

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SDN SINDANGJAYA 04**

Khairani Ausyifa Rahmah<sup>1</sup>, Awalina Barokah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pelita Bangsa

[awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id](mailto:awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id), [ausyifarahmah2001@gmail.com](mailto:ausyifarahmah2001@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The research titled "Development of Interactive Learning Media Based on Macromedia Flash 8 to Enhance Learning Motivation in Science Education for Grade 5 Students at SDN Sindangjaya 04" aims to develop and evaluate the effectiveness of interactive learning media based on Macromedia Flash 8 in enhancing the learning motivation of Grade 5 students at SDN Sindangjaya 04, specifically in the subject of Science. The research employs the Research and Development (R&D) method by applying the ADDIE model as a framework for developing the learning media. The results of the study show that the developed media is proven to be effective in increasing students' learning motivation, particularly in Science, as indicated by the effectiveness survey results, with a percentage of 89.56%. The conclusion of this research is that interactive learning media based on Macromedia Flash 8 is feasible and effective for use in the learning process and can enhance students' learning motivation.*

**Keywords:** *macromedia flash 8, learning motivation, science (IPA)*

**ABSTRAK**

Penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Sindangjaya 04. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Sindangjaya 04, khususnya pada mata pelajaran IPA. Metode penelitian yang di gunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model ADDIE sebagai kerangka kerja dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang di kembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA yang di tunjukan oleh hasil angket efektivitas motivasi belajar dengan presentase sebesar 89,56%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* layak dan efektif di gunakan dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** macromedia flash 8, motivasi belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

### **A. Pendahuluan**

Motivasi belajar merupakan pendorong yang ada dalam diri seseorang yang secara sadar mampu menciptakan kegiatan belajar yang optimal (Gumilar & Lengkana, 2020). Motivasi menjadi fondasi bagi siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal, yang pada gilirannya akan menjadi landasan untuk menilai pencapaian kompetensi yang diharapkan. Hasil belajar yang diperoleh juga berperan dalam menentukan ketuntasan belajar siswa, yang secara signifikan memengaruhi kemampuan mereka untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya (S. Rahman, 2021). Ketika siswa memiliki semangat yang tinggi dalam proses pembelajaran, mereka cenderung mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat mengakibatkan kehilangan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan motivasi pada siswa sejak dini agar mereka merasa senang dan antusias mengikuti setiap proses pembelajaran tanpa merasa tertekan atau terpaksa (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Siswa harus memiliki motivasi belajar di mana motivasi

belajar akan menuntun mereka menemukan semangat belajarnya tanpa motivasi belajar siswa akan sulit untuk menerapkan dan mencerna pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru.

Siswa yang memiliki motivasi rendah tentunya terdapat faktor-faktor di dalamnya, faktor-faktor dalam diri siswa biasanya ditentukan oleh faktor-faktor di sekitarnya, seperti kemampuan guru, kondisi suasana kelas, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Motivasi belajar siswa dapat dicapai dengan memaksimalkan aspek-aspek lingkungan, seperti menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan beragam, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai (Firmansyah, 2021). Selain itu, komunikasi yang dinamis antara guru dan siswa juga merupakan faktor penting dalam mencapai hal tersebut. menggunakan media-media pembelajaran yang interaktif.

Kualitas program pendidikan di Indonesia bisa meningkat dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi yang

efektif tentunya akan sangat membantu keefektifan dalam mencapainya tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Budiarti, 2019). Salah satu media pembelajaran yang membantu kelancaran dan keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar adalah Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 yang akan menambah pembelajaran lebih menarik dengan adanya media yang interaktif.

Macromedia Flash 8 adalah software animasi yang berguna untuk merancang dan membuat presentasi, publikasi, serta melakukan berbagai tugas lainnya. Hal ini juga dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti oleh murid-muridnya (Titik Setyaningsih, 2020). Produk ini dapat di akses, dimainkan dan di jalankan melalui Adobe flash player. Macromedia Flash adalah sebuah perangkat lunak yang memiliki kemampuan tidak hanya dalam pembuatan animasi, tetapi juga untuk menambahkan aspek dinamis

pada sebuah situs web. Selain itu, Macromedia Flash digunakan untuk menciptakan film animasi interaktif dan berperan sebagai alat pembuatan media pembelajaran (Wardani & Setyadi, 2020). Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Sindangjaya 04, ditemukan bahwa adanya tingkat motivasi belajar IPA yang cenderung rendah. Ketika peneliti mengambil peran guru di kelas tersebut, ditemukan bahwa beberapa siswa mengantuk ketika pembelajaran, keluar masuk kelas dengan alasan malas belajar, dan perilaku yang kurang baik ketika diminta untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dari guru. Ini mencerminkan tantangan yang mungkin dihadapi sekolah dalam mendorong semangat belajar siswa, perlu diperhatikan bahwa kondisi ini dapat mempengaruhi kinerja akademis dan pengembangan pribadi siswa oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan strategi yang sesuai untuk meningkatkan tingkat motivasi belajar di sekolah ini.

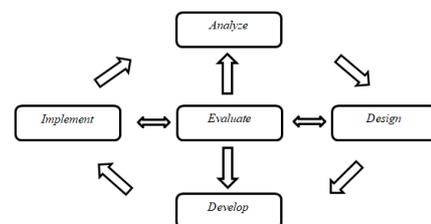
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Sindangjaya 04 dimana peserta didik kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran IPA dan cenderung pasif ketika guru sedang

mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sikap pasif dari peserta didik ini muncul karena pembelajaran hanya berfokus pada materi dan soal sehingga dalam penyampaian materi hanya dilakukan dengan metode ceramah konvensional tanpa adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik menyebabkan keterlibatan siswa menjadi kurang aktif dan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran. Pembaruan dalam media pembelajaran IPA menjadi suatu hal yang diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah cara sistematis yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, mengatasi masalah, atau meningkatkan produk, proses, atau layanan. R&D diterapkan di berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, teknologi, bisnis, dan industri, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, menciptakan inovasi, dan meningkatkan daya saing (Rachman, 2024). maka dapat disimpulkan (R&D)

adalah proses metodis yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru, menyelesaikan masalah, dan meningkatkan produk atau layanan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Setianto, 2019). Dalam penelitian ini, produk yang dibuat adalah sebuah media pembelajaran multimedia menggunakan Macromedia Flash 8. Aplikasi media pembelajaran ini dirancang untuk menyajikan materi dasar tentang peristiwa alam di Indonesia. Dengan menerapkan metode R&D, penelitian ini memungkinkan analisis mendalam terhadap kebutuhan konsumen, evaluasi kinerja produk untuk memastikan fungsionalitas yang optimal, serta menilai manfaat yang diperoleh oleh konsumen.



**Gambar 1 Langkah-langkah Penelitian R&D model ADDIE (Rusmayana, 2021)**

Instrument yang di gunakan pada penelitian ini yaitu angket dan kuesioner. Teknik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini menggunakan Data kuantitatif mencakup hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8. Data di peroleh dari angket pada tahap uji coba produk, 3 jenis angket dalam penilitian ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis data angket validasi media

**Tabel 1 kriteria nilai kevalidan**

Skor presentase	Kriteria
>75 – 100 %	Sangat layak
>50 – 75 %	layak
>25 – 50 %	kurang layak
0 – 25 %	Tidak layak

(Dewi, 2019)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

b. Analisis data angket motivasi belajar

**Tabel 2 skor efektivitas**

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Setianto, 2019)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Hasil persentase tersebut kemudian dikonversi kedalam tabel interpretasi yang menunjukkan kriteria keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 3 kategori tingkat keberhasilan motivasi belajar siswa**

Rentang kategori	kategori
85-100%	Sangat baik
75-84%	Baik
55-74%	Cukup baik
54%	Kurang

(Lilis et al., 2023)

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat di katakan meningkatkan motivasi belajar siswa apabila ada di kategori baik dan sangat baik apabila mencapai kategori cukup baik dan kurang maka dikatakan gagal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini di laksanakan pada kelas V SDN Sindangjaya 04 berdasarkan hasil observasi dan wawancara, di temukan masalah bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa sehingga berdampak pda motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA. Dalam mata pelajaran ini banyak sekali materi yang harus di jelaskan kepada siswa sehingga di butuhkan nya media pembelajaran yang membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa aktif, dan tidak bosan ketika pembelajaran serta tujuan pembelajaran tercapai. Adapun model pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Implement*, (5) *Evaluate*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Sindangjaya 04. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

### **Tahap Analysis**

Analisis dilakukan dalam tiga aspek: (1) analisis masalah menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan minim media interaktif, sehingga motivasi belajar siswa rendah; (2) analisis kurikulum mengacu pada Kurikulum 2013, khususnya tema 8 subtema 2 "Peristiwa Alam di Indonesia"; dan (3) analisis kebutuhan siswa yang membutuhkan media visual dan interaktif untuk membantu memahami konsep IPA yang kompleks.

### **Tahap Design**

Perancangan media dilakukan dengan membuat storyboard, tampilan menu utama, halaman profil, halaman KI & KD, halaman materi, dan halaman kuis. Desain dibuat agar menarik secara visual dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 yang sudah di kembangkan oleh peneliti sebagai berikut :



**Gambar 2 Media Yang Telah Dikembangkan**

Dalam pengembangan media pembelajaran ini di perlukan adanya validasi ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah di kembangkan validasi ini terdiri dari validasi media, validasi bahasa dan validasi materi.

### **Tahap *Development***

Pengembangan media dilakukan menggunakan Macromedia Flash 8. Hasil pengembangan kemudian divalidasi oleh tiga ahli:

**Tabel 4 Validasi Para Ahli**

no	Nama Validator	Aspek Penilaian	Nilai
1.	Titin Saidah, S.Pd	Kesesuaian Materi	93,75 %
		Tampilan Media	
2.	Ira Restu Kurnia, S.Pd. M.Pd.	Tipografi Bahasa	91,66 %
		Lugas	
		Isi Materi	
3.	Bramianto Setiawan, S.Pd., M.Si.	Tampilan Media	95,45 %
		Penggunaan Media	
<b>Rata-rata</b>			<b>93,62 %</b>

Validasi menunjukkan bahwa media yang di kembangkan oleh peneliti memperoleh nilai yang tinggi dari ketiga aspek yang di nilai. Validasi ini dari segi media mencapai 95,45%, validasi bahasa berada pada angka 91,66%, dan validasi materi mendapatkan nilai 93,75%.

Kemudian uji kelayakan juga di lakukan oleh guru dan siswa dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai penilaian media pembelajaran interaktif berbasis

macromedia flash 8 sebagai saran dan masukan yang di lakukan oleh guru dan siswa yang berjumlah 22 siswa. Total skor yang di peroleh dari siswa adalah 859, skor maksimal yang mungkin di capai adalah 968. Respon siswa terhadap penilaian ini menunjukkan hasil yang positif dengan presentase 88,73% dengan nilai tersebut maka dikategorikan “sangat layak”

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran terhadap motivasi siswa, dilakukan pengujian kepada 22 peserta didik. Pengujian ini menggunakan angket yang mengukur berbagai indikator motivasi belajar. Berdasarkan data yang diperoleh, total skor yang dikumpulkan dari seluruh siswa adalah 867, dengan skor maksimal yang mungkin dicapai adalah 968. Dengan demikian, nilai akhir dari angket efektivitas motivasi belajar siswa mencapai 89,56%. Persentase ini berada dalam kategori “sangat efektif”, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan proses pembelajaran, serta menumbuhkan antusiasme dalam memahami materi IPA.

responden	NOMOR ITEM SOAL/SKOR HASIL ANGGKET											JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
DAT	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	39
CS	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	40
MSA	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	41
D	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	39
MAP	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	39
RAT	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	40
RR	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	41
AN	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	40
ANSR	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	39
AM	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	41
MRA	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	40
APS	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	40
HF	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	39
IO	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	39
AN	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	38
AW	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	39
AN	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	38
AKY	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	37
DR	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	38
NF	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	38
S	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	41
SY	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	41
JUMLAH												867

**Gambar 3 Analisis nilai peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8**

Dengan kata lain, media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dinilai sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan beberapa revisi berdasarkan

masukan dari para ahli, media ini berhasil mencapai nilai validasi rata-rata sebesar 93,62%, yang menunjukkan bahwa media tersebut berada dalam kategori "sangat layak" dan dapat diterapkan secara langsung dalam pembelajaran di kelas.

efektivitas media juga diperkuat melalui hasil angket respon dari guru dan siswa. Respon guru terhadap media ini mencapai 93,75%, sedangkan respon siswa sebesar 88,73%, yang mencerminkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta ketertarikan siswa terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa media berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dengan perolehan nilai sebesar 89,56%. Angka ini menempatkan media dalam kategori "sangat efektif" dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana membangun suasana pembelajaran

yang interaktif, visual, dan kontekstual, sehingga mampu menjembatani kebutuhan siswa terhadap pemahaman materi yang kompleks.

**DAFTAR PUSTAKA :**

Gumilar, M., & Lengkana, A. S. (2020). COMPETITOR : Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga. *Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 12(2), 41–47.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

Firmansyah. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Abstrak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 589–597.

Budiarti, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.

Titik Setyaningsih, F. S. (2020). Analisis Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Tematik

Terpadu Di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(9), 132–149.  
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10447>

Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84>

Rachman, A. (2024). *Dan R & D*.  
[https://www.mendeley.com/catalogue/59189abf-5c2d-3177-ae36-cae0622a6e8a/?utm\\_source=desktop&utm\\_medium=1.19.8&utm\\_campaign=open\\_catalog&userDocumentId=%7Bfccccf4fd-48b0-4b72-9768-69ede32da615%7D](https://www.mendeley.com/catalogue/59189abf-5c2d-3177-ae36-cae0622a6e8a/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Bfccccf4fd-48b0-4b72-9768-69ede32da615%7D)

Setianto, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X di SMK Negeri 2 Depok*. 1–23.

Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Kharisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid - 19*.

Lilis, L., Febriani, W. D., & Pratama, F. F. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Whole Brain Teaching Pada Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 14–27.

Dewi, A. P. A. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sulaman Smock di SMK Tata Busana. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan ...*, 3–16.  
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/busana/article/view/17082>  
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/busana/article/download/17082/16492>