.

This research is a type of research and development or Research and Development (R&D). Development of learning tools used in the 4D model with 4 stages (Define, Design, Development, Desiminate). The sample used in this study was class IV SD Negeri Negarayu 02. Data collection instruments were interview, questionnaire and test. Followed by data analysis techniques using normality test, hypothesis testing and KKM completeness test.

The results of this development research indicate that interactive learning media can improve student learning outcomes. The results of the media expert validation obtained a score with category A "very good". The results of the expert validation of the material obtained a score with category A "very good". And the results of the students' responses in the limited trial stated that Macromedia Flash 8 interactive learning media obtained good and practical categories.



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam menyelesaikan skripsi ini beragam bimbingan, bantuan, dorongan, dan masukan yang peneliti terima dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini secara tulus ikhlas peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Yahya A. Muhaimin, Rektor Universitas Peradaban Bumiayu.
2. Dede Nurdiawati, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Winarto M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Peradaban, selaku ahli validator media dalam pengembangan media pembelajaran saya, dan selaku dosen penguji I dalam sidang skripsi saya.
4. Mukrodin, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang membimbing peneliti dalam penyusunan skripsi.
5. Dian Purwaningsih, M.Pd selaku ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran saya.
6. Ujang Khiyarusholeh, M.Pd selaku dosen penguji skripsi II dalam sidang skripsi saya.
7. Kedua orangtua saya yang telah membantu dalam segala hal dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua guru-guru SD Negeri Negarayu 02 dan peserta didik yang telah mau bekerjasama dalam penelitian ini.
9. Aditia Destiyanto, S.Ak selaku teman yang sudah membantu pembuatan skripsi ini baik secara ilmu, moral, dan materi.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas dan merahmati setiap langkah mereka dengan kebaikan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk

semua. Atas kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan proposal skripsi ini peneliti haturkan terimakasih setulus-tulusnya.

Bumiayu, 05 September 2019  
Peneliti,

**Khusna'u Laudiyana**  
**NIM. 40215014**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pernyataan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Nota Dinas Pembimbing .....	iv
Motto .....	v
Persembahan .....	vi
Abstrak .....	vii
Abstract .....	viii
Kata Pengantar .....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel .....	xvi
Daftar Lampiran .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
a. Latar Belakang Masalah.....	1
b. Identifikasi Masalah .....	6
c. Pembatasan Masalah .....	7
d. Rumusan Masalah .....	7
e. Tujuan Pengembangan .....	7
f. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	8
g. Manfaat Pengembangan .....	8
h. Asumsi Pengembangan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
a. Kajian Teori.....	11
b. Kajian Penelitian yang Relevan.....	24
c. Kerangka Berpikir .....	27
d. Hipotesis .....	29

BAB III	METODE PENELITIAN .....	30
	a. Model Pengembangan .....	30
	b. Prosedur Penelitian .....	31
	c. Desain Uji Coba Produk .....	36
	d. Desain Uji Coba .....	36
	e. Subjek Coba .....	36
	f. Teknik dan Instrumen Pengumpul Data .....	37
	g. Teknik Analisis Data .....	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	46
	a. Hasil Penelitian .....	46
	b. Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
	c. Keterbatasan Penelitian .....	81
BAB V	PENUTUP .....	82
	a. Kesimpulan .....	83
	b. Saran .....	83
	DAFTAR PUSTAKA .....	84
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Tampilan area kerja *macromedia flash* 8, 12
- Gambar 2.2 Menu dan submenu, 12
- Gambar 2.3 *Tool Box*, 13
- Gambar 2.4 *Time Line*, 13
- Gambar 2.5 *Panel Properties, Filters, Parameters*, 14
- Gambar 2.6 *Panel Action script*, 14
- Gambar 2.7 *Panel library* dan *Panel color*, 14
- Gambar 2.8 Skema kerangka berfikir, 20
- Gambar 3.1 Model pengembangan 4-D, 33
- Gambar 4.1 Peta konsep materi pecahan, 55
- Gambar 1 Sketsa desain rancangan stage, 94
- Gambar 2 Jendela *macromedia flash* 8, 95
- Gambar 3 Langkah membuat lembar kerja baru, 95
- Gambar 4 Tampilan jendela kerja *macromedia flash* 8, 96
- Gambar 5 Langkah membuat tombol, 96
- Gambar 6 Tampilan Jendela *Create New Symbol*, 97
- Gambar 7 Tampilan *Timeline Symbol Button Tombol*, 97
- Gambar 8 *Rectangle Tool*, 98
- Gambar 9 *Free Transform Tool*, 99
- Gambar 10 Tampilan *Timeline Tombol*, 99
- Gambar 11 Tampilan stage yang sudah di kreasi, 100
- Gambar 12 Langkah mengekspor image, 101
- Gambar 13 Tampilan *save as*, 101
- Gambar 14 Tampilan jendela kerja *wondershare filmora*, 102
- Gambar 15 Langkah mengimport media file, 102
- Gambar 16 Tampilan tool ekspor, 103
- Gambar 17 Langkah meng-import video, 103
- Gambar 18 Tampilan jendela import video, 104
- Gambar 19 Tampilan stage yang berisi video dan tombol, 104

- Gambar 20 Tampilan stage ‘materi pecahan’, 106
- Gambar 21 Gambar bagian-bagian tubuh, 106
- Gambar 22 Salahsatu contoh backround yang akan di gunakan, 106
- Gambar 23 Jendela publish setting, 107
- Gambar 24 Tampilan file .exe, 108
- Gambar 25 Tampilan awal media, 109
- Gambar 26 Tampilan isi tombol ‘petunjuk penggunaan’, 109
- Gambar 27 Tampilan isi tombol ‘pendahuluan’, 110
- Gambar 28 Tampilan isi tombol ‘materi pecahan’, 110
- Gambar 29 Tampilan isi tombol ‘mengenal pecahan’, 111
- Gambar 30 Tampilan isi tombol ‘mengenal pecahan’, 111
- Gambar 31 Tampilan isi tombol ‘mengenal pecahan’, 112
- Gambar 32 Tampilan isi tombol ‘mengenal pecahan’, 112
- Gambar 33 Tampilan isi tombol ‘selanjutnya’ dalam tombol ‘mengenal pecahan’, 113
- Gambar 34 Tampilan isi tombol ‘Pecahan biasa’, 113
- Gambar 35 Tampilan isi tombol ‘Pecahan biasa’, 114
- Gambar 36 Tampilan isi tombol ‘Pecahan biasa’, 114
- Gambar 37 Tampilan isi tombol ‘selanjutnya’ dalam tombol ‘pecahan biasa’, 115
- Gambar 38 Tampilan isi tombol ‘Penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan’, 115
- Gambar 39 Tampilan isi tombol ‘Penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan’, 116
- Gambar 40 Tampilan isi tombol ‘selanjutnya’ yang pertama dalam tombol ‘Penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan’, 116
- Gambar 41 Tampilan isi tombol ‘selanjutnya’ yang kedua dalam tombol ‘Penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan’, 117
- Gambar 42 Tampilan isi tombol ‘selanjutnya’ yang ketiga dalam tombol ‘Penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan’, 117
- Gambar 43 Tampilan isi tombol ‘Quiz’, 118

- Gambar 44 Tampilan tombol '4' dalam tombol 'Quiz', 118
- Gambar 45 Tampilan tombol pilgan yang di pilih jika jawaban salah, 119
- Gambar 46 Tampilan tombol pilgan yang di pilih jika jawaban benar, 119
- Gambar 47 Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif, 148
- Gambar 48 Uji Coba Terbatas, 148
- Gambar 49 Uji Coba Terbatas, 149
- Gambar 50 Siswa mengerjakan soal posstest, 149

## DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Kategori penilaian skala lima, 43
- Tabel 3.2 Kriteria kevalidan bahan ajar, 43
- Tabel 3.3 Kriteria kepraktisan bahan ajar, 44
- Tabel 4.1 Nama-nama validator, 59
- Tabel 4.2 Hasil revisi media berdasarkan hasil validasi ahli, 59
- Tabel 4.3 Gambar prototipe 1 dan prototipe 2, 61
- Tabel 4.4 Hasil penilaian validator ahli media, 62
- Tabel 4.5 Hasil penilaian validator ahli media, 64
- Tabel 4.6 Statistik nilai hasil belajar siswa setelah pembelajaran, 66
- Tabel 4.7 Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar peserta didik, 66
- Tabel 4.8 Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik, 67
- Tabel 4.9 Hasil angket respon siswa, 68
- Tabel 4.10 Kevalidan ahli media, 69
- Tabel 4.11 Kevalidan ahli materi, 71
- Tabel 4.12 Kepraktisan respon siswa, 74
- Tabel 4.13 Uji normalitas data, 76
- Tabel 4.14 Hasil uji regresi, 77
- Tabel 4.15 Rekap hasil belajar siswa, 78



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari LPPM, 87
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SD, 88
- Lampiran 3. Jadwal Penelitian, 89
- Lampiran 4. Hasil Wawancara, 90
- Lampiran 5. Panduan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif, 93
- Lampiran 6. Hasil pembuatan media pembelajaran interaktif, 109
- Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media, 120
- Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi, 124
- Lampiran 9. Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas, 126
- Lampiran 10. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas, 128
- Lampiran 11. Soal *Posttest*, 130
- Lampiran 12. Kunci Jawaban, 134
- Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 137
- Lampiran 14. Hasil *Posttest*, 141
- Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil *Posttest*, 144
- Lampiran 16. Hasil SPSS Uji Normalitas, 145
- Lampiran 17. Hasil SPSS Uji Regresi, 146
- Lampiran 18. Tabel distribusi t, 147
- Lampiran 19. Dokumentasi, 148
- Lampiran 20. Biodata Penulis, 150