**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Media Pembelajaran**

**2.1.1 Definisi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut (Ahdan dkk, 2020:222) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu apapun yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dan menurut (Asyhari, 2020:212) yang mengatakan bahwa media pembelajaran itu merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang berasal dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efesien dan efektif. Sedangkan menurut (Siti Fadjarajani,

2020:397) dalam bukunya mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat di kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Hal ini selaras dengan pendapat (Purba dkk, 2021:208) yang berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah

sebuah wadah untuk menyampaikan ataupun menyalurkan informasi kepada

9

penerima, sehingga terjadilah aktivitas pembelajaran yang terarah dan terencana secara efektif dan juga efesien dalam rangka membuat suasana lingkungan belajar yang kondusif dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, serta dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar”. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Abi Hamid, 2021) yang menjelaskan bahwa perancangan media pembelajaran yang didesain dengan baik dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara signifikan. Yang nantinya dapat membuat rasa penasaran dan minat siswa tumbuh pada proses pembelajaran di dalam kelas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta membangun suasana belajar yang menarik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

**2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Pemilihan salah satu metode mengajar akan dapat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, walaupun masih ada berbagai aspek lain. Namun yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran diantaranya pembelajarannya, jenis tugas dan respon yang diberikan oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu tujuan adanya media pembelajaran ialah sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Azhar dkk (dalam S Saodah, 2020:389) mengatakan bahwa pemakaian suatu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajarn juga akan sangat membantu keefektifan proses suatu pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran di kelas.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran ialah untuk mengembangkan atau memperjelasa suatu masalah atau pokok persoalan sehingga pelajaran tidak membosankan, serta membentuk minat dalam diri siswa saat belajar.

**2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Kemp dkk (dalam Sani, 2019:45) mengemukakan delapan manfaat media dalam pembelajaran antara lain:

Menyeragamkan materi pembelajaran, menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik, Menjadikan proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, Mempersingkat waktu penyajian oleh guru, Meningkatkan kualitas belajar siswa, Melaksanakan proses belajar dapat terjadi dimana dan kapan saja, Menjadikan sikap positif siswa terhadap bahan pembelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan, dan Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran ialah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi secara verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga.

3. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dimengerti siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.

4. Siswa lebih banyak melakukan kagiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, namun aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar yang baik, serta memudahkan peserta didik untuk memahami suatu materi pelajaran.

**2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut (Hasan, 2021:32) dalam bukunya mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

Dalam hal ini, fungsi dari media pembelajaran menurut Hamalik diantaranya:

a. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dalam suatu sistem pembelajaran.

b. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.

c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

d. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu suatu pendidikan.

e. Penggunaan media dalam pembelajaran ialah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan oleh guru di dalam kelas.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan suatu perantara informasi yang di gunakan dalam proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dalam bentuk yang menarik yang akan menumbuhkan minat dalam diri guru.

**2.2 Macromedia Flash 8**

**2.2.1 Definisi Macromedia Flash 8**

*Macromedia Flash 8* ialah *software* yang biasa digunakan untuk melakukan desain, publikasi, membangun perangkat presentasi ataupun *software* lainnya. Proyek yang dibangun flash terdiri atas animasi, gambar, video, teks, dan lainnya.

*Macromedia Flash 8* adalah software yang banyak dipakai oleh desainer web dikarenakan mempunyai kemampuan yang lebih baik dalam

menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi suara, serta intraktif user, Waryanto (dalam Hery Qusyairi, 2019:99). Ia juga menambahkan bahwa software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game dan juga CD pembelajaran. Sejalan dengan ini Handayani (dalam Telaumbanua, 2022:199) mengatakan bahwa *Macromedia Flash 8* ialah *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara untuk menarik minat dan komunikasi siswa agar mudah memahami, mengingat yang telah diajarkan serta mampu menjawab soal-soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi.

**2.2.2 Kelebihan *Macromedia Flash* 8**

*Macromedia Flash 8* memiliki kelebihan yang mana di dalamnya terdapat gabungan konsep pembelajarn dengan teknologi audiovisual yang dapat menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

*Macromedia Flash 8* juga memiliki kelebihan diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel untuk ukuran jendela resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.

2. Kualitas gambar bagus.

3. Program yang dihasilkan interaktif.

4. Waktu kemunculan program relatif cepat.

5. Dapat digabungkan dengan beberapa program lain.

6. Mudah dalam membuat animasi

7. Dapat dimanfaatkan untuk membuat fitur pendek atau kartun, presentasi, dan lainnya.

Menurut Anggara (dalam Jusmianti, 2019:10) menyatakan bahwa sebagai program multimedia dan animasi *Macromedia Flash 8* mempunyai kelebihan dibandingkan dengan program lain diantaranya sebagai berikut:

1) Penggunaan program ini dapat berkreasi dengan mudah dan bebas untuk membuat animasi dengan gerakan yang luwes sesuai alur adegan animasi yang diinginkan. 2) *Macromedia Flash 8* didesain sebagai perangkat yang mudah untuk dipelajari dan dipahami. 3) Menghasilkan file dengan ukuran relatif kecil. 4) *Macromedia Flash 8* menghasilkan file berbentuk swf, html, gif, jpg, png, exe, mov. Hal ini memungkinkan penggunaan *macromedia flash 8* dapat dipakai untuk berbagai keperluan yang diinginkan.

**2.2.3 Kekurangan *Macromedia Flash* 8**

Berdasarkan kelebihan *macromedia flash 8* ada juga kekurangan

*macromedia flash 8* diantaranya ialah:

a. Lambat untuk login.

b. Grafisnya kurang lengkap.

c. Menu yang tersedia tidak user friendly.

d. Kurangnya dari segi 3D, Pembuatan animasi 3D cukup sulit.

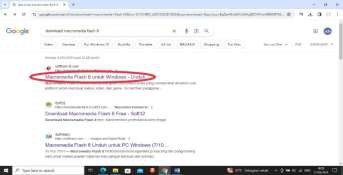
e. Belum ada template di dalamnya.

**2.2.4 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan**

***Macromedia Flash* 8**

Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sebagai berikut :

1). Terlebih dahulu Install aplikasi dengan cara buka *web browser*, kemudian ketik “*download Macromedia Flash 8*” pada kolom pencarian, pilih web yang diinginkan seperti dibawah ini:



**Gambar 2.1 Langkah-langkah menginstal**

***Software Macromedia Flash 8***

2). Setelah di klik akan muncul seperti ini dan selanjutnya klik “Unduh”



**Gambar 2.2 Langkah-langkah menginstal *Software***

3). Setelah proses download selesai *Macromedia Flash 8* siap digunakan bentuk tampilan awal saat membuaka *Macromedia Flash 8* yaitu seperti dibawah ini.



**Gambar 2.3 Tampilan awal *slide Macromedia Flash 8***

4). Untuk membuat media pembelajaran klik dua kali pada *“ flash document*” yang ada pada tampilan layar *macromedia flash 8*.



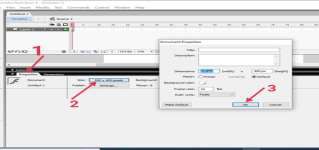
**Gambar 2.4 Tampilan *flash document***

5). Maka akan muncul tampilan *flash document* seperti dibawah ini

**Gambar 2.5 Tampilan *Flash document***



6). Selanjutnya gantu ukuran halaman proyek dengan klik *properties* (1) dan pilih *story size* (2). Lalu tentukan ukuran yang diinginkan (*width* = 800, *height* = 600, *frame rate* = 30). Setelah itu OK.



**Gambar 2.6 Tampilan mengganti ukuran**

7). Setelah itu tambahkan *background* pada proyek, dengan cara klik file (1), pilih *import* (2), klik import *to stage* (3), atau dengan menekan tombol CTRL+R pada *keyboard.*

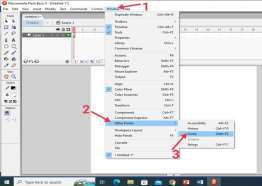
**Gambar 2.7 Tampilan pemilihan *background***



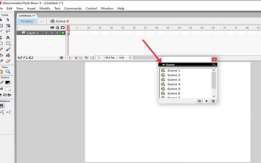
8). Untuk menambah *scene* atau slide tekan *window* (1), kemudian klik

*other panels* (2), dan kemudian klik *scene* (3).

**Gambar 2.8 Penambahan *scene***

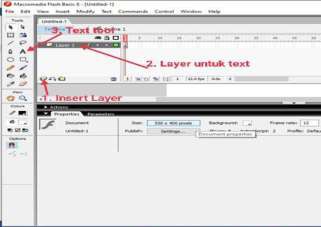


9). Maka akan bertambah *scene* seperti gambar dibawah ini



**Gambar 2.9 Penambahan *scene***

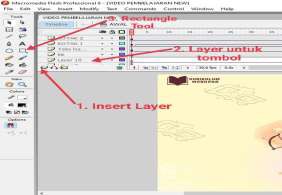
10). Untuk menambahkan text pada background yang sudah dipilih sebelumnya dengan cara klik *insert layer* (1), klik layer yang telah ditambahkan kemudian klik *text tool*, lalu beri judul dan setelahnya atur warna ,*font* dan ukuran di *properties.*



**Gambar 2.10 Tampilan untuk penambahan *text* pada**

***macromedia flash 8***

11). Kemudian pada *background* tamhakan tombol “*pada scene MENU*” dengan cara klik *insert layer,* klik *layer* yang ditambahkan kemudian klik *rectangle tool* untuk menggambar kotak, lalu klik text tool untuk menambahkan teks, atur *colors* dan tulisan.



**Gambar 2.11 Tampilan penambahan tombol masuk pada**

***macromedia flash 8***

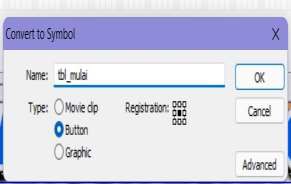
12). Mengaktifkan tombol dengan klik kanan, pilih *convert to symbol*



**Gambar 2.12 Tampilan mengaktifkan tombol**

13). Selanjutnya akan muncul seperti yang dibawah, lalu pada name rubah menjadi “*tbl*” klik *ok*

**Gambar 2.13 Tampilan memasukan rumus tombol start pada *macromedia flash 8***



14). Kemudian klik kanan lagi pada tombol maka akan muncul temapilan seperti dibawah ini kemudian pilih *actions*

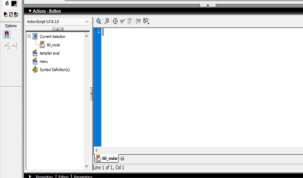
**Gambar 2.14 Tampilan *actions* pada**



***macromedia flash 8***

15). Tampilan yang muncul setelah mengklik *actions*

**Gambar 2.15 Tampilan *actions* pada *macromedia flash 8***



16). Selanjutnya klik tanda “+” pilih *global funcantions, movie clip control*, kemudian *on*

**Gambar 2.16 Tampilan memasukkan rumus *actions***



**tahap pertama**

17). Lalu klik 2 kali pada *release*, setelah itu letakkan kursor di depan tanda kurung kurawal

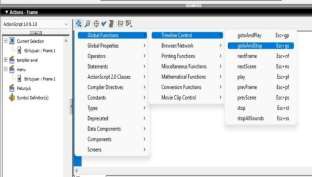
**Gambar 2.17 Tampilan memasukkan rumus *actions***



**tahap kedua**

18). Berikutnya klik tanda “+” lagi, pilih *global functions, timeline control,*

*goto AndStop*

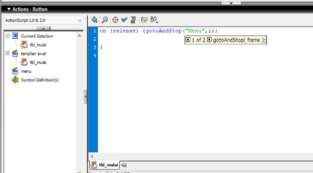


**Gambar 2.18 Tampilan memasukkan rumus *actions***

**tahap ketiga**

19). Klik di dalam kurung *“menu”, “I”* lalu klik tanda centang

**Gambar 2.19 Tampilan memasukkan rumus *actions***



**tahap keempat**

20). Jika keluar tulisan *“This Script Contains no errors”*, itu menandakan rumus yang dimasukkan sudah benar.



**Gambar 2.20 Tampilan *finishing* pada *macromedia flash 8***

**2.3 Minat Belajar**

**2.3.1 Definisi Minat Belajar**

Minat belajar merupakan rasa suka atau antusias terhadap suatu kegiatan. Menurut (Winda Anggriyani, 2021:112) dalam bukunya ia berpendapat bahwa “minat belajar itu ialah seorang yang berminat terhadap sesuatu yang diminati itu sama sekali tidak akan menghiraukan sesuatu yang lain”. Hal ini sejalan dengan (Wicaksana, 2019) yang berpendapat yang mengatakan bahwa minat belajar adalah suatu perasaan senang melakukan suatu proses perubahan tingkah laku yang ditampilkan oleh siswa dalam bentuk perhatian yang terus menerus dan juga perasaan senang, Dengan kata lain minat belajar ini ialah perhatian, rasa suka, ketertarikanp seorang siswa terhadap belajar yang ditunjukan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalan belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa suka dan keantusiasan seorang siswa dengan sesuatu di dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

**2.3.2 Macam-macam Minat**

Macam-macam minat menurut Dewa Ketut Sukardi yang mengutip pendapat Carl Sfran bahwa ada tiga macam yang dapat digunakan untuk menenukan minat diantaranya:

a. Minat yang diekspresikan/Expressed Interest

Seseorang dapat mengungkapkan minat ataupun pilihannya dengan kata-kata tertentu. Contohnya: seseorang yang mungkin mengatakan bahwa dirinya tertarik dalam mengumpulkan mata uang logam, perangko, dan lain-lain.

b. Minat yang diwujudkan/Manifest Interest

Seseorang yang dapat mengungkapkan minat melalui tindakan atau perbuatan bukan dengan kata-kata, seperti ikut serta dan aktif dalam suatu kegiatan. Contohnya: kegiatan olahraga, pramuka dan sebagainya yang menarik perhatian.

c. Minat yang diinventariskan/ inventorak Interst

Seseorang yang menilai minatnya agar dapat diukur dengan menjawab sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya untuk kelompok aktivitas tertentu. Pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur minat seseorang dirangkai dengan menggunakan angket.

**2.3.3 Ciri-ciri Minat Belajar**

Menurut (Veni Imawati,2021:89) dalam penelitiannya ia mengatakan bahwa ciri minat belajar yang muncul dan dapat dilihat oleh guru bahwa siswa tersebut berminat dalam belajar dapat dilihat pada saat

memperhatikan, ketertarikan, perasaan senang, kemauan untuk belajar dan cenderung memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang dikerjakan.

Minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri yang menjadi bahan pertimbangan untuk mengukur minat belajar siswa seperti menurut Slameto (dalam Prayuga, 2019:12) mengatakan bahwa ciri-ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.

2. Ada rasa senang dan suka terhadap sesuatu yang diminatinya.

3. Memperoleh sesuatu kepuasan dan kebanggaan pada suatu yang diminati.

4. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya dari pada hal yang lainnya.

5. Diekpresikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari uraian yang di jelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri dari minat belajar sangat beragam dan juga peran guru dalam mengamati perkembangan peserta didik sangatlah penting, sehingga siswa dapat mengasah kemampuan dirinya dalam proses pembelajaran.

**2.3.4 Fungsi Minat dalam Belajar**

Minat memiliki fungsi penting dalam proses belajar siswa seperti pendapat (Yakin, 2021:179) yang mengatakan bahwa minat memiliki beberapa fungsi diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Sebagai pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai sebuah tujuan.

2. Sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.

3. Penentu arah untuk mempengaruhi sebuah cita-cita siswa kearah tujuan yang hendak dicapai.

4. Sebuah motivasi yang senantiasa dilakukan siswa untuk selektif dan terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Namun menurut Astuti (dalam Nurdiana Sari,2021:25) yang mengatakan bahwa “fungsi minat dalam proses belajar adalah sebuah kekuatan yang mampu mendorong siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar”. Dengan kata lain kesimpulan dari beberapa pendapat di atas ialah fungsi minat dalam proses pembelajaran termasuk hal yang sangat penting untuk mendorong siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal serta penentu untuk mempengaruhi keiginan atau cita- cita siswa yang ingin dicapainya, dan juga menjadi sebuah motivasi yang nantinya dilakukan oleh siswa agar selektif dalam menentukan suatu tujuan yang akan di ambil.

**2.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat**

Minat pada hakikatnya berkembang sebagai hasil dari pada suatu kegiatan dan akan menjadi sebab yang akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama. Sehingga terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tumbuhnya minat pada siswa. Seperti pendapat (Rina dkk, 2022:199) yang mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa terdiri dari faktor

internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa, seperti senang dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran merupakan bentuk minat belajar karena keinginan siswa sendiri tanpa adanya dorongan dari orang lain, dan faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi dari luar misalnya faktor dari dukungan orang tua, dan lingkungan sekitar.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Syaputra, 2020) yang mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar terdiri dari dua yaitu internal dan eksternal, yang mana faktor internal merupakan sesuatu yang membuat siswa tertarik, yang berasal dalam diri seperti perhatian dan rasa ingin tahu, faktor internal ini meliputi aspek psikologis yang terdiri dari ketertarikan belajar yang terdiri dari partisipasi siswa, kenyamanan dalam belajar, kemauan belajar, dan juga kesehatan siswa. Dan faktor eksternal ialah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan oleh orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar. Faktor eksternal ini meliputi aspek lingkungan terdiri dari dukungan keluarga dan suasana belajar kemudian aspek suasan belajar terdiri dari fasilitas belajar. Diantaranya dukungan keluarga, suasana belajar dan fasilitas belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar terdiri dari dua yaitu internal atau yang berasal dari dalam diri seorang siswa itu sendiri yang berasal dari aspek psikologis, dan faktor eksternal atau faktor yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang berasal dari keluarga ataupun guru yang ada di sekolah.

**2.4 Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan ataupun tertulis. Pembelajaran bahasa Indonesia akan berlangsung secara efektif dan efisien apabila guru dalam penyampaian materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Dalam kegiatan proses pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dalam penyampaian materi mampu mengundang rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menantang bagi siswa untuk belajar dan mampu mengaktifkan mental, fisik dan psikis siswa. Dengan demikian proses pembelajaran yang seperti itu akan mampu meningkatkan kreativitas siswa yang berdampak pada hasil belajarnya yang mengalami peningkatan (Padmawati dkk, 2019).

**2.5 Budaya Jawa**

Masyarakat Jawa termasuk salah satu etnis yang sangat bangga dengan bahasa dan budayanya meskipun kadang-kadang mereka sudah tidak mampu lagi menggunakan bahasa Jawa secara aktif dengan undha-usuknya, serta tidak begitu paham dengan kebudayannya. Dalam era sekarang ini dibutuhkan pedoman dan nilai-nilai agar bangsa ini menjadi bangsa yang arif dan bijaksana penuh kedamaian dengan toleransi yang tinggi antara satu suku dan suku

lainnya. Untuk itu, perlu digali kearifan lokal dalam bentuk apa pun yang mengandung nilai budaya yang tinggi. Budaya Jawa mengutamakan keseimbangan, keselarasan dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari.

**2.6 Penelitian yang Relevan**

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti merujuk pada beberapa peneliti terdahulu yang juga mengangkat topik penelitian terkait Pengembagan Media Pembelajaran *macromedia flash 8* bernuansa budaya Jawa untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan:

1. Jurnal karya (Rahmad Wahyugi dkk, 2021) yang di dalam penelitiannya berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi dan angket/respon dari guru maupun siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan,kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran digital macromedia flash 8 dan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa telah dikembangkannya multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi

belajar siswa sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Implikasi penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh praktisi pendidikan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Jurnal karya Maratush Sholichah Muntaha Rahmi dkk (2019). Di dalam penelitian ini yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku”* penelitian ini menggunakan metodlogi Research and Development (R&D). Pengembangan media ini memperoleh hasil dari ahli media sebesar 98,75% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan”, dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli materi sebesar 94,16% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema pengalamanku valid digunakan di kelas II Sekolah Dasar. Kepraktisan media interaktif berbasis macromedia flash 8 diperoleh dari presentase hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas II SDN Sidomulyo, SDN 1 Babadan, dan SDN Purworejo. Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8 sebesar 99,20%. Dan hasil tanggapan guru terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8 sebesar 98,33%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema pengalamanku praktis digunakan di kelas II Sekolah Dasar.

3. Penelitian Nurul Annisa dan Yetti Ariani pada tahun 2020 dengan judul

“*Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Faktor*

*Bilangan Dan Kelipatan Bilangan”*. Model penelitian yang digunakan yaitu model 4-D (define, design, develop, dan disseminate). Pengembangan media pembelajaran dinyatakan valid dengan presentase

82% dan praktis dengan presentase 92,75% yang berarti multimedia interaktif dapat digunakan sebagai multimedia interaktif kelas IV pada materi faktor bilangan dan kelipatan bilangan. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelejaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash.*

4. Penelitian Jois Syahadati Masruriyah pada tahun 2022 dengan judul

“*KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8*

*MULTIPLE INTELLIGENCES KELAS IV”.* media ini dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Penelitian tersebut didasari untuk mengetahui kelayakan dari media macromedia flash MI pada materi satuan panjang mata pelajaran matematika kelas IV di salah satu SD Kecamatan Bulu, Temanggung. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Subyek penelitian tersebut merupakan siswa kelas IV di salah satu SD Kecamatan Bulu, Temanggung. Validasi media atau uji kelayakan media menunjukkan persentase pada angka 97.2% yang mana dapat disimpulkan validitas

media tersebut menunjukkan kategori Sangat Valid (sv) dengan interval antara presentase angka 81.25- 100%.

5. Penelitian Sabarudin Saputra, dkk (2020). Dengan judul Pengembangan puzzle square sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash 8. Penelitian dan pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari analisis masalah awal, desain model media, proses pengembangan dan revisi, penerapan atau uji coba, dan evaluasi hasil penerapan. Hasil penelitian ini yaitu dihasilkannya media berupa aplikasi pembelajaran puzzle square yang dapat diakses menggunakan komputer atau laptop. Media pembelajaran interaktif puzzle square dinyatakan baik berdasarkan rata-rata skor penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 4,18 dan media pembelajaran interaktif puzzle square dinyatakan sangat baik berdasarkan rata-rata penilaian peserta didik mencapai 4,22. Dengan demikian media pembelajaran interaktif puzzle square layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi Teorema Pythagoras untuk siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Maumere.

**2.7 Kerangka Berpikir**

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi khususnya telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk. Pemerintah Indonesia sudah termasuk cepat dalam menanggapi kebutuhan dunia pendidikan terhadap teknologi informasi, hal ini dpaat dilihat dari ketersediaan internet dan alat-alat teknologi penunjang pembelajaran, yang semuanya itu memberikan penguatan pada proses belajar mengajar di

kampus, pendidikan dasar, menengah dan kejuruan (Asmawi et al, 2019). Sesuai ungkapan tersebut dapat kita ketahui bersama bahwa perkembangan teknologi juga dapat memperkaya media pembelajaran dalam berbagai bentuk termasuk dalam pendidikan dasar.

Minat belajar diperoleh melalui belajar, karena dengan adanya proses belajar peserta didik yang awalanya tidak menyukai suatu pelajaran tertentu, dengan semakin bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, dari hal itu minat dalam diri peserta didik dapat tumbuh dan ia akan lebih giat lagi dalam memperlajari pelajaran. Pengembagan media pembelajaran *macromedia flash 8* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan *macromedia flash 8* yang dapat membuat pembelajaran menjadi aktif dan interaktif dengan desain yang sudah dirancang lebih menarik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi

Asal Usul kelas IV Sekolah Dasar

Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran

Belum menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi terlebih mengenai kebudayaan dalam proses pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*

Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 bernuansa budaya Jawa menjadi media yang interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.