

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN MERJOSARI 4 KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
AJENG DWI NUR 'AINI
NIM. 19140076**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN MERJOSARI 4 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh
Ajeng Dwi Nur ‘Aini
NIM. 19140076



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN MERJOSARI 4 KOTA MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Ajeng Dwi Nur 'Aini

NIM. 19140076

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN MERJOSARI 4 KOTA MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Ajeng Dwi Nur 'Aini (19140076)
Telah dipertahankan di depan penguji pada 7 Juli 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Sidang

Ketua Sidang,

Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

Sekretaris Sidang,

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Pembimbing,

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Penguji Utama,

Ahmad Abthoki, M.Pd

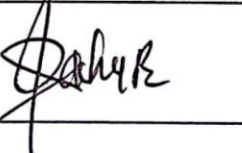
NIP. 197610032003121004

Tanda Tangan

: 

: 

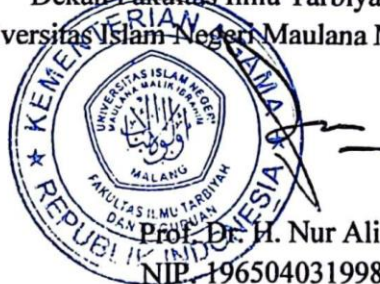
: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403199803100

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ajeng Dwi Nur 'Aini

Malang, 8 Juni 2023

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ajeng Dwi Nur 'Aini

NIM : 19140076

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa
Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Dwi Nur 'Aini

NIM : 19140076

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia*
Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran
IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 12 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Ajeng Dwi Nur 'Aini

NIM. 19140076

LEMBAR MOTO

Terkadang apa yang kita rencanakan tidak selalu berjalan sesuai apa yang kita harapkan. Tapi disitulah letak kepercayaan kita diuji terhadap rencana-Nya yang sebenarnya jauh lebih baik dan indah.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT karena rahmat dan kasih sayangNya peneliti dapat merampungkan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk semua orang yang mencintai dan menyayangi peneliti serta orang-orang yang selalu membantu peneliti.

Terutama kepada Alm. Bapak Toha dan Ibu Gita sebagai orang tua peneliti yang telah merawat, mendidik, dan menyayangi penulis hingga peneliti bisa sampai di tahap ini. Kepada Bapak Kasan sebagai ayah kedua peneliti yang telah memberikan dukungan dan kasih sayangNya kepada peneliti. Tak lupa juga kepada Kak Ros, satu-satunya kakak yang memberikan dukungan baik berupa nasihat, saran, maupun materi meskipun kami masih suka berselisih pendapat.

Kepada Bapak dan Ibu Guru, Dosen, serta para Mu'allim/ah yang telah memberikan banyak ilmunya kepada peneliti dengan sabar, tulus, dan ikhlas. Semoga ilmu yang diberikan bisa bermanfaat bagi peneliti dan menjadi berkah. Tak lupa juga untuk sahabat-sahabat peneliti yang membuat hidup menjadi lebih berwarna dan bermakna.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang tak terhingga kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang” dengan baik dan tepat waktu. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan rahmat bagi semesta alam dan dengan cahayanya menuntun manusia menuju jalan yang lurus lagi terang.

Skripsi ini diajukan sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti sadar bahwa masih ada kekurangan pada skripsi ini sehingga peneliti dengan sangat terbuka menerima kritik dan saran dari pembaca agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya bisa lebih baik.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang banyak membantu peneliti agar penyusunan skripsi ini bisa selesai dengan baik. Pada kesempatan ini peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar telah meluangkan banyak waktunya untuk membimbing peneliti hingga dapat merampungkan skripsi ini dengan baik.
5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen wali yang telah memberikan nasihat dan saran kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga sampai di tahap ini.
6. Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku validator materi media pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia memberikan penilaian dan saran pada isi materi pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

7. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator desain media pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia memberikan penilaian dan saran pada desain pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
8. Muhamad Jainuri, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Merjosari 4 Kota Malang yang sudah mengizinkan peneliti untuk bisa melaksanakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
9. Mar'atus Sholihah, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang yang telah banyak meluangkan waktunya dalam membantu peneliti untuk bisa penelitian di kelas beliau dan telah bersedia menjadi validator pembelajaran pada media yang peneliti kembangkan serta berkenan memberikan penilaian dan saran terhadap media tersebut.
10. Siswa-siswi kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang yang dengan bersemangat bersedia menjadi obyek penelitian dalam penelitian ini sehingga penelitian yang dilakukan bisa berhasil.
11. Alm. Bapak Toha, Ibu Gita, Bapak Kasan, Uti, Kak Ros, Ella, dan Novi selaku keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, kasih sayang, dan doa nya yang tak terhingga kepada peneliti hingga peneliti mampu bertahan dan dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
12. Teman-teman peneliti, Firzani, Hikma, Anis, dan Kak Ratih yang dengan senang hati dan ikhlas memberikan bantuan sehingga penelitian ini bisa terlaksana dengan baik.
13. Teman-teman mahasiswa PGMI UIN Malang Angkatan 2019 yang membersamai peneliti di bangku perkuliahan dan senantiasa membantu serta memberikan dukungan satu sama lain.
14. Teman-teman PKL SDN Sumbersari 2 Malang yang selalu kompak dan senantiasa peduli satu sama lain serta bersedia membantu peneliti dalam segala hal.
15. Semua pihak yang membantu peneliti selama duduk di bangku perkuliahan hingga sampai di tahap ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk banyak orang dan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

Malang, 12 Juni 2023

Peneliti



Ajeng Dwi Nur 'Aini

NIM. 19140076

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN	vi
LEMBAR MOTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
نبذة مختصرة	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk	11
G. Orisinalitas Pengembangan	11
H. Definisi Istilah	14
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori	18

1. Media Pembelajaran.....	18
2. <i>Macromedia Flash</i>	21
3. Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.....	25
4. Hasil Belajar.....	28
5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS	30
B. Perspektif Teori dalam Islam	31
C. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	35
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Uji Produk	39
E. Jenis Data	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	49
A. Proses Pengembangan.....	49
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	67
1. Data Validasi Media Pembelajaran.....	67
2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran ...	76
3. Data Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	81
4. Data Hasil Belajar Siswa.....	83
C. Revisi Produk.....	86
BAB V PEMBAHASAN	89
A. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada Mata Pelajaran IPAS	89
B. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada Mata Pelajaran IPAS	98
C. Analisis Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada Mata Pelajaran IPAS	100
BAB VI PENUTUP	102

A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan.....	13
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	47
Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan Media	47
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi	68
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi.....	70
Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain Media.....	71
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media	73
Tabel 4.5 Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran	74
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran.....	76
Tabel 4.7 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4.8 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Besar	79
Tabel 4.9 Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran	81
Tabel 4.10 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa.....	83
Tabel 4.11 Hasil Analisis Uji-T	84
Tabel 4.12 Hasil Revisi Materi Media Pembelajaran	86
Tabel 4.13 Hasil Revisi Desain Media Pembelajaran	88
Tabel 5.1 Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Pembuka Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	22
Gambar 3.1 Alokasi Waktu Rencana Penelitian	39
Gambar 3.2 Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	42
Gambar 4.1 Halaman Pembuka.....	56
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama	57
Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	58
Gambar 4.4 Halaman Capaian Pembelajaran (CP)	58
Gambar 4.5 Halaman Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	59
Gambar 4.6 Halaman Utama Materi Pembelajaran	59
Gambar 4.7 Halaman Materi Kerajaan Bercorak Hindu.....	60
Gambar 4.8 Halaman Materi Kerajaan Bercorak Buddha	60
Gambar 4.9 Halaman Materi Kerajaan Bercorak Islam.....	60
Gambar 4.10 Halaman Quiz.....	61
Gambar 4.11 Halaman Tebak Gambar.....	61
Gambar 4.12 Halaman Evaluasi.....	62
Gambar 4.13 Halaman Profil Penyusun.....	62
Gambar 4.14 Halaman Referensi	63

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	33
Bagan 3.1 Tahapan-tahapan Pengembangan Penelitian	36
Bagan 4.1 Rancangan Isi Media Pembelajaran.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian
Lampiran 2	Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 3	Bukti Konsultasi Skripsi
Lampiran 4	Surat Permohonan Validator Materi
Lampiran 5	Surat Permohonan Validator Media
Lampiran 6	Angket Penilaian Validator Materi
Lampiran 7	Angket Penilaian Validator Media
Lampiran 8	Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran 9	Angket Sebelum Penerapan Media Pembelajaran
Lampiran 10	Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran 11	Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Besar
Lampiran 12	Tabel Analisis Hasil Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran 13	Tabel Analisis Hasil Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Besar
Lampiran 14	Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran
Lampiran 15	Sampel Hasil <i>Pre-Test</i>
Lampiran 16	Sampel Hasil <i>Post-Test</i>
Lampiran 17	Buku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran
Lampiran 18	Catatan Lapangan
Lampiran 19	Dokumentasi Penelitian

ABSTRAK

Aini, Ajeng Dwi Nur. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa bisa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pembelajaran IPAS kelas IV SD. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran IPAS ialah media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu: 1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang valid; 2) Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*; dan 3) Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang. Materi yang disajikan dalam media ialah materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia pada mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data kuantitatif, kualitatif, dan uji-T.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh validasi sebesar 93,3% dari segi materi, 90,6% dari segi desain media, dan 92% dari segi pembelajaran. Kemenarikan media pembelajaran bagi seluruh siswa mendapatkan nilai sebesar 82,5% yang artinya media tersebut sangat menarik bagi siswa. Hasil belajar siswa juga meningkat dari rata-rata nilai *pre-test* yaitu 48,7 menjadi 75,9 untuk rata-rata nilai *post-test*. Pada analisis uji-T, nilai probabilitas pada penelitian ini yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* bisa meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Macromedia Flash*, Hasil Belajar, IPAS

ABSTRACT

Aini, Ajeng Dwi Nur. 2023. *Development of Macromedia Flash-Based Learning Media to Improve Learning Outcomes in the IPAS Subject of Grade IV Students at SDN Merjosari 4 Malang City*. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Learning media is something that is used as an intermediary for teachers in conveying learning material to students so that they can more easily understand it. Learning media plays an important role in learning in elementary schools, including learning IPAS for class IV SD. One of the learning media that can be used by teachers to teach IPAS subject is Macromedia Flash-based learning media. The objectives of the research conducted are: 1) To produce valid Macromedia Flash-based learning media; 2) to know the level of attractiveness of Macromedia Flash-based learning media; and 3) to know student learning outcomes in science subjects using Macromedia Flash-based learning media.

This research uses Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model. The research subjects were fourth grade students at SDN Merjosari 4 in Malang City. The material presented in the media is material on the history of the kingdoms in Indonesia in the IPAS subject. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, questionnaires, and tests. Data analysis techniques were carried out by analyzing quantitative, qualitative, and T-test data.

The results showed that the learning media developed obtained validation of 93.3% in terms of material, 90.6% in terms of media design, and 92% in terms of learning. The attractiveness of learning media for all students gets a value of 82.5%, which means that the media is very attractive to students. Student learning outcomes also increased from an average pre-test score of 48.7 to 75.9 for an average post-test score. In the T-test analysis, the probability value in this study is $0,000 < 0,05$ so H_a is accepted and H_o is rejected. So, it can be concluded that learning media based on Macromedia Flash can improve learning outcomes in IPAS subject for fourth grade students at SDN Merjosari 4 Malang City.

Keywords: Learning Media, Macromedia Flash, Learning Outcomes, IPAS

نبذة مختصرة

عيني ، أجينج دوي نور. ٢٠٢٣. تطوير وسائط التعلم المعتمدة على مكروميديا فلاش لتحسين نتائج التعلم في المواد العلمية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ميرجوساري ٤ ملانغ. أطروحة ، قسم تعليم المدرسة الابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: فانيسا أفيانا ميليندا، الماجستير

وسائط الإعلام التعليمية هي شيء يتم استخدامه كوسيط للمعلمين في نقل المواد التعليمية للطلاب حتى يتمكن الطلاب من فهم المواد التعليمية بسهولة أكبر. تلعب وسائط التعلم دورًا مهمًا في التعلم في المدارس الابتدائية ، بما في ذلك تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية للفصل الرابع الابتدائي . إحدى وسائط التعلم التي يمكن للمدرسين استخدامها في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية هي وسائط التعلم المعتمدة على مكروميديا فلاش . أهداف البحث هي : (١) إنتاج وسائط تعليمية صالحة تعتمد على مكروميديا فلاش (٢) معرفة مستوى جاذبية وسائط التعلم المعتمدة على برنامج مكروميديا فلاش (٣) معرفة نتائج تعلم الطلاب في المواد العلمية باستخدام وسائط التعلم المعتمدة على مكروميديا فلاش.

يستخدم هذا البحث نوع البحث أو التطوير البحث والتطوير مع الطرزبورغ وغال . كانت موضوعات البحث طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ميرجوساري ٤ ملانغ . المواد المعروضة في وسائط الإعلام هي مادة عن تاريخ الممالك في إندونيسيا في موضوع العلوم الطبيعية والاجتماعية. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات والاستبيانات والاختبارات. تم تنفيذ تقنيات تحليل البيانات من خلال تحليل البيانات الكمية والنوعية واختبار T.

أظهرت النتائج أن الوسائط التعليمية المطورة حصلت على تصديق بنسبة ٩٣,٣٪ من حيث المادة ، و ٩٠,٦٪ من حيث تصميم الوسائط ، و ٩٢٪ من حيث التعلم. تبلغ جاذبية وسائط التعلم لجميع الطلاب ٨٢,٥٪ ، مما يعني أن الوسائط جذابة للغاية للطلاب. زادت نتائج تعلم الطلاب أيضًا من متوسط درجات الاختبار المسبق من ٤٨,٧ إلى ٧٥,٩ لمتوسط درجة ما بعد الاختبار. في تحليل اختبار T ، قيمة الاحتمال في هذه الدراسة هي $0,000 < 0,05$ ، بحيث يتم قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية. لذلك يمكن استنتاج أن وسائط التعلم القائمة على مكروميديا فلاش يمكنها تحسين نتائج التعلم في المواد العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ميرجوساري ٤ ملانغ.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم ، مكروميديا فلاش ، مخرجات التعلم ، العلوم الطبيعية والاجتماعية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

A. Vokal panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

B. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman saat ini sudah semakin maju. Berbagai hal dalam kehidupan banyak dipengaruhi oleh perkembangan zaman. Salah satu hal yang terpengaruh dengan perkembangan zaman adalah teknologi. Perubahan di dalam kehidupan manusia saat ini banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi (Budiman, 2017). Berbagai aspek kehidupan manusia akan mengikuti arus perkembangan zaman. Teknologi sebagai salah satu hal yang berkembang pesat seiring berkembangnya zaman akan sangat berguna dalam membantu berbagai aspek kehidupan manusia tersebut, khususnya pada aspek pendidikan.

Dalam pendidikan, teknologi ialah sistem yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung jalannya pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Lestari, 2018). Pada bidang pendidikan, teknologi mempunyai peran yang penting. Teknologi banyak digunakan sebagai alat untuk membantu sistem administrasi pendidikan di sekolah. Selain itu, teknologi juga dimanfaatkan untuk sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa mendukung jalannya kegiatan pembelajaran.

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam pendidikan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya media elektronik seperti internet dan laboratorium komputer yang saat ini banyak dipakai untuk sumber ilmu pengetahuan dan pusat pendidikan (Maghfiroh, 2020). Dengan adanya teknologi, baik itu sekolah, guru, maupun siswa akan menjadi terbantu dalam

menyelesaikan pekerjaannya. Bagi sekolah, teknologi dapat membantu memperlancar administrasi pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan (Maritsa et al., 2021). Siswa bisa mencari materi pelajaran melalui internet sebagai teknologi informasi yang banyak dipakai pada saat ini. Selain itu, teknologi juga dapat mempermudah guru ketika memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi-materi yang abstrak (Jamun, 2018).

Salah satu hal yang diperlukan dalam pembelajaran agar siswa bisa lebih mudah mencerna materi pelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ialah sesuatu yang difungsikan sebagai perantara guru untuk memberikan informasi kepada siswa agar siswa dapat termotivasi untuk menjalankan seluruh kegiatan pembelajarannya dengan baik dan bermakna (Milawati, 2021). Guru menjadi terbantu ketika memberikan materi pelajaran jika memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dan menarik akan menghasilkan siswa yang lebih bersemangat lagi ketika belajar sehingga mereka menjadi lebih paham dalam mempelajari suatu materi pelajaran (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran memiliki bentuk yang bermacam macam. Semakin berkembangnya zaman, maka semakin berkembang pula bentuk media pembelajaran. Bentuk media pembelajaran seiring dengan berkembangnya zaman banyak dipengaruhi oleh tingkah laku, ilmu cetak-mencetak, teknologi, dan komunikasi (Aghni, 2018).

Penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran harus direncanakan dan disusun dengan sistematis supaya media pembelajaran bisa

efektif ketika dipakai (Melinda et al., 2018). Media pembelajaran menjadi sesuatu yang harus ada pada setiap pembelajaran supaya siswa dapat menjadi lebih paham dengan materi pelajaran yang diberikan, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS ialah mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka yang meleburkan materi IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran. Isi dari materi IPAS ialah menjelaskan tentang kondisi alam dan hubungan antar manusia yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa (Rusilowati et al., 2022). Materi IPA berfokus pada fenomena alam di lingkungan sedangkan materi IPS berfokus pada fenomena sosial di masyarakat.

Kedua materi tersebut memiliki kedudukan yang sama-sama penting untuk dipelajari siswa karena berhubungan erat dengan kehidupan siswa. Namun, yang menjadi masalah yaitu pada mata pelajaran IPAS tentang sejarah, banyak siswa yang masih kurang dalam memahami materi tersebut. Hal ini disebabkan karena materi sejarah merupakan materi yang mengisahkan kejadian yang telah berlalu sehingga hanya bisa dipelajari siswa lewat cerita yang sudah ada saja dan tidak pernah siswa alami kejadian tersebut pada masa kini. Selain itu, materi sejarah juga mengharuskan siswa untuk menghafalkan materinya yang tidak sedikit. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah.

Peneliti mengamati bahwa siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang memiliki sedikit masalah dengan pemahaman mereka tentang informasi sejarah pada materi IPAS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Ibu Mar'atus Sholihah, S.Pd, guru kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang, peneliti melihat bahwa siswa merasa kesulitan ketika

memahami materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia saat mempelajari materi IPAS. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *pre-test* yang peneliti berikan kepada siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang adalah 48,7. Hasil belajar tersebut tergolong rendah. Hal ini bisa disebabkan karena penyampaian materi oleh guru yang belum maksimal.

Guru masih mendapati kesulitan ketika memberikan materi karena terbatasnya materi ajar yang terdapat pada buku IPAS dari pemerintah sehingga guru harus terus mencari sendiri materi ajar untuk siswa. Guru saat ini masih banyak mengandalkan buku dan video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Guru juga mengalami kendala dengan pemakaian media pembelajaran karena fasilitas LCD yang disediakan di sekolah adalah LCD yang lepas-pasang. Artinya, guru harus menyiapkan dan memasang sendiri terlebih dahulu LCD jika ingin menggunakannya sebagai media pembelajaran kemudian melepaskannya lagi jika sudah digunakan dan hal tersebut membutuhkan banyak waktu sehingga kurang efisien dalam pembelajaran. Akibat dari hal-hal tersebut adalah siswa kesulitan ketika mencerna materi pelajaran sehingga hasil belajarnya menjadi rendah.

Hasil belajar ialah kemampuan dalam diri seseorang yang didapatkan dari adanya perlakuan dalam proses belajar (Fitriani, 2016). Hasil belajar yang baik menjadi salah satu tujuan dari dilaksanakannya proses pembelajaran. Masalah tentang rendahnya hasil belajar pada siswa tidak boleh dibiarkan terus menerus, namun harus ada tindakan segera agar permasalahan tersebut bisa teratasi.

Inovasi dalam media pembelajaran adalah salah satu hal yang bisa dilakukan dalam penyampaian materi sejarah kepada siswa agar permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa bisa teratasi. Media pembelajaran yang digunakan harus baik dan menarik bagi siswa supaya siswa bisa semakin paham dengan materi yang dijelaskan (Nurrita, 2018). Semakin maju dan berkembangnya zaman, maka media pembelajaran yang dimanfaatkan pun juga semakin berkembang. Penggunaan teknologi komputer untuk menghasilkan media pembelajaran menjadi salah satu cara agar dapat menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dapat membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, mencegah mereka dari kebosanan dan melupakan apa yang mereka pelajari. Hal tersebut dapat membantu siswa yang ketika memahami konsep materi pelajaran masih kesulitan (Handayani et al., 2018). Dengan menggunakan teknologi komputer untuk membuat media pembelajaran, siswa akan merasa lebih bersemangat dan termotivasi saat menerima pelajaran. Salah satu program dalam komputer yang bisa dipakai untuk mengembangkan media yang digunakan saat pembelajaran yaitu *Macromedia Flash*.

Macromedia Flash ialah perangkat lunak atau aplikasi pada komputer yang digunakan untuk membuat tampilan visual yang mampu menampilkan beberapa media sekaligus seperti gambar, animasi, suara, dan video (Khairani & Febrinal, 2016). Aplikasi ini sering dipakai untuk membuat animasi kartun, *game*, tutorial interaktif, demo produk, dan sebagainya. Dengan adanya *Macromedia Flash*, guru bisa membuat media yang menarik karena aplikasi

ini mampu membantu guru untuk menyatukan beberapa media sekaligus sehingga media tersebut akan menjadi lebih interaktif. Media yang interaktif akan menjadikan siswa bisa dengan mudah mencerna materi pelajaran karena media tersebut bisa memberikan gambaran yang lebih nyata dan informasi yang lebih jelas (Yulia, 2016).

Telah ada beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash*. Salah satunya yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Syabrina dan Sulistyowati tahun 2020 dengan judul penelitian *“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah”*. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa naik dari rata-rata nilai *pre-test* yaitu 55,13 menjadi 91,71 untuk rata-rata nilai *post-test* (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Selain itu, terdapat penelitian lain juga yang dilakukan oleh M. Fachri Adnan dan Yossa Arisanti tahun 2021 yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”*. Penelitian ini membuktikan bahwa multimedia interaktif yang berbasis *Macromedia Flash* dapat membuat hasil belajar siswa naik dari rata-rata nilai *pre-test* yaitu 77 menjadi 93 untuk rata-rata nilai *post-test* (Arisanti & Adnan, 2021).

Temuan penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa bisa meningkat ketika memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis

Macromedia Flash. Dengan bantuan media ini, diharapkan permasalahan siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang yang hasil belajar pada pelajaran IPAS materi sejarah masih rendah dapat teratasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang telah peneliti jelaskan di atas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan peneliti di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan kevalidan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.
2. Untuk menjelaskan kemenarikan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.
3. Untuk menjelaskan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat teoritis dari penelitian pengembangan ini ialah dapat memberikan kontribusi bagi penelitian akademik tentang pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan program *Macromedia Flash*. Dengan adanya program tersebut, diharapkan dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil pembelajarannya bisa meningkat.

Sedangkan manfaat dalam penelitian pengembangan ini secara praktis ialah dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya yaitu:

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan bisa dipakai untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian pengembangan yang dilakukan juga dapat mendorong sekolah untuk bisa membuat media serupa yang memanfaatkan teknologi komputer.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mempermudah guru ketika memberikan materi IPAS sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan siswa bisa lebih paham dengan materi yang dibahas. Selain itu, penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi guru untuk menambah informasi mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Macromedia Flash* sehingga akan menginspirasi guru untuk membuat media tersebut untuk berbagai jenis pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan akan menjadikan siswa lebih tertarik dan bersemangat pada pembelajaran sehingga harapannya media tersebut bisa menginspirasi mereka untuk tekun dalam belajar. Selain itu, diharapkan melalui media pembelajaran ini akan lebih meningkatkan kefahaman siswa dengan materi pelajaran yang diberikan sehingga hasil pembelajaran siswa bisa meningkat dan nilainya bisa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan yang dilakukan dapat membuat peneliti menjadi lebih terampil dalam membuat media pembelajaran yang memanfaatkan program *Macromedia Flash*. Dengan adanya ilmu tersebut diharapkan dapat berguna bagi peneliti ketika menjadi guru di kemudian hari.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Macromedia Flash* untuk pelajaran IPAS dapat membuat siswa lebih tertarik, semangat, dan termotivasi saat menerima pelajaran yang disampaikan menggunakan media tersebut.
- b. Siswa menjadi lebih mudah dalam mencerna pelajaran IPAS karena dalam media yang dikembangkan dengan *Macromedia Flash*, terdapat berbagai tulisan, gambar, dan animasi yang mendukung isi materi sehingga dengan begitu hasil belajar siswa dapat meningkat.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dalam penelitian yang dilakukan di antaranya yaitu:

- a. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash* dan terbatas pada materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang terdapat di semester II kelas IV SD pada Kurikulum Merdeka.
- b. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang yang berjumlah 27 siswa.
- c. Pengembangan media pembelajaran hanya dipakai untuk mengetahui tingkat kemenarikan media dan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sejarah

kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia setelah menggunakan media yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash*. Nantinya, produk ini dapat dimanfaatkan untuk membantu guru mengajar materi pelajaran IPAS. Berikut adalah spesifikasi media yang dikembangkan:

1. Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan program *Macromedia Flash 8* yang terdapat pada komputer.
2. Materi yang dimasukkan pada media pembelajaran yaitu materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
3. Isi dari media pembelajaran ialah teks bacaan, gambar, kuis, animasi, dan suara latar yang mendukung isi materi serta terdapat pilihan menu-menu dengan tampilan yang menarik.
4. Produk hasil media pembelajaran yang dibuat ialah berupa *file* dengan format .exe yang dapat diakses menggunakan komputer atau laptop manapun tanpa menginstal aplikasi tambahan.

G. Orisinalitas Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Peneliti

menemukan beberapa skripsi yang mengkaji tentang pengembangan media tersebut di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Noviana tahun 2019 dengan judul penelitian *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI”* memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut media yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang ditujukan untuk siswa kelas V SDN 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.
2. Penelitian yang dilakukan Enggar Maulana Putri Qonita tahun 2021 yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII”* memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut lebih berfokus untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran materi aritmatika sosial pada mata pelajaran matematika di kelas VII.
3. Penelitian yang dilakukan Faridatul Lian Maharani tahun 2022 yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas IV di SDN Lirboyo II Kota Kediri”*

memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut media yang dikembangkan berfokus pada pelajaran Bahasa Indonesia yang ditujukan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo II Kota Kediri.

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No.	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1.	Noviana, 2019, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI”</i> .	Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis <i>Macromedia Flash</i> .	Media yang dikembangkan digunakan untuk mata pelajaran IPS dan ditujukan untuk siswa kelas V SDN 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.	Penelitian tersebut lebih menekankan pada kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan untuk pelajaran IPS sedangkan pada penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

No.	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
2.	Enggar Maulana Putri Qonita, 2021, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII”</i> .	Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis <i>Macromedia Flash</i> .	Media yang dikembangkan digunakan untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas VII.	Penelitian tersebut dipakai untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika sedangkan pada penelitian ini digunakan agar hasil belajar pada pelajaran IPAS bisa meningkat.
3.	Faridatul Lian Maharani, 2022, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas IV di SDN Lirboyong II Kota Kediri”</i> .	Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis <i>Macromedia Flash</i> .	Media yang dikembangkan digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan ditujukan untuk siswa kelas IV SDN Lirboyong II Kota Kediri.	Penelitian tersebut lebih menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan pada penelitian ini digunakan agar hasil belajar pada pelajaran IPAS bisa meningkat.

H. Definisi Istilah

Agar kesalahpahaman makna dalam penelitian ini tidak terjadi, maka peneliti uraikan definisi istilah yang ada pada penelitian sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sesuatu yang guru gunakan sebagai perantara ketika menyampaikan materi pelajaran ke siswa supaya siswa bisa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

2. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash ialah program pada komputer yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran yang bisa menggabungkan beberapa media sekaligus seperti gambar, animasi, suara, dan video sehingga bisa menjadi multimedia interaktif.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS ialah mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang terdiri dari materi IPA dan IPS yang dilebur menjadi satu mata pelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan dalam diri seseorang yang diperoleh dari perlakuan yang diberikan selama proses belajar yang dapat diketahui dari penguasaannya pada segi pengetahuan, keterampilan berpikir, dan keterampilan motorik.

I. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan pada penelitian ini bisa lebih mudah dipahami, maka peneliti merinci penelitian ini dalam enam bab dengan sistematika penulisan berikut ini:

BAB I Pendahuluan. Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah dalam penelitian ini, rumusan masalah, tujuan dari

pengembangan media pembelajaran, manfaat pengembangannya, asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah dari judul penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka. Bab ini memaparkan landasan teori dari penelitian yang dilakukan, perspektif teori dalam Islam, dan kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan yang dilakukan.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini memaparkan model pengembangan yang dilakukan, langkah-langkah dalam pengembangan, uji produk (dilakukan dengan uji dari para ahli materi, desain, dan pembelajaran kemudian baru dilakukan uji coba lapangan), jenis data yang digunakan, teknik dalam mengumpulkan data, serta analisis data.

BAB IV Hasil Pengembangan. Bab ini menguraikan tentang bagaimana proses pengembangan yang dilakukan, penyajian dan analisis data uji produk, serta revisi dari produk yang dikembangkan.

BAB V Pembahasan. Bab ini menguraikan tentang hasil analisis dari pengembangan media, kemenarikan media, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

BAB VI Penutup. Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian pengembangan yang dilakukan dan saran dalam penelitian tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara leksikal memiliki arti yaitu perantara, tengah, atau pengantar (Arsyad, 2014). Media menjadi perantara dari seseorang yang menyampaikan informasi ke seseorang yang menerima informasi. Di dalam proses belajar mengajar, pemberi informasi adalah guru sedangkan penerima informasi adalah siswa. Media dalam pembelajaran didefinisikan sebagai sesuatu yang difungsikan guru untuk perantara dalam memberikan materi pelajaran supaya siswa bisa lebih mudah dalam mencerna materi pelajaran (Aghni, 2018). Media pembelajaran digunakan supaya tujuan pembelajaran bisa terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran ialah sesuatu yang guru gunakan sebagai alat yang menjadi perantara guru saat memberikan materi pelajaran ke siswa supaya pesan yang disampaikan ke siswa bisa jelas dan siswa bisa memahami materi tersebut dengan mudah.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis fungsi dalam media pembelajaran di antaranya yaitu sebagai berikut (Sanjaya, 2014):

1) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran menjadi unsur yang perlu ada pada pembelajaran karena media yang memiliki visual yang menarik dan interaktif akan bisa membangkitkan semangat siswa ketika belajar.

2) Fungsi Komunikatif

Dengan adanya media dalam pembelajaran, guru bisa lebih mudah dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran ke siswa sebagai penerima informasi.

3) Fungsi Penyamaan Pandangan

Fungsi ini memiliki maksud bahwa dengan adanya media dalam pembelajaran, siswa bisa memiliki persepsi atau pandangan yang sama dari informasi (materi pelajaran) yang disampaikan.

4) Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran tidak hanya difungsikan untuk menambah aspek pengetahuan saja namun juga difungsikan untuk meningkatkan aspek keterampilan dan sikap pada siswa sehingga siswa bisa memiliki pengalaman yang bermakna ketika menggunakan media tersebut.

5) Fungsi Personal

Media pembelajaran digunakan agar dapat memfasilitasi dan merangkul setiap siswa dengan karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur pada pendidikan yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran dikategorikan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut (Aghni, 2018):

1) Media Tradisional

- a) Realia: spesimen, miniatur, boneka, patung, peta.
- b) Permainan: simulasi, teka-teki.
- c) Cetak: majalah, modul, buku, koran.
- d) Audio: kaset pita, perekam suara, piringan hitam.
- e) Visual gerak: televisi, film, video.
- f) Visual diam yang tak diproyeksikan: foto, poster, grafik, gambar.
- g) Visual diam yang diproyeksikan: *film stripe*, film bingkai, proyeksi *overhead*.

2) Media Teknologi Modern

- a) Berbasis mikroprosesor: *compact disk*, media interaktif, komputer.
- b) Berbasis telekomunikasi: pembelajaran jarak jauh, telekonferensi.

d. Indikator Kemenarikan Media Pembelajaran

Media yang dipakai pada pembelajaran juga mesti memiliki daya tarik agar siswa bisa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran bisa disebut menarik jika indikator berikut ini terpenuhi (Wahyuningsih, 2015).

- 1) Materi disajikan dengan lengkap
- 2) Isi media disajikan dengan lengkap

- 3) Bahasa yang dipakai untuk penyajian materi ditulis dengan jelas
- 4) Bahasa yang dipakai untuk soal latihan ditulis dengan jelas
- 5) Media bisa dengan mudah diakses
- 6) Tampilan media menarik
- 7) Ketika menggunakan media siswa bisa merasa senang
- 8) Bisa memotivasi siswa dalam belajar
- 9) Bisa membuat siswa berminat dalam menggunakan media untuk materi yang lain.

2. *Macromedia Flash*

a. Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia Flash ialah perangkat lunak berbasis vektor standar yang dapat difungsikan sebagai aplikasi untuk membuat logo, animasi, media interaktif, *game*, dan aplikasi-aplikasi web (Daryanto, 2016). Aplikasi tersebut dapat menyatukan animasi, suara, gambar, dan video sekaligus sehingga bisa disebut sebagai multimedia. Program ini masuk ke dalam cabang multimedia yang memiliki peran sebagai media pembelajaran baik dalam kelas maupun digunakan secara personal (Nulinnaja, 2015).

Berdasarkan paparan tersebut, *Macromedia Flash* ialah program atau aplikasi pada komputer yang bisa dipakai untuk membuat vektor, animasi, bahkan *game* sehingga memungkinkan untuk menyatukan

gambar, animasi, suara, dan video sekaligus menjadi multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2.1 Tampilan Pembuka Aplikasi Macromedia Flash

b. Komponen-Komponen *Macromedia Flash*

Macromedia Flash memiliki sembilan komponen utama yang biasa dipakai untuk menghasilkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Komponen tersebut yaitu sebagai berikut (Yuliana, 2018):

1) Menu

Menu dalam aplikasi ini terdiri dari *File*, *Edit*, *View*, *Insert*, *Modify*, *Text*, *Commands*, *Control*, *Window*, dan *Help* yang bisa dipilih ketika akan melakukan suatu pekerjaan.

2) *Stage*

Stage ialah tempat untuk melakukan pekerjaan yang mana objek-objek yang akan dimasukkan tersebut diletakkan pada suatu tempat kosong.

3) *Toolbox*

Toolbox ialah tempat perkumpulan peralatan yang dipakai untuk membuat objek, memberi warna objek, menghapus objek,

memperbesar atau mengecilkan objek, dan sebagainya. *Toolbox* memiliki 18 alat yang masing-masing berbeda fungsinya.

4) *Timeline*

Timeline ialah tempat untuk menjalankan objek. Pada *timeline* terdapat *frame* yang digunakan untuk memantau objek yang dibuat dalam *layer* atau *stage*. Bagian *timeline* terdiri dari *frame*, *layer*, dan *play head*.

5) *Action*

Action ialah tempat untuk menulis *action script*. Bahasa yang dipakai untuk menulis yaitu bahasa pemrograman atau yang disebut dengan *action script*.

6) *Color*

Color ialah komponen yang digunakan untuk memberi warna pada objek yang dibuat sesuai keinginan pengguna. *Color* memiliki dua bagian yaitu *color mixer* dan *color swatches*.

7) *Inspector*

Terdapat tiga komponen dalam *Inspector* yaitu: *Properties*, *Filters*, dan *Parameter*. Bagian-bagian tersebut berfungsi untuk mengatur kecepatan animasi, menentukan ukuran *stage* yang akan dibuat, dan sebagainya.

8) *Library*

Library ialah tempat untuk menyimpan objek yang sudah dibuat di *stage* dan memasukkan objek dari luar *stage*.

9) *Align* dan *Transform*

Align digunakan untuk mengatur posisi objek yang sudah dibuat di *stage*. Objek tersebut dapat diatur posisinya untuk berada di tengah, pinggir kanan, pinggir kiri, dan sebagainya. Sedangkan *Transform* digunakan ketika ingin memutar posisi objek yang sudah dibuat.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Macromedia Flash*

1) Kelebihan

Aplikasi *Macromedia Flash* memiliki kelebihan yang membuatnya menarik karena pada aplikasi tersebut dilengkapi dengan perintah tindakan (*action script*) yang memungkinkan penggunaanya bebas berkreasi dalam membuat sesuatu. Kelebihan aplikasi ini anatara lain sebagai berikut (Shaliha, 2021):

- a) Aplikasi ini mudah untuk dipelajari dan digunakan bagi pengguna yang masih baru belajar dalam memakainya.
- b) Aplikasi ini mempermudah dan membebaskan pemakainya untuk berkreasi dalam membuat animasi.
- c) Gambar dan animasi yang dihasilkan tidak berubah kualitasnya sehingga terlihat jelas di monitor pemakai.
- d) *File* yang dihasilkan dari aplikasi ini memiliki ukuran yang kecil sehingga ketika dibuka tidak memerlukan waktu yang lama.
- e) *File* yang dihasilkan memiliki tipe *.fla* yang cukup fleksibel jika ingin dikonversi menjadi *file* dengan tipe lain seperti *.mov*, *.exe*, *.gif*, *.html*, *.swf*.

2) Kekurangan

Di samping memiliki kelebihan, aplikasi *Macromedia Flash* juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya, di antaranya yaitu sebagai berikut (Shaliha, 2021):

- a) Aplikasi ini membutuhkan banyak referensi dalam menggunakannya karena harus menggunakan bahasa pemrograman yaitu *action script* yang tidak semua orang awam mengetahuinya.
- b) Aplikasi ini cukup sulit jika digunakan untuk membuat animasi tiga dimensi.
- c) Grafis atau objek yang disediakan dalam aplikasi masih kurang lengkap sehingga pengguna harus mencari objek dari luar untuk dimasukkan ke dalam aplikasi.

3. Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia

Sistem pemerintahan berbentuk kerajaan merupakan sistem pemerintahan yang telah lama ada di Indonesia sejak sekitar abad ke-2 Masehi. Pada masa itu, Indonesia menjadi negara yang dilewati oleh banyak negara lain karena jalur pelayaran Indonesia strategis untuk dilewati oleh para pedagang dari banyak negara. Hal tersebut menjadi penyebab masuknya agama Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia serta menjadi faktor awal berdirinya kerajaan-kerajaan di Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

a. Kerajaan Hindu di Nusantara

1) Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai ialah kerajaan yang paling tua di Indonesia dan berdiri pada abad ke-4. Letak kerajaan ini yaitu di pinggir Sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Masa kejayaan kerajaan ini berada ketika Raja Mulawarman memimpin. Raja Mulawarman merupakan raja yang dermawan. Bukti kedermawanannya tersebut terdapat pada peninggalan kerajaan ini yaitu tujuh buah Yupa. Pada salah satu Yupa itu tertulis bahwa Raja Mulawarman memberikan 20.000 sapi kepada kaum Brahmana.

2) Kerajaan Singosari

Kerajaan Singasari ialah kerajaan yang didirikan tahun 1222 di daerah Singosari, Kabupaten Malang. Kerajaan yang juga dikenal dengan nama Kerajaan Tumapel ini didirikan oleh Ken Arok setelah terjadinya pertengkaran antara Kertajaya dengan Ken Arok. Dalam kejadian tersebut, kaum Brahmana bergabung dengan Ken Arok kemudian mengangkat Ken Arok menjadi raja yang pertama di Kerajaan Singasari.

3) Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit ialah kerajaan yang didirikan tahun 1293 M di Jawa Timur. Kerajaan ini mengalami masa kejayaannya ketika Raja Hayam Wuruk memimpin. Raja tersebut mempunyai patih yang bernama Gajah Mada. Gajah Mada bersumpah akan menyatukan

seluruh Nusantara di bawah Kerajaan Majapahit sehingga pada masa itu kerajaan ini memiliki wilayah yang luas.

b. Kerajaan Buddha di Nusantara

1) Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya ialah kerajaan di Pulau Sumatera yang terletak di jalur perdagangan dan pelayaran banyak negara. Kerajaan tersebut didirikan sekitar abad ke-7 dan menjadi kerajaan terkuat di Sumatera. Kerajaan ini memiliki seorang raja yang pernah memerintah pada tahun 850 M yaitu Raja Balaputradewa. Raja tersebut berhasil membuat Kerajaan Sriwijaya mengalami masa keemasannya karena memiliki armada laut yang kuat, bahkan hampir seluruh kerajaan di Asia Tenggara dikuasai oleh kerajaan ini.

2) Kerajaan Mataram Buddha

Kerajaan Mataram dengan aliran Buddha berada pada masa kepemimpinan Dinasti Syailendra. Dinasti Syailendra berkuasa sejak tahun 752 M dan terletak di daerah Medang, Jawa Tengah bagian selatan. Peninggalan dari Dinasti Syailendra terkenal dengan kemegahannya dan besar nilainya, contohnya yaitu Candi Borobudur.

c. Kerajaan Islam di Nusantara

1) Kerajaan Samudera Pasai

Kerajaan Samudera Pasai ialah kerajaan yang berdiri pada tahun 1267 M dan didirikan oleh Sultan Malik as-Saleh di Lhokseumawe, Aceh. Sultan Malik as-Saleh berhasil membuat dua kota di Sumatera menjadi bergabung yaitu kota Samudera dan Pasai.

Kemudian ketika Sultan Malik al-Tahir II menjadi raja, kerajaan ini semakin berkembang hingga menjadi pusat perdagangan internasional.

2) Kerajaan Demak

Raden Patah mendirikan Kerajaan Demak sekitar tahun 1475. Kerajaan ini menjadi kerajaan Islam di Pulau Jawa yang pertama kali didirikan. Kerajaan ini menjadi semakin berkembang pesat karena kerajaan tersebut terletak di tengah jalur pelayaran dan perdagangan banyak daerah yang mempertemukan bagian barat dan timur hingga pelabuhannya menjadi pelabuhan terbesar di Nusantara pada masa itu.

3) Kerajaan Gowa-Tallo

Kerajaan Islam terbesar di Sulawesi yang berdiri pada tahun 1605 ialah Kerajaan Gowa-Tallo. Kerajaan ini ialah gabungan dari Kerajaan Gowa dan Kerajaan Tallo. Daeng Manrabia sebagai pemimpin Kerajaan Gowa berganti nama menjadi Sultan Alaudin dan ia merupakan raja pertama dari Kerajaan Gowa Tallo. Sedangkan Karaeng Matoaya merupakan pemimpin Kerajaan Tallo dan ia juga mengganti namanya menjadi Sultan Abdullah ketika menjadi perdana menteri dengan Sultan Alaudin sebagai rajanya.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah perubahan yang terdapat pada diri seseorang yang terjadi karena proses belajar yang orang tersebut lakukan (Fitriani,

2016). Hasil belajar didapatkan oleh siswa setelah ia mendapatkan pengalaman ketika belajar. Tujuan akhir dalam pembelajaran ialah memperoleh hasil belajar. Interaksi dari kegiatan belajar dan mengajar yang guru dan siswa lakukan dengan baik akan menciptakan hasil belajar yang baik pula.

Jadi, hasil belajar dapat diuraikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat diketahui setelah orang tersebut melakukan proses pembelajaran dan biasanya hasil belajar ini dinyatakan dengan bentuk nilai yang akan diketahui setelah seluruh proses belajar dilakukan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar pada siswa, di antaranya yaitu (Kharisma, 2017):

1) Faktor *Raw Input*

Faktor ini bersumber dari dalam pribadi siswa. Masing-masing siswa mempunyai keadaan yang berbeda dari segi fisiologis maupun psikologisnya. Keadaan fisiologis mampu mempengaruhi hasil belajar karena jika fisiknya baik maka ia akan merasa nyaman dalam belajar. Keadaan psikologis pun juga bisa mempengaruhi hasil belajar karena setiap siswa memiliki motivasi, minat, dan kecerdasan yang berbeda-beda.

2) Faktor *Environmental Input*

Faktor ini berasal dari luar pribadi siswa atau dari lingkungan sekitar siswa. Bisa berasal dari lingkungan alam maupun sosial siswa. Lingkungan alam bisa berupa suhu, kelembapan udara, kualitas air,

dan sebagainya. Sedangkan lingkungan sosial bisa berupa sesuatu yang terjadi di sekitar siswa seperti tetangga yang suka bertengkar dan ribut, kebisingan suara kendaraan dan mesin, dan sebagainya.

3) Faktor *Instrumental Input*

Faktor ini berasal dari sesuatu yang sengaja direncanakan agar dapat memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Faktor ini terdiri dari kurikulum, sarana dan prasarana sekolah, program ajar, materi ajar, dan guru.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS

Pengembangan media pembelajaran ialah proses yang dilakukan berdasarkan teori pengembangan untuk membuat media yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran (Shaliha, 2021). *Macromedia Flash* ialah aplikasi atau program pada komputer yang bisa dipakai untuk menyatukan berbagai media seperti gambar, animasi, dan suara sehingga bisa menjadi multimedia yang interaktif. Hasil belajar ialah perubahan dalam diri seseorang yang diperoleh setelah seseorang tersebut telah menempuh proses belajar. Salah satu tujuan dari pembelajaran yaitu memperoleh hasil belajar. Adapun hasil belajar bisa meningkat apabila seseorang dalam proses belajarnya memiliki usaha supaya bisa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran IPAS ialah pembelajaran dari dua materi pelajaran yang disatukan yaitu materi IPA yang berasal dari fenomena alam

di lingkungan dan materi IPS yang berasal dari fenomena sosial di masyarakat.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS adalah proses dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan program pada komputer yang dapat menyatukan berbagai media menjadi suatu multimedia interaktif yang menarik sehingga siswa bisa lebih mudah ketika mencerna materi pelajaran IPAS yang diberikan dan harapannya media tersebut bisa efektif untuk membuat hasil belajar siswa meningkat.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran menjadi unsur yang harus ada di dalam pembelajaran. Tujuannya adalah agar pelajaran yang diberikan bisa lebih mudah siswa cerna. Peran media dalam pembelajaran telah Allah SWT jelaskan dalam firman-Nya yang terdapat pada surat Al Anbiya' ayat 30-31 yang berbunyi:

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا^{٣٠} وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ

شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ - ٣٠

وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ^{٣١} أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ - ٣١

Artinya:

“Dan apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwasanya langit dan bumi itu keduanya dahulu adalah suatu yang padu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. Dan dari air Kami jadikan segala sesuatu yang hidup. Maka mengapakah mereka tiada juga beriman? Dan telah Kami jadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh supaya bumi itu (tidak) guncang bersama mereka,

dan telah Kami jadikan (pula) di bumi itu jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk.”

Berdasarkan ayat tersebut, langit, bumi, air, gunung-gunung, dan jalan-jalan tersebut berperan sebagai media yang Allah SWT berikan ke manusia agar manusia bisa belajar dan mendapat petunjuk atau pemahaman. Hal tersebut berarti, media ialah sesuatu yang berperan penting saat pembelajaran karena mampu memberikan pemahaman ke siswa. Oleh karena itu saat pembelajaran, penting untuk menggunakan media dalam prosesnya supaya bisa menjadikan siswa lebih paham dengan materi yang diberikan.

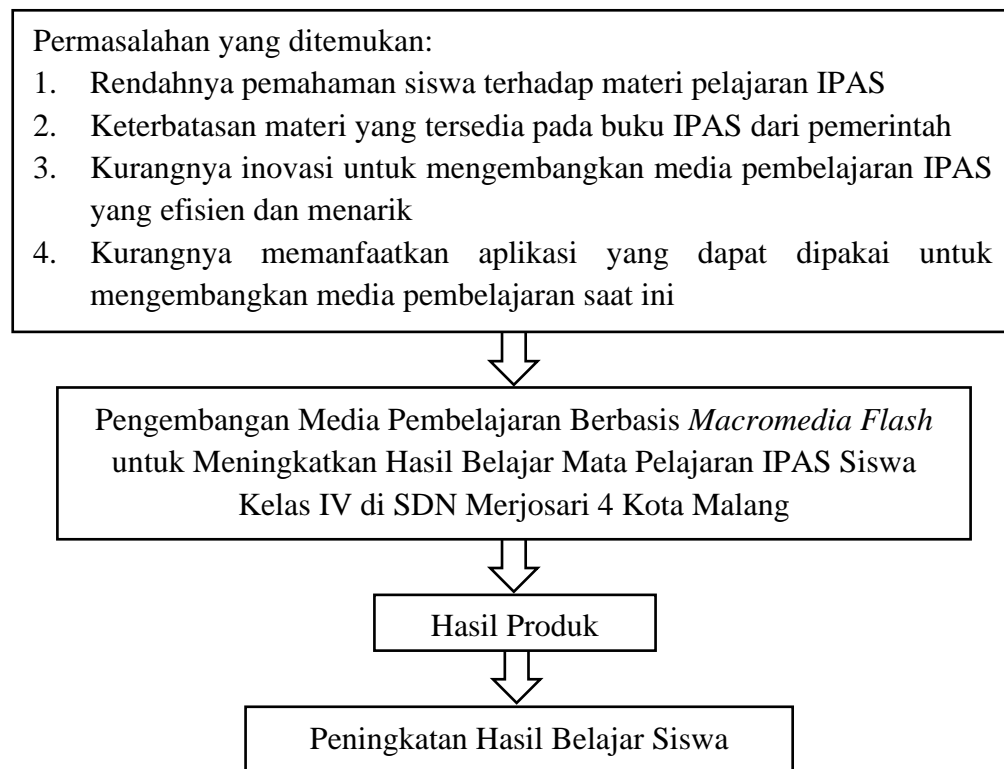
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, dari hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam masih tergolong rendah. Hal tersebut diduga karena pembelajaran yang kurang maksimal dan guru kesulitan dalam mencari materi serta mengembangkan media pembelajaran yang efisien dan menarik, sehingga permasalahan yang sedang dihadapi yaitu:

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPAS.
2. Keterbatasan materi yang tersedia pada buku IPAS dari pemerintah.
3. Kurangnya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS yang efisien dan menarik.
4. Kurangnya memanfaatkan aplikasi yang bisa dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran pada masa kini.

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan hasil penelitian yang relevan di atas, maka solusi yang bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efisien sehingga dapat mempermudah guru ketika menyampaikan materi pelajaran dan bisa membuat siswa lebih paham dengan materi pelajaran yang disampaikan. Media yang dapat dikembangkan pada pelajaran IPAS yaitu media yang berbasis *Macromedia Flash*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba membuat media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang. Media yang dibuat ialah media yang memakai aplikasi *Macromedia Flash*. Kemudian peneliti berfokus pada satu materi yang dibahas yaitu sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan disebut juga dengan *Research and Development* (R&D). R&D ialah suatu metode berupa proses yang digunakan untuk mengembangkan produk yang belum pernah ada sebelumnya atau membuat sempurna produk yang sudah ada dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018).

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan bisa berbentuk benda nyata (*hardware*) maupun sistem yang dikembangkan dari perangkat lunak (*software*) (Salim & Haidir, 2019). Contoh produk *hardware* yaitu modul, buku, dan alat bantu pembelajaran. Sedangkan contoh produk *software* yaitu program komputer untuk pembelajaran, pengolahan data, evaluasi pembelajaran, dan sebagainya.

Penelitian ini menggunakan metode R&D karena metode ini ialah metode yang cocok dan efektif untuk penelitian pengembangan yang dilakukan. Fokus penelitian ialah pada pengembangan produk dalam bentuk *software* berupa media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS dengan materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang bertujuan agar hasil belajar siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang bisa meningkat.

B. Model Pengembangan

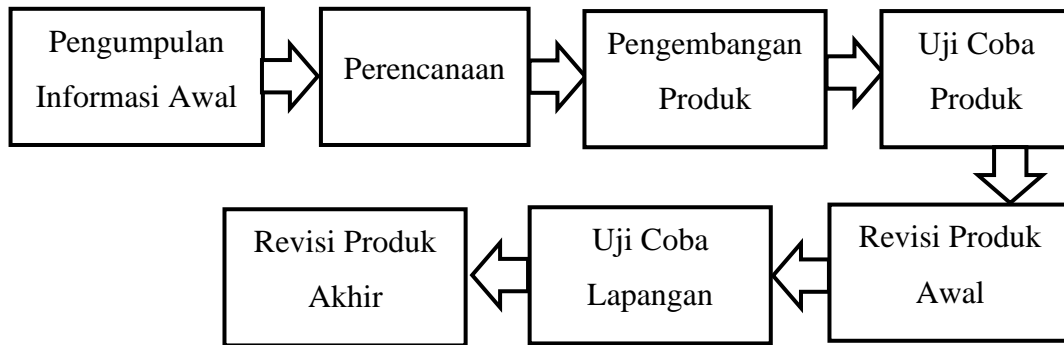
Model pengembangan Borg & Gall dipilih sebagai model pengembangan dalam penelitian ini. Model tersebut merupakan model prosedural yang bersifat deskriptif yaitu yang menjelaskan tahapan-tahapan yang mesti diikuti agar dapat menentukan rancangan penelitian, bahan atau material yang akan digunakan hingga tercipta suatu produk (Salim & Haidir, 2019). Tahapan penelitian pengembangan tersebut yakni: 1) Potensi dan Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji Coba Produk; 7) Revisi Produk; 8) Uji Coba Pemakaian; 9) Revisi Produk; 10) Produksi Masal (Sugiyono, 2017).

Model Borg & Gall menjadi model yang sering dipakai dalam penelitian pengembangan. Model Borg & Gall digunakan dalam penelitian ini karena model tersebut cocok untuk diterapkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi 10 tahapan model Borg & Gall menjadi 7 tahapan saja namun dengan tidak menghilangkan esensinya. Tahapan tersebut yakni:

1. Pengumpulan Informasi Awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan Produk
4. Uji Coba Produk
5. Revisi Produk Awal
6. Uji Coba Lapangan
7. Revisi Produk Akhir

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menjelaskan tahapan-tahapan penelitian yang berdasarkan pada model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Model tersebut digambarkan pada bagan berikut ini:



Bagan 3.1 Tahapan-tahapan Pengembangan Penelitian

Tahapan-tahapan pengembangan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi Awal

Tahap pengumpulan informasi awal yakni tahapan yang dilaksanakan agar mendapatkan data awal yang dilakukan dengan wawancara dan observasi. Wawancara tersebut dilaksanakan bersama guru kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang untuk mendapatkan data tentang masalah yang ada dalam proses pembelajaran IPAS di kelas tersebut. Kemudian peneliti melakukan observasi terkait permasalahan tersebut ketika proses pembelajaran berlangsung. Informasi awal yang telah terkumpul akan dianalisis kemudian ditentukan solusinya dari permasalahan yang terjadi.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan merancang atau mengkonsep materi pembelajaran IPAS yang akan diberikan dan membuat rancangan desain media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* agar bisa sesuai dengan maksud yang hendak dituju.

3. Pengembangan Produk

Tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* berdasarkan konsep yang telah direncanakan sebelumnya. Produk tersebut ditujukan untuk mata pelajaran IPAS pada materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

4. Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan dengan menguji kelayakan produk yang telah dibuat. Evaluasi pada produk sangat diperlukan di tahapan ini. Uji coba produk dilakukan dengan melakukan validasi dari segi materi pembelajaran oleh ahli materi, validasi desain produk oleh ahli media, dan validasi oleh ahli pembelajaran dalam hal ini yaitu guru kelas IV di sekolah yang dituju. Setelah produk diujicobakan dan divalidasi, peneliti akan menganalisis hasil validasi tersebut untuk kemudian diperbaiki sebelum bisa diujikan di lapangan.

5. Revisi Produk Awal

Pada tahapan ini, peneliti merevisi produk yang telah divalidasi sebelumnya. Peneliti merevisi produk berdasarkan hasil analisis terhadap kekurangan media pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti kemudian

memperbaiki produk tersebut supaya bisa menghasilkan media yang baik dan berkualitas.

6. Uji Coba Lapangan

Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh para validator untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang. Uji coba lapangan dilakukan dengan uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media. Untuk mengetahui bagaimana kemenarikan media, maka siswa diberikan angket sedangkan untuk mengetahui hasil belajar, maka siswa diberikan *post-test*.

7. Revisi Produk Akhir

Tahapan revisi produk yang terakhir dilakukan setelah uji coba lapangan jika produk masih memiliki kekurangan. Revisi tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi dalam menyempurnakan produk agar bisa menjadi media pembelajaran yang baik dan berkualitas untuk dipakai.

Tahapan-tahapan pengembangan yang telah dipaparkan di atas harus dilakukan dengan urut. Agar proses pengembangan media berjalan lancar dan sistematis maka peneliti menetapkan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk penelitian agar bisa berjalan sesuai dengan rencana. Berikut alokasi waktu yang direncanakan dalam penelitian pengembangan:

No.	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal Penelitian																												
2	Seminar Proposal Penelitian																												
3	Pengembangan Produk																												
4	Validasi Produk																												
5	Revisi Produk																												
6	Uji Coba Kelompok Kecil																												
7	Uji Coba Kelompok Besar																												
8	Penyusunan Hasil Penelitian																												

Gambar 3.1 Alokasi Waktu Rencana Penelitian

D. Uji Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli dilakukan dengan menguji kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan pada pelajaran IPAS kelas IV. Ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran akan melakukan pengujian media pembelajaran yang sudah peneliti buat.

b. Subjek Uji Ahli

Media pembelajaran agar bisa layak dipakai dalam pembelajaran maka harus divalidasi terlebih dahulu. Subjek yang akan melakukan validasi terhadap media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) Ahli Materi

Ahli materi dalam pembelajaran adalah seseorang yang menguasai materi pelajaran dengan baik. Penelitian ini berfokus di materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang

masuk pada pelajaran IPAS yang mengarah pada ilmu sosial. Kriteria dari ahli materi yang dipilih untuk penelitian ini yakni seseorang yang menguasai ilmu sosial, memiliki pengetahuan yang luas dan ahli pada bidang ilmu sosial, serta sanggup menjadi penguji materi pada produk yang dibuat.

2) Ahli Media

Ahli media dalam pembelajaran diambil dari seseorang yang punya kemampuan di bidang mendesain suatu media pembelajaran karena ahli media akan menguji kelayakan desain dari media yang dibuat peneliti. Komentar dan saran sangat diperlukan dari ahli media agar peneliti bisa mengembangkan media yang baik dan berkualitas dalam pembelajaran.

3) Ahli Pembelajaran

Guru kelas IV dijadikan sebagai ahli pembelajaran karena guru kelas yang menilai seberapa layak media yang sudah dibuat sebelum diujicobakan ke siswa. Kriteria untuk ahli pembelajaran yang akan dipilih yakni seorang guru yang berpengalaman dalam mengajar pembelajaran IPAS di kelas IV dan guru tersebut sanggup menjadi ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang sudah dibuat peneliti.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Setelah rancangan produk selesai dan sudah dinyatakan layak oleh validator, produk akan diujicobakan ke siswa dengan tujuan agar

dapat mengetahui kemenarikan media yang sudah dibuat dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua kali diantaranya sebagai berikut:

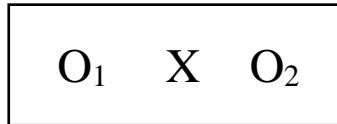
1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji ini ialah uji coba produk yang dilakukan secara terbatas atau dengan skala yang kecil dan diberikan pada beberapa siswa saja. Uji coba ini diberikan hanya kepada 7 siswa di kelas IV dengan tujuan agar bisa menilai apakah media yang dikembangkan sudah menarik dan layak bagi siswa atau belum.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji ini ialah uji coba produk yang dilaksanakan dengan skala yang lebih besar dari uji coba sebelumnya. Uji ini diperuntukkan bagi seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa dengan bertujuan untuk dapat mengetahui kemenarikan media dan perbandingan hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

Desain uji coba yang dipakai agar bisa mengetahui perbandingan hasil belajar siswa ialah desain eksperimen yaitu *one group pretest-posttest design*. Desain ini cocok diterapkan pada uji coba dengan suatu kelompok yang sama namun mendapatkan dua keadaan yang berbeda. Keadaan yang pertama yaitu tidak diberi perlakuan dan keadaan yang kedua yaitu diberi perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2017):



Gambar 3.2 Desain *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test* (sebelum perlakuan)

O_2 = Nilai *post-test* (setelah perlakuan)

X = Perlakuan (penerapan media pembelajaran)

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS ialah semua siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 27 siswa, di antaranya pada siswa perempuan ada 12 orang dan pada siswa laki-laki ada 15 orang.

E. Jenis Data

Pada penelitian ini diperoleh dua macam data yang berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi media pembelajaran yang diuji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran berupa komentar dan masukan yang diberikan menjadi sumber dari data kualitatif. Selain itu juga diperoleh dari hasil wawancara bersama guru kelas IV, observasi di kelas, dan angket yang dibagikan kepada siswa kelas IV. Kemudian untuk data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media pembelajaran yang diuji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang berupa angka (nilai), hasil angket kemenarikan media berupa angka, serta *pre-test* dan *post-test* yang peneliti

berikan ke siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang. Hasil dari keseluruhan data akan diolah dan dianalisis kemudian disimpulkan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data sebagai bahan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut ini:

1. Wawancara

Wawancara didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan komunikasi langsung antara penanya (*interviewer*) dengan subjek yang ditanyai (responden) (Winarni, 2018). Pada wawancara biasanya berlangsung tanya jawab secara sepihak yang dilaksanakan dengan sistematis dan mangacu pada tujuan dari penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan wawancara yang tidak berstruktur. Artinya, peneliti bebas memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai pandangan, sikap, atau keterangan lainnya kepada responden kemudian responden menjawabnya tanpa harus terikat oleh pilihan jawaban yang diberikan oleh peneliti. Namun sebelum melakukan wawancara, peneliti sudah menyiapkan beberapa instrumen pertanyaan kepada responden agar wawancara tidak melebar kemana-mana dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang yaitu Ibu Mar'atus Sholihah, S.Pd untuk mengetahui tentang pembelajaran IPAS yang biasanya dilakukan di kelas, pemakaian media

pembelajaran, serta kesulitan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS.

2. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati objek dalam penelitian (Winarni, 2018). Dalam observasi, peneliti sebagai pengamat harus jeli dan teliti dalam mengamati gerak, proses atau kejadian yang sedang berlangsung di hadapannya karena hasil observasi harus objektif, tidak boleh berdasarkan minat yang ada pada diri seorang pengamat (Salim & Haidir, 2019).

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah observasi tidak terstruktur dan observasi ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu observasi pertama dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS pada kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang. Tujuan observasi tersebut adalah untuk mendapatkan informasi awal mengenai masalah yang ada pada pelajaran IPAS di kelas tersebut. Kemudian observasi kedua dilakukan ketika penerapan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Tujuan observasi tersebut yaitu untuk mengetahui manfaat dan hasil penerapan media yang telah dikembangkan.

3. Angket

Angket dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab responden dengan menggunakan tulisan (Winarni, 2018). Angket dipakai untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian sehingga angket ini dibagikan untuk ahli materi, ahli

media, ahli pembelajaran (guru), dan siswa kelas IV yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Khusus angket siswa diberikan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Selain itu, terdapat juga angket guru yang berguna untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Tes

Tes ialah latihan yang diberikan kepada seseorang untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan yang seseorang miliki (Winarni, 2018). Penelitian ini menggunakan tes tertulis yang diberikan kepada subjek penelitian. Subjek penelitian diberikan tes sebanyak dua kali yaitu *pre-test* pada saat sebelum penerapan media pembelajaran dan *post-test* pada saat setelah penerapan media pembelajaran. Tes diberikan kepada seluruh siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

Tujuan dari *pre-test* adalah untuk mengetahui seberapa paham siswa kelas IV terhadap materi sejarah pada mata pelajaran IPAS. Sedangkan tujuan dari *post-test* ialah agar bisa mengetahui hasil belajar siswa meningkat atau tidak terhadap materi sejarah pada pelajaran IPAS setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*.

G. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan memaparkan secara jelas

data-data yang telah didapatkan dari instrumen pengumpulan data yang dipakai. Data yang terkumpul berbentuk data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif ialah data yang mempunyai bentuk simbol dan kata. Data kualitatif ini didapatkan dari hasil observasi, wawancara, angket, dan masukan serta komentar dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran berdasarkan hasil validasi media. Data yang telah terkumpul tersebut kemudian peneliti olah ke dalam bentuk deskriptif dan disimpulkan.

Sedangkan data kuantitatif ialah data yang berupa angka atau nilai. Data kuantitatif yang diolah ke dalam bentuk deskriptif dalam penelitian ini ialah data yang didapatkan dari hasil validasi media oleh para validator, data hasil angket tentang kemenarikan media, dan data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

1. Analisis Validasi Media

Angket yang diberikan kepada para ahli untuk validasi media pembelajaran hasilnya yang berupa angka (skor) diolah dengan rumus di bawah ini (Dwi Pangestu et al., 2019):

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase kevalidan media

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil yang diperoleh dari rumus tersebut akan diidentifikasi menggunakan pedoman kriteria penilaian validasi media pembelajaran pada tabel 3.1 (Dhani, 2022):

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Media

Persentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak perlu revisi
69-84	Valid	Valid, tidak perlu revisi
53-68	Cukup Valid	Cukup valid, perlu revisi sedikit
37-52	Kurang Valid	Kurang valid, perlu revisi
21-36	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak valid, revisi keseluruhan

2. Analisis Kemenarikan Media

Media pembelajaran yang dikembangkan akan dianalisis apakah media tersebut bisa membuat siswa senang dan tertarik atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut maka siswa diberikan angket yang nantinya hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase kemenarikan media

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil yang diperoleh dari rumus tersebut akan diidentifikasi menggunakan pedoman pada tabel 3.2 (Maulana, 2022):

Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan Media

Persentase (%)	Kriteria Kemenarikan
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
0-20	Sangat Kurang Menarik

3. Analisis Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa diambil dari nilai *pre-test* yang diberikan kepada siswa sebelum penerapan media pembelajaran dan nilai *post-test* yang diberikan setelah penerapan media pembelajaran. Nilai *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan analisis uji-T untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Analisis uji-T pada penelitian ini menggunakan *paired samples t-test* pada aplikasi SPSS 25 dan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan pengambilan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS.
- H_a = Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD ialah model Borg & Gall yang telah dimodifikasi namun tidak menghilangkan esensinya. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pengembangan tersebut ialah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi Awal

Pengumpulan informasi awal ialah tahapan yang dilakukan pertama kali sebelum merencanakan pengembangan produk. Tujuannya ialah untuk mendapatkan data-data awal sebagai sumber dalam mengembangkan produk. Pengumpulan informasi awal dilakukan dengan kegiatan-kegiatan berikut ini:

a. Studi Literatur

Langkah awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian ialah mencari dan memahami materi-materi serta referensi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan melalui kegiatan studi literatur. Tujuannya ialah untuk mendapatkan rujukan dan pedoman dalam penelitian yang dilakukan.

b. Wawancara

Setelah mengetahui pedoman penelitian melalui studi literatur, langkah selanjutnya ialah melakukan wawancara dengan guru kelas pada

instansi pendidikan yang dijadikan tempat penelitian yaitu SDN Merjosari 4 Kota Malang. Wawancara dilakukan bersama Ibu Mar'atus Sholihah, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang. Wawancara tersebut dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Januari 2023 pada pukul 09.30.

Berdasarkan hasil wawancara, materi pembelajaran IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka pada semester ganjil lebih banyak membahas materi yang berkaitan dengan IPA sedangkan pada semester genap sudah mulai masuk materi yang berkaitan dengan IPS seperti materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia ialah dengan memberikan informasi dan contoh pada siswa kemudian siswa diminta mencari sendiri-sendiri lanjutan materi tersebut di *google* dengan menggunakan komputer sekolah karena untuk memasang LCD guru tidak sempat. Siswa diminta mencari materi di internet dengan judul yang sudah ditentukan oleh guru, bisa dengan membaca artikel atau melihat video di *youtube*. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan atau soal untuk mengetahui pemahaman mereka setelah mencari dari internet.

Guru mengungkapkan bahwa kesulitan yang guru alami dalam menyampaikan materi tentang sejarah di kelas ialah agar siswa paham dengan materi sejarah, maka siswa harus melihat langsung hal-hal yang berkaitan dengan sejarah seperti benda-benda peninggalan sejarah atau bisa dengan menggunakan video. Namun untuk melihat video secara bersama-sama di kelas, guru mengalami kendala pada LCD karena

membutuhkan waktu dalam pemasangannya sehingga akan memakan waktu pembelajaran.

Guru juga mengungkapkan bahwa pada buku Kurikulum Merdeka yang disediakan oleh pemerintah itu materinya terbatas sehingga guru harus terus mencari sendiri materi tersebut. Ketika guru sudah kehabisan bahan ajar, guru meminta siswa untuk mencari sendiri-sendiri materi di internet dengan menggunakan komputer sekolah. Guru sendiri tidak membuat media pembelajaran karena kesibukan sebagai guru yang tugasnya cukup banyak selain mengajar di kelas dan siswa juga tidak bisa ditinggal sehingga mengakibatkan guru tidak sempat membuat media pembelajaran namun mencari media yang sudah ada.

Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran agar tetap bisa berjalan dengan baik, guru memanfaatkan fasilitas sekolah yang ada yaitu laboratorium komputer yang bisa digunakan oleh siswa untuk mencari materi pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran dari pemerintah karena media tersebut sudah tidak relevan dengan materi saat ini sehingga medianya banyak yang tertumpuk di gudang.

Peneliti kemudian menanyakan tanggapan guru bagaimana jika pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia diterapkan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash* dengan menggunakan komputer, apakah cocok atau tidak diterapkan pada kelas IV, dan apakah bisa bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru menanggapi bahwa media tersebut cocok dan bagus diterapkan pada

kelas IV karena kelas IV sudah bisa mengoperasikan komputer dan kalau isi medianya cocok dengan materi siswa maka akan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Observasi

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas IV, peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV. Observasi dilakukan pada hari Rabu, 18 Januari 2023 pada pukul 10.30. Pada saat itu, pembelajaran dialihkan di laboratorium komputer karena siswa diminta mencari sendiri-sendiri materi tentang sejarah kerajaan Hindu di Indonesia, bisa dengan membaca artikel di internet atau melihat video *di youtube*. Setelah siswa mencari materi, guru meminta siswa untuk merangkum materi yang sudah dicari dan menuliskannya di buku tulis masing-masing.

Pada saat banyak siswa yang masing-masing memutar video di *youtube*, suara yang dihasilkan antar komputer siswa terdengar saling bertabrakan satu sama lain sehingga membuat bising laboratorium komputer. Hal ini dapat membuat siswa yang memiliki gaya belajar yang menyukai ketenangan dan tidak suka bising bisa terganggu konsentrasinya sehingga akan merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

d. Pelaksanaan *Pre-Test*

Setelah melakukan wawancara dan observasi pada pembelajaran IPAS kelas IV materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia, peneliti ingin mengetahui apakah ada masalah dalam hasil belajar siswa pada

materi tersebut. Agar dapat mengetahui hal tersebut maka siswa diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi tersebut sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada pelajaran IPAS.

Pre-test diberikan pada seluruh siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang yang berjumlah 27 siswa dan dilakukan pada hari Rabu, 18 Januari 2023 pukul 11.00. Soal *pre-test* memuat pertanyaan-pertanyaan yang diambil dari materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia untuk kelas IV dan berjumlah 20 soal dengan jenis soal tes tulis pilihan ganda.

Hasil *pre-test* yang telah diberikan menunjukkan bahwa nilai *pre-test* seluruh siswa pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia masih rendah yaitu di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di kelas tersebut yaitu nilai semua siswa di bawah 70. Rata-rata hasil *pre-test* siswa satu kelas yaitu 48,7. Hal tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV tersebut tergolong rendah sehingga membutuhkan penanganan lebih lanjut untuk mengatasi hal tersebut.

e. Penyebaran Angket

Pengumpulan informasi awal juga dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa pada saat sebelum penerapan media pembelajaran. Tujuannya ialah untuk mengetahui lebih jelas bagaimana pembelajaran IPAS yang siswa dapatkan dari guru, bagaimana

penggunaan media dalam pembelajaran IPAS, dan kesulitan apa yang siswa alami di pembelajaran IPAS.

Hasil angket menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS ada sebagian siswa yang merasa sulit memahami pelajaran dan merasa bosan dengan pelajaran tersebut karena guru menjelaskan materi dengan waktu yang lama. Namun ada juga siswa yang menganggap mudah dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS. Dalam menyampaikan materi pelajaran, siswa mengungkapkan bahwa guru memakai buku dan laptop/komputer sebagai media pembelajaran. Namun untuk penggunaan laptop/komputer itu tidak sering. Banyak siswa yang menyatakan bahwa ia lebih senang dan tertarik jika menggunakan laptop/komputer sebagai media pembelajaran karena dengan begitu mereka tidak perlu lagi mencari materi di buku.

2. Perencanaan

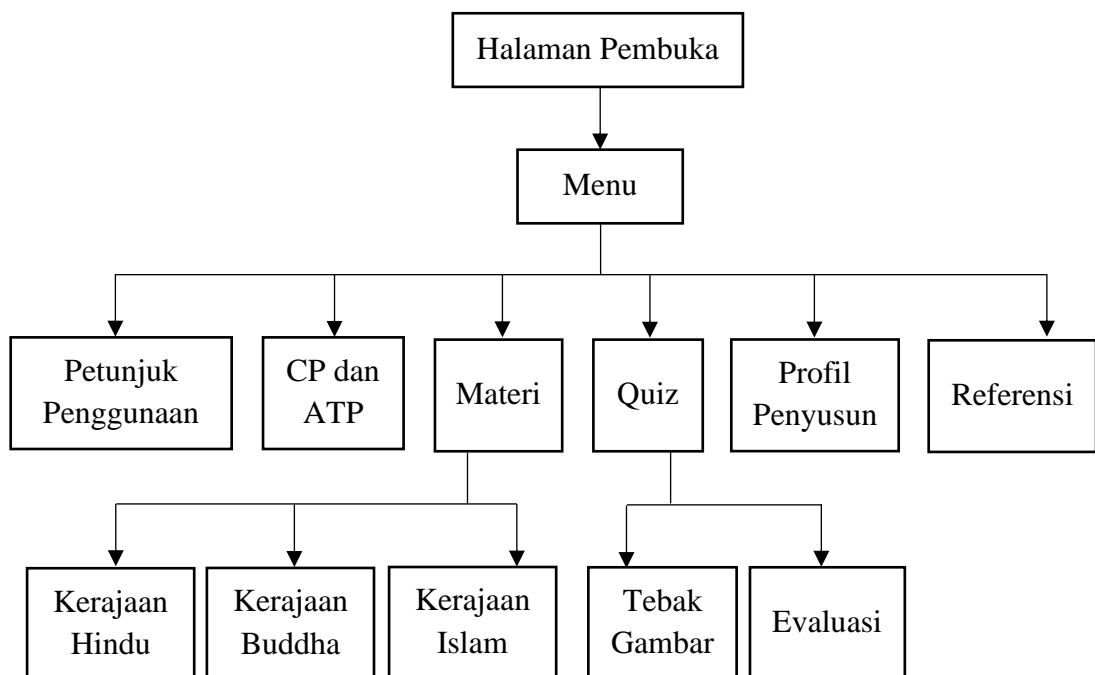
Perencanaan ialah tahapan selanjutnya yang dilakukan setelah informasi atau data-data awal penelitian telah terkumpul. Data yang telah terkumpul tersebut kemudian dijadikan landasan bagi peneliti untuk membuat rancangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang baik agar dapat digunakan untuk menangani permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang.

Pada tahapan ini, peneliti mempersiapkan bahan-bahan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dan perangkat apa

saja yang bisa digunakan untuk membantu pembuatan media. Bahan-bahan tersebut antara lain seperti materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, gambar yang mendukung isi materi, dan animasi atau ilustrasi yang sesuai dengan isi materi. Sedangkan perangkat yang digunakan yaitu program *Macromedia Flash Professional 8*, *Microsoft Power Point*, dan *Canva*.

Selain itu, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ialah membuat rancangan isi dari media pembelajaran yang akan dibuat agar nanti ketika mengembangkan media bisa terarah dan tersusun dengan baik.

Berikut bagan rancangan isi dari media pembelajaran:



Bagan 4.1 Rancangan Isi Media Pembelajaran

3. Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan rancangan isi media pembelajaran yang sudah direncanakan. Pengembangan produk yang

pertama kali dilakukan ialah membuat desain media menggunakan program *Microsoft Power Point* dan *Canva*. Setelah desain media jadi, maka desain tersebut akan disalin ke program *Macromedia Flash* agar bisa menjadi media pembelajaran interaktif. Hasil akhir dari media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash* ini ialah berupa *file .exe* yang dapat dibuka melalui laptop atau komputer manapun tanpa perlu memasang aplikasi tambahan.

Bagian-bagian media pembelajaran yang dibuat terdiri dari halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, CP dan ATP, materi, quiz, profil penyusun, dan referensi. Berikut pemaparan bagian-bagian media:

a. Halaman Pembuka

Halaman pembuka ialah tampilan awal dari media pembelajaran. Halaman pembuka berisi judul media pembelajaran yang dibuat yaitu “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”. Selain itu, halaman pembuka juga memiliki tampilan *background* yang disesuaikan dengan materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Terdapat pula tombol “Mulai” untuk menuju ke halaman berikutnya yaitu halaman menu dan tombol “Close” untuk keluar dari media pembelajaran.



Gambar 4.1 Halaman Pembuka

b. Halaman Menu Utama

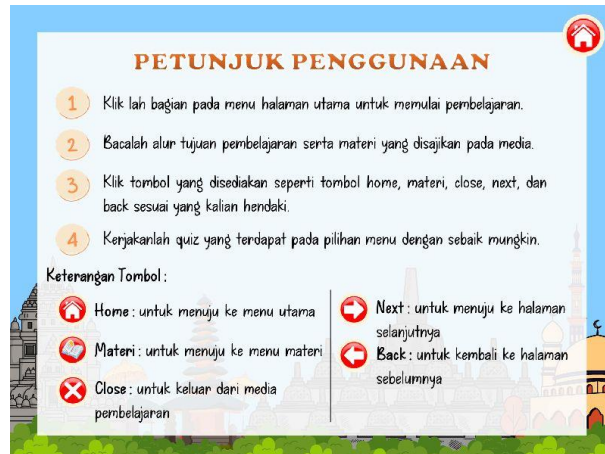
Halaman ini berisi berbagai pilihan menu yang dapat dipilih untuk memulai pembelajaran. Menu tersebut terdiri dari Petunjuk Penggunaan, CP & ATP, Materi, Quiz, Profil Penyusun, dan Referensi. Selain itu, pada halaman menu juga terdapat kata sambutan untuk memperkenalkan media pembelajaran kepada siswa.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

c. Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada halaman ini terdapat petunjuk singkat dalam menggunakan media. Selain itu, halaman ini dilengkapi juga dengan penjelasan mengenai fungsi-fungsi tombol pada media. Tombol-tombol yang disediakan dalam media pembelajaran antara lain: tombol “Home” untuk menuju ke menu utama; tombol “Materi” untuk menuju ke menu materi; tombol “Close” untuk keluar dari media pembelajaran; tombol “Next” untuk menuju ke halaman selanjutnya; dan tombol “Back” untuk kembali ke halaman sebelumnya.



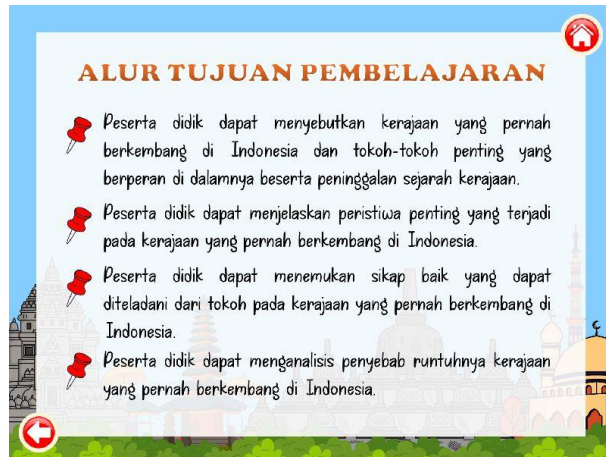
Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Penggunaan

d. Halaman CP & ATP

Halaman Capaian Pembelajaran (CP) berisi capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dipenuhi oleh siswa. Kemudian dengan mengeklik tombol “Next” maka akan muncul halaman Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berisi alur tujuan pembelajaran yang merupakan rangkaian tujuan pembelajaran untuk mencapai CP.



Gambar 4.4 Halaman CP



Gambar 4.5 Halaman ATP

e. Halaman Materi

Halaman materi berisi materi tentang sejarah kerajaan bercorak Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Kerajaan bercorak Hindu terdiri dari Kerajaan Mataram Hindu, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Kutai, Kerajaan Majapahit, dan Kerajaan Singosari. Kerajaan bercorak Buddha terdiri dari Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Mataram Buddha. Kerajaan bercorak Islam terdiri dari Kesultanan Samudera Pasai, Kesultanan Demak, Kesultanan Aceh, Kesultanan Banten, dan Kesultanan Gowa-Tallo. Siswa bisa mengeklik pada salah satu materi kerajaan yang akan dipelajari.



Gambar 4.6 Halaman Utama Materi Pembelajaran



Gambar 4.7 Halaman Materi Kerajaan Bercorak Hindu



Gambar 4.8 Halaman Materi Kerajaan Bercorak Buddha



Gambar 4.9 Halaman Materi Kerajaan Bercorak Islam

f. Halaman Quiz

Halaman quiz terdiri dari dua pilihan quiz yaitu tebak gambar dan evaluasi pembelajaran. Siswa bisa mengerjakan tebak gambar terlebih dahulu kemudian baru bisa mengerjakan evaluasi. Tebak gambar terdiri dari 5 soal sedangkan evaluasi terdiri dari 20 soal yang dijadikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini.



Gambar 4.10 Halaman Quiz



Gambar 4.11 Halaman Tebak Gambar



Gambar 4.12 Halaman Evaluasi

g. Halaman Profil Penyusun

Pada halaman ini terdapat biodata dari pengembang media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”.



Gambar 4.13 Halaman Profil Penyusun

h. Halaman Referensi

Halaman referensi merupakan halaman yang berisi sumber rujukan materi pembelajaran yang diambil untuk disajikan dalam media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”.



Gambar 4.14 Halaman Referensi

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk ialah tahapan selanjutnya yang dilakukan setelah produk dikembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh para validator media. Hasil uji coba tersebut ialah berupa validasi dari para validator. Validasi ini bertujuan untuk menguji produk apakah produk tersebut sudah baik atau belum jika diterapkan dalam pembelajaran.

Untuk itu, validator diberikan angket untuk menilai media yang sudah dikembangkan. Validator bisa memberikan nilai, saran, dan kritik terhadap media yang diujicobakan. Dengan demikian, bisa diketahui kekurangan yang perlu dibenahi dalam media tersebut agar media pembelajaran bisa menjadi media yang baik dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam media tersebut. Dari segi materi, masih perlu perbaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), materi juga harus dilengkapi dan disesuaikan dengan ATP, serta pembuatan quiz harus disesuaikan dengan ATP dan materi yang disajikan. Sedangkan dari segi media (desain), masih perlu perbaikan dengan *background* dan penggunaan tombol harus disesuaikan lagi.

5. Revisi Produk Awal

Tahapan ini dilakukan setelah media pembelajaran diujicobakan dan divalidasi oleh validator. Kekurangan pada media yang telah disebutkan oleh validator akan diperbaiki pada tahap revisi produk awal sebelum diujicobakan ke lapangan. Tujuannya agar media yang dikembangkan bisa menjadi media yang baik, berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Revisi yang dilakukan diantaranya yaitu: menambahkan ATP yang mengarahkan siswa pada kemampuan berpikir tingkat tinggi kemudian mengurutkan ATP dari kemampuan berpikir tingkat rendah sampai ke tinggi; menambahkan materi yang kurang dan menyesuaikan materi dengan ATP; menyesuaikan quiz dengan ATP; menambahkan referensi; mengatur ulang tombol agar sesuai dengan isi media; mengecilkan volume *background* agar tidak mengganggu konsentrasi siswa; dan menonaktifkan *background* pada halaman materi pada media agar siswa bisa berkonsentrasi dalam memahami materi.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah media pembelajaran selesai direvisi pada revisi awal dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, selanjutnya media diujicobakan ke lapangan yaitu pada siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang. Uji coba lapangan terdiri dari dua uji yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada hari Jumat, 19 Mei 2023 pukul 09.30 sampai selesai di laboratorium komputer sekolah. Uji ini dilakukan oleh 7 siswa kelas IV yang guru pilih dengan acak. Tujuan dilaksanakannya uji ini ialah untuk mengetahui media yang dikembangkan tersebut menarik bagi siswa atau tidak dan juga untuk mengetahui letak kekurangan media menurut para siswa. Untuk itu, siswa diberikan angket agar peneliti bisa mengetahui letak kekurangan media dan memperbaikinya lagi.

Setelah itu, dilakukan uji kelompok besar yang dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Mei 2023 di laboratorium komputer sekolah. Uji kelompok besar dilakukan dalam 2 sesi dikarenakan komputer yang bisa digunakan saat itu hanya 14 komputer sedangkan jumlah siswa yaitu 27 orang. Sesi I dilaksanakan pada pukul 08.00 – 09.30 dan diikuti oleh 14 siswa. Sesi II dilaksanakan pada pukul 10.00 – 11.30 dan diikuti oleh 13 siswa.

Pada uji kelompok besar, siswa dijelaskan terlebih dahulu cara menggunakan media pembelajaran kemudian siswa diminta membaca materi yang disajikan pada media. Setelah itu, peneliti memberikan sedikit penguatan terkait materi kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa

untuk memperkuat materi. Setelah selesai memahami materi, siswa diminta mengerjakan soal evaluasi yang tersedia di media pembelajaran. Soal tersebut digunakan sebagai *post-test* setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran IPAS. Setelah mengerjakan *post-test*, siswa diberikan angket respon terhadap kemenarikan media pembelajaran. Siswa juga bisa menuliskannya pada angket tentang tanggapan mereka terhadap media tersebut dan kekurangan pada media. Selain itu, guru juga diberikan angket respon setelah penerapan media pembelajaran pada siswa.

7. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir ialah tahapan yang dilakukan jika media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* setelah diterapkan pada pembelajaran IPAS masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut bisa diketahui dari angket yang dibagikan ke siswa dan guru. Berdasarkan angket tersebut, terdapat salah satu siswa yang mengungkapkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan pada media tersebut kurang lengkap. Oleh karena itu, supaya media pembelajaran bisa menjadi media yang lebih baik lagi dan sesuai dengan kebutuhan siswa, maka revisi produk akhir dilakukan dengan melengkapi materi yang disajikan dalam media.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Data yang diperoleh setelah melakukan uji produk diantaranya yakni data hasil validasi media pembelajaran, data respon siswa terhadap kemenarikan media, data respon guru terhadap media, dan data hasil belajar siswa pada saat sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Data-data tersebut dipaparkan dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif seperti berikut ini:

1. Data Validasi Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran didapatkan dari para validator. Data-data tersebut akan dipaparkan ke dalam bentuk data kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi dengan skala likert dan data kualitatif yang diambil dari kritik dan saran dari validator.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi pada media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS dilakukan oleh Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I yang berprofesi sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan ahli dalam substansi materi sosial pada pembelajaran IPAS. Hasil dari validasi tersebut berupa data kuantitatif dan kualitatif yang disajikan sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Berikut penyajian data hasil validasi isi materi media pembelajaran pada tabel berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Validasi
1	Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran	4	5	80	Valid
4	Kebenaran konsep materi yang diberikan ditinjau dari aspek keilmuan	5	5	100	Sangat Valid
5	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut	5	5	100	Sangat Valid
6	Terdapat pembahasan pada setiap materi yang disajikan dalam media	5	5	100	Sangat Valid
7	Gaya bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	4	5	80	Valid
8	Tata bahasa dan ejaan mudah dibaca	5	5	100	Sangat Valid
9	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	5	5	100	Sangat Valid
10	Struktur kalimat yang digunakan lugas dan tegas	5	5	100	Sangat Valid
11	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	5	80	Valid
12	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	5	5	100	Sangat Valid
13	Kuis pada media sudah sesuai dengan materi yang diberikan	4	5	80	Valid
14	Kuis pada media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	4	5	80	Valid
15	Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar	5	5	100	Sangat Valid
Analisis Keseluruhan		70	75	93,3	Sangat Valid

2) Analisis Data

Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli materi, maka persentase tingkat kevalidan isi materi pada media pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Kevalidan isi materi pada media pembelajaran mendapatkan penilaian dengan total skor 70 dan jika dijadikan bilangan persen maka sebesar 93,3%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS mendapatkan penilaian “Sangat Valid” yang artinya tidak perlu revisi. Meskipun demikian, saran dari ahli materi ialah tetap merevisi media yang telah dikembangkan agar bisa lebih baik dan berkualitas.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan dari validasi materi pembelajaran ialah berupa kritik dan saran dari validator. Kritik dan saran tersebut disajikan dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I	<ol style="list-style-type: none">1. Tambahkan CP2. Pada ATP perlu ditambahkan ke tingkat berpikir tinggi3. Materi dilengkapi lagi dan disesuaikan dengan ATP (dimensi sikap perlu ditampilkan)4. Tambahkan periodisasi kerajaan5. Quiz disesuaikan dengan ATP (gambar wajib ada di materi)6. Tambahkan referensi7. Sudah bagus, revisi sesuai dengan catatan

Berdasarkan tabel tersebut, masih terdapat beberapa hal yang perlu dibenahi dari segi materi dalam media pembelajaran agar bisa dihasilkan media pembelajaran yang baik dan berkualitas. Validasi materi dilakukan dua kali yaitu pada hari Selasa, 11 April 2023 dan hari Senin, 17 April 2023. Setelah validasi pertama dilakukan, peneliti merevisi hal-hal yang perlu diperbaiki atau ditambahkan yaitu seperti yang terdapat pada poin ke-1 hingga ke-6 pada tabel di atas. Pada validasi kedua, media pembelajaran yang telah direvisi kemudian mendapatkan persetujuan dari validator seperti yang dijelaskan pada poin ke-7 pada tabel di atas dan hanya perlu merevisi sedikit bagian berdasarkan masukan dari validator.

b. Validasi Ahli Media

Validasi desain pada media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS dilakukan pada hari Selasa, 11 April 2023 oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd yang berprofesi sebagai dosen

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan ahli dalam bidang media pembelajaran. Hasil dari validasi tersebut berupa data kuantitatif dan kualitatif seperti berikut ini:

1) Data Kuantitatif

Berikut penyajian data hasil validasi desain media pembelajaran pada tabel berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain Media

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Validasi
1	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	5	5	100	Sangat Valid
2	Petunjuk penggunaan pada media sudah jelas	4	5	80	Valid
3	Kesesuaian tata letak komponen pada media pembelajaran yang dibuat	4	5	80	Valid
4	Kesesuaian dalam memilih ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media	4	5	80	Valid
5	Pemilihan warna desain menarik	5	5	100	Sangat Valid
6	Pemilihan <i>background</i> media dan animasi menarik	5	5	100	Sangat Valid
7	Penyajian antar halamannya menarik	5	5	100	Sangat Valid
8	Tulisan pada media bisa dibaca dengan jelas	5	5	100	Sangat Valid
9	Kesesuaian antara gambar ilustrasi dengan materi pembelajaran	4	5	80	Valid
10	Kesesuaian dalam memilih bentuk ilustrasi dengan materi pembelajaran	4	5	80	Valid
11	Kesesuaian bentuk desain media pembelajaran dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Validasi
12	<i>Backsound</i> yang digunakan pada media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
13	Efek suara pada media sesuai dengan tampilan gambar	5	5	100	Sangat Valid
14	Bentuk dan tampilan kuis yang diberikan menarik dan sesuai dengan materi pelajaran	5	5	100	Sangat Valid
15	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	5	5	100	Sangat Valid
Analisis Keseluruhan		68	75	90,6	Sangat Valid

2) Analisis Data

Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli media, maka persentase tingkat kevalidan desain media pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$P = 90,6\%$$

Kevalidan desain media pembelajaran mendapatkan penilaian dengan total skor 68 dan jika dijadikan bilangan persen maka sebesar 90,6%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS mendapatkan penilaian “Sangat Valid” yang artinya tidak perlu revisi. Meskipun demikian, validator memberikan saran untuk melakukan

beberapa perbaikan pada desain media agar media pembelajaran bisa sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan dari validasi desain media pembelajaran ialah berupa kritik dan saran dari validator. Kritik dan saran tersebut disajikan dalam tabel 4.4.

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Wiku Aji Sugiri, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan tombol disesuaikan ulang 2. <i>Backsound</i> diatur ulang 3. Membuat buku petunjuk penggunaan media

Berdasarkan tabel tersebut, masih terdapat beberapa hal yang perlu dibenahi dari segi desain agar media pembelajaran bisa sesuai dengan karakteristik siswa. Validasi desain media dilakukan satu kali dan langsung mendapat persetujuan dari validator dengan catatan merevisi media sesuai saran yang diberikan. Validator juga menyarankan untuk membuat buku petunjuk penggunaan media pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi media pembelajaran juga dilakukan oleh ahli pembelajaran, dalam hal ini yaitu guru kelas. Validasi tersebut dilakukan pada hari Jumat, 14 April 2023 oleh Ibu Mar’atus Sholihah, S.Pd yang

merupakan guru kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang. Hasil dari validasi tersebut berupa data kuantitatif dan kualitatif seperti berikut ini:

1) Data Kuantitatif

Berikut penyajian data hasil validasi desain media pembelajaran pada tabel berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator:

Tabel 4.5 Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Validasi
1	Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
3	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut	4	5	80	Valid
4	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	4	5	80	Valid
5	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	5	5	100	Sangat Valid
6	Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS	5	5	100	Sangat Valid
7	Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	5	80	Valid
8	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4	5	80	Valid
9	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dapat mudah dibaca dan dipahami	4	5	80	Valid

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Validasi
10	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran	5	5	100	Sangat Valid
11	Tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik	5	5	100	Sangat Valid
12	Kuis pada media sudah sesuai dengan materi yang diberikan	5	5	100	Sangat Valid
13	Kuis pada media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	4	5	80	Valid
14	Media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> merupakan inovasi terhadap media pembelajaran materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPAS	5	5	100	Sangat Valid
15	Media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> mampu meningkatkan penguasaan materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPAS	5	5	100	Sangat Valid
Analisis Keseluruhan		69	75	92	Sangat Valid

2) Analisis Data

Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran, maka persentase tingkat kevalidan media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Kevalidan media pembelajaran untuk dipakai pada pembelajaran mendapatkan penilaian dengan total skor 69 dan jika dijadikan bilangan persen maka sebesar 92%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi media menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS mendapatkan penilaian “Sangat Valid” yang artinya tidak perlu revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan dari validasi oleh ahli pembelajaran ialah berupa kritik dan saran dari validator. Kritik dan saran tersebut disajikan dalam tabel 4.6.

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Mar’atus Sholihah, S.Pd	Sudah bagus

Berdasarkan tabel tersebut, guru kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah bagus sehingga tidak perlu ada yang direvisi.

2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

Data respon siswa terhadap kemenarikan media setelah penerapan media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS diambil dari angket yang dibagikan kepada siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Data respon siswa terhadap kemenarikan media pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 7 siswa pada hari Jumat, 19 Mei 2023 dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
1	Materi dalam media pembelajaran “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” disajikan dengan lengkap	34	35	97,1	Sangat Menarik
2	Materi dalam media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” mudah dipahami	32	35	91,4	Sangat Menarik
3	Isi pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” disajikan dengan lengkap	31	35	88,6	Sangat Menarik
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami materi pelajaran dengan mudah	30	35	85,7	Sangat Menarik
5	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas	29	35	82,9	Sangat Menarik
6	Media pembelajaran “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” bisa saya gunakan dengan mudah	29	35	82,9	Sangat Menarik
7	Tampilan menu-menu pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” menarik perhatian	31	35	88,6	Sangat Menarik
8	Tampilan warna pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar	26	35	74,3	Menarik
9	Tampilan gambar, animasi, dan suara pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar	29	35	82,9	Sangat Menarik
10	Bentuk dan ukuran huruf menarik dan jelas dibaca	28	35	80	Menarik
11	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan	30	35	85,7	Sangat Menarik

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
12	Media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS	32	35	91,4	Sangat Menarik
13	Media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” membuat saya merasa bersemangat dalam belajar	30	35	85,7	Sangat Menarik
14	Media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” bisa membangkitkan motivasi belajar saya	28	35	80	Menarik
15	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya	29	35	82,9	Sangat Menarik
Analisis Keseluruhan		448	525	85,3	Sangat Menarik

Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan maka persentase kemenarikan media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{448}{525} \times 100\%$$

$$P = 85,3\%$$

Kemenarikan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase nilai 85,3% yang artinya “Sangat Menarik”. Selain itu, berdasarkan data kualitatif yang berasal dari komentar siswa yang terdapat pada angket, mereka mengungkapkan bahwa siswa merasa senang belajar menggunakan media tersebut dan media tersebut dapat membuat mereka paham dengan materi yang diberikan. Hasil

kemenarikan media pada uji coba kelompok kecil ini dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap penyempurnaan pengembangan media pembelajaran sebelum diterapkan pada uji coba kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Data respon siswa terhadap kemenarikan media pada uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 27 siswa pada hari Rabu, 24 Mei 2023 dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Kemenarikan Media pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
1	Materi dalam media pembelajaran “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” disajikan dengan lengkap	114	135	84,4	Sangat Menarik
2	Materi dalam media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” mudah dipahami	108	135	80	Menarik
3	Isi pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” disajikan dengan lengkap	111	135	82,2	Sangat Menarik
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami materi pelajaran dengan mudah	121	135	89,6	Sangat Menarik
5	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas	114	135	84,4	Sangat Menarik
6	Media pembelajaran “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” bisa saya gunakan dengan mudah	112	135	83	Sangat Menarik
7	Tampilan menu-menu pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” menarik perhatian	108	135	80	Menarik

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
8	Tampilan warna pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar	105	135	77,8	Menarik
9	Tampilan gambar, animasi, dan suara pada media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar	117	135	86,7	Sangat Menarik
10	Bentuk dan ukuran huruf menarik dan jelas dibaca	114	135	84,4	Sangat Menarik
11	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan	112	135	83	Sangat Menarik
12	Media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS	101	135	74,8	Menarik
13	Media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” membuat saya merasa bersemangat dalam belajar	112	135	83	Sangat Menarik
14	Media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” bisa membangkitkan motivasi belajar saya	114	135	84,4	Menarik
15	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti media “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya	108	135	80	Menarik
Analisis Keseluruhan		1671	2025	82,5	Sangat Menarik

Berdasarkan jumlah skor yang didapatkan maka persentase kemenarikan media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1671}{2025} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Kemenarikan media pembelajaran pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase nilai 82,5% yang artinya “Sangat Menarik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* dapat membuat siswa senang dan tertarik dalam mempelajari materi pelajaran IPAS.

Data kualitatif yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa senang menggunakan media pembelajaran ini karena seru, mengasyikkan, dan membuat mereka paham dengan materi pelajaran yang diberikan. Namun terdapat salah satu siswa yang mengungkapkan bahwa materi yang disajikan kurang lengkap. Oleh karena itu, hasil dari angket kemenarikan media ini akan dijadikan evaluasi dan landasan bagi peneliti dalam menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Data Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

Tanggapan guru terhadap media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS dipaparkan ke dalam bentuk data kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	4	5	80	Menarik

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	4	5	80	Menarik
3	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan bahan ajar	5	5	100	Sangat Menarik
4	Materi disajikan dengan jelas	4	5	80	Menarik
5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	4	5	80	Menarik
6	Media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	100	Sangat Menarik
7	Tampilan visual media pembelajaran menarik	5	5	100	Sangat Menarik
8	Tata letak dan <i>layout</i> pada media sudah tepat	5	5	100	Sangat Menarik
9	Bentuk dan ukuran huruf disajikan dengan jelas	5	5	100	Sangat Menarik
10	Bentuk kuis pada media menarik	4	5	80	Menarik
11	Soal latihan pada media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa	4	5	80	Menarik
12	Media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” efisien digunakan dalam proses pembelajaran IPAS	4	5	80	Menarik
13	Media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPAS	5	5	100	Sangat Menarik
14	Media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4	5	80	Menarik
15	Media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar	5	5	100	Sangat Menarik
Analisis Keseluruhan		67	75	89,3	Sangat Menarik

Berdasarkan jumlah skor tersebut dapat diketahui bahwa respon guru terhadap media pembelajaran ialah sebesar 89,3% yang artinya media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia*

Flash tersebut sangat menarik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Pada data kualitatif yang didapatkan dalam angket, guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat bagus. Guru juga memberikan saran untuk bisa mengembangkan media tersebut pada materi-materi yang lain.

4. Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *pre-test* pada saat sebelum penerapan media pembelajaran dan nilai *post-test* pada saat setelah penerapan media pembelajaran. Berikut disajikan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS:

Tabel 4.10 Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Achmad Maulana Ramadhani	45	60
2	Adinda Veronica Desta Slavina	65	100
3	Ahmad Rizky Al Farisi	50	95
4	Alika Nicky Meirisa	55	95
5	Alvin Dewangga Abimanyu	60	90
6	Anatasya Fahira	55	95
7	Andi Kaila Nathania Kalista	40	90
8	Andra Pradhiki Putra Mulyanto	40	50
9	Chilo Alen Noval Lelang Wayan	35	40
10	Dema Pratama Aldiansyah	45	55
11	Dendy Ferdiansyah	45	80
12	Hasna Aini	50	85
13	Iqbal Alifian Amirul Affan	60	95
14	Keyla Anatasya	55	90
15	Khania Dwi Andara Putri Syafara	45	70
16	Laylatul Qothimah	50	75
17	Mohammad Bilal Syamil	45	65
18	Nayla Zarta Amellia	50	75

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
19	Nevan Praditya Ferdiansyah	55	80
20	Nur Aini	40	50
21	Putri Mozza Vagustin	45	80
22	Rafa Kian Aditya Putra	50	70
23	Rendi Aldiansah	45	75
24	Rifqi Hafid Ilham Syahputra	40	70
25	Sakura Azhaliya Husnia Putri	45	70
26	Wahyu Hari Pratama	55	85
27	Adji Hasmoro	50	65
Jumlah		1315	2050
Rata-rata		48,7	75,9

Berdasarkan tabel 4.10 maka dapat diketahui rata-rata nilai *pre-test* ialah 48,7 yang mana mengalami kenaikan pada rata-rata nilai *post-test* yaitu 75,9. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Maka tahap selanjutnya ialah menguji data-data tersebut dengan analisis uji-T yaitu *paired samples t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil analisis tersebut disajikan dalam tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Analisis Uji-T

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-27.222	11.37924	2.18994	-31.72370	-22.72074	-12.431	26	.000

Hasil analisis uji-T dengan *paired samples t-test* menunjukkan bahwa uji coba terhadap hasil belajar siswa memiliki nilai probabilitas (Sig.) 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05, maka dasar pengambilan keputusan:

- Ho diterima jika nilai probabilitas (Sig.) $> 0,05$ sehingga Ha ditolak
- Ha diterima jika nilai probabilitas (Sig.) $\leq 0,05$ sehingga Ho ditolak

Sehingga kesimpulan dalam pengambilan hipotesis yang benar yaitu:

- Ho = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS. (DITOLAK)
- Ha = Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS. (DITERIMA)

Berdasarkan analisis tersebut, uji coba terhadap hasil belajar siswa memiliki probabilitas (Sig.) $0,000 < 0,05$ sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran. Sehingga kesimpulannya, media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.

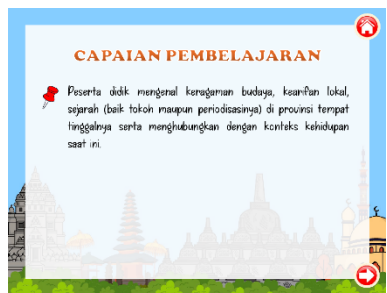
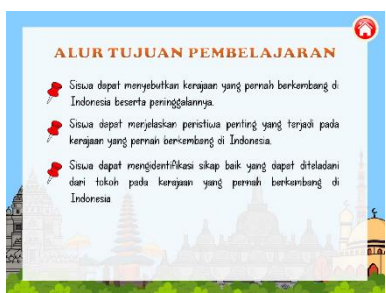
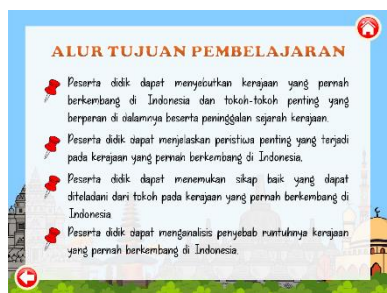


C. Revisi Produk






Media pembelajaran yang sudah dikembangkan masih memiliki beberapa hal yang perlu dibenahi setelah divalidasikan ke ahli materi dan ahli media. Bagian-bagian yang perlu dibenahi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Revisi media pembelajaran dari segi materi dilakukan ketika sudah memperoleh kritik dan saran dari ahli materi saat melakukan validasi.

Tabel 4.12 Hasil Revisi Materi Media Pembelajaran




No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Menambahkan CP	Belum ada	
2	Pada ATP perlu ditambahkan ke tingkat berpikir tinggi		
3	Materi dilengkapi lagi dan disesuaikan dengan ATP (dimensi sikap perlu ditampilkan)		

No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
4	Quiz disesuaikan dengan ATP (gambar wajib ada di materi)		
5	Menambahkan periodisasi kerajaan		
6	Menambahkan referensi	Belum ada	

2. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Media

Revisi media pembelajaran dari segi desain dilakukan ketika sudah memperoleh kritik dan saran dari ahli media saat melakukan validasi guna menyempurnakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berikut pemaparan hasil revisi dari segi desain:

Tabel 4.13 Hasil Revisi Desain Media Pembelajaran

No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Penggunaan tombol disesuaikan ulang		
2	Background diatur ulang	Background berjalan pada halaman materi sehingga bisa membuat terganggu siswa yang memiliki gaya belajar tidak menyukai kebisingan.	Background pada halaman materi dihilangkan.
3	Membuat buku petunjuk penggunaan media	Belum ada	

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPAS

1. Analisis Spesifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash* untuk digunakan pada mata pelajaran IPAS pada substansi materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan hanya memakai tujuh tahapan dari sepuluh tahapan. Tahapan-tahapan tersebut telah diringkas dan dimodifikasi menjadi tujuh tahapan namun tetap tidak menghilangkan esensi dari tahapan yang asli. Tujuh tahapan tersebut antara lain pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk awal, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir.

Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”. Desain media dibuat dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran yang disajikan yaitu menggambarkan keragaman kerajaan-kerajaan di Indonesia. Desain media ini dibuat dengan bantuan program *Microsoft Power Point* dan *Canva* kemudian disalin ke program *Macromedia Flash* untuk menjadikan media pembelajaran yang interaktif. Hasil akhir dari media ini adalah berupa *file* aplikasi yang berjenis .exe yang bisa diakses melalui komputer atau laptop

mana pun tanpa perlu menggunakan internet. Namun media ini tidak bisa dikases melalui *smartphone* karena pengembangan media ini tidak mendukung pembuatan aplikasi yang berbasis android. Berikut pemaparan spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan:

Tabel 5.1 Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*

Rincian Media	Keterangan
Judul	Kerajaan-Kerajaan di Nusantara
Bentuk	<i>Software</i>
Jenis Media	Audio-Visual
Jenis File	.exe
Ukuran	800 × 600 <i>pixels</i>
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Materi	Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia
Sasaran	Siswa Kelas IV SD/MI
Penyusun	Ajeng Dwi Nur 'Aini

2. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran diperoleh pada saat tahapan uji coba produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berikut pemaparan analisis hasil validasi media pembelajaran.

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan dengan Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I saat tahapan uji coba produk. Beliau ialah dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli pada substansi materi sosial pada mata pelajaran IPAS. Hasil validasi dengan beliau menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa bagian pada media dari segi materi yang membutuhkan perbaikan, di antaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Menambahkan CP pada media pembelajaran agar bisa diketahui ATP nya.
- 2) Menambahkan ATP yang mengarah pada tingkat berpikir tinggi yaitu C4 atau di atasnya dan mengurutkan ATP dari tingkat berpikir rendah ke tinggi.
- 3) Melengkapi dan menyesuaikan materi dengan ATP serta menambahkan materi yang mengandung dimensi sikap.
- 4) Menambahkan periodisasi setiap kerajaan untuk mempermudah siswa mempelajari materi pelajaran dengan runtut.
- 5) Menyesuaikan quiz dengan ATP dan gambar yang terdapat pada soal quiz harus ada pada materi yang disajikan.
- 6) Menambahkan referensi yang digunakan dalam penyusunan materi pembelajaran.

Poin-poin yang telah disebutkan di atas menjadi masukan bagi peneliti untuk merevisi media yang telah dibuat. Setelah semua bagian tersebut direvisi, peneliti melakukan validasi kembali kepada ahli materi. Hasil validasi yang kedua menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah baik dan valid sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Hasil validasi oleh validator yang terdapat pada tabel 4.1 dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Materi pelajaran sudah sangat sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 2) Materi pelajaran sudah sangat sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran.

- 3) Gambar sudah sesuai dengan materi pelajaran.
- 4) Konsep materi yang diberikan sudah sangat benar ditinjau dari aspek keilmuan.
- 5) Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut dengan sangat baik.
- 6) Terdapat pembahasan materi yang disajikan dengan sangat baik.
- 7) Bahasa pada media sudah jelas dan sesuai dengan materi pelajaran.
- 8) Tata bahasa dan ejaan sangat mudah dibaca.
- 9) Bahasa yang dipakai sangat mudah dimengerti.
- 10) Struktur kalimat pada media disajikan dengan sangat lugas dan tegas.
- 11) Materi dalam media bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan baik.
- 12) Materi dalam media bisa dipahami dengan sangat mudah oleh siswa.
- 13) Kuis dalam media sudah sesuai dengan materi yang diberikan.
- 14) Kuis dalam media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa dengan baik.
- 15) Media pembelajaran bisa membuat siswa aktif dalam belajar dengan sangat baik.

Hasil validasi tersebut setelah dianalisis mendapatkan skor total yaitu 70 dan jika dipersentasekan mendapatkan nilai 93,3%. Berdasarkan kriteria skala likert pada tabel 3.1 maka nilai tersebut artinya “Sangat Valid” sehingga media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara”

berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS tidak memerlukan revisi dan sudah bisa dipakai pada pembelajaran.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd saat tahapan uji coba produk. Beliau adalah dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli pada desain pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Hasil validasi dengan beliau menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa bagian pada media dari segi desain yang membutuhkan perbaikan, di antaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan ulang penggunaan tombol pada media agar sesuai dengan halaman yang dituju.
- 2) Mengatur ulang *background* dalam media, bisa dengan dikecilkan volumenya atau dihilangkan suaranya agar tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa yang tidak menyukai kebisingan.
- 3) Membuat buku panduan pengoperasian media supaya bisa mempermudah siswa dan guru ketika memakai media pembelajaran.

Poin-poin yang telah disebutkan di atas menjadi masukan bagi peneliti untuk merevisi media yang telah dibuat. Hasil validasi desain media menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah baik dan valid sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Hasil validasi oleh validator yang terdapat pada tabel 4.3 dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran sangat mudah dalam pengoperasian.
- 2) Petunjuk penggunaan pada media sudah jelas.

- 3) Tata letak komponen dalam media sudah sesuai.
- 4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media sudah sesuai.
- 5) Warna desain sudah sangat menarik.
- 6) *Background* media dan animasi sudah sangat menarik.
- 7) Antar halaman disajikan dengan sangat menarik.
- 8) Tulisan pada media bisa dibaca dengan sangat jelas.
- 9) Gambar ilustrasi dengan materi pembelajaran sudah sesuai.
- 10) Bentuk ilustrasi yang dipilih sudah sesuai dengan materi pembelajaran.
- 11) Bentuk desain media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa.
- 12) *Backsound* yang digunakan pada media sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
- 13) Efek suara pada media sudah sangat sesuai dengan tampilan gambar.
- 14) Bentuk dan tampilan kuis yang diberikan sangat menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.
- 15) Media pembelajaran sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru.

Hasil validasi tersebut setelah dianalisis mendapatkan skor total yaitu 68 dan jika dipersentasekan mendapatkan nilai 90,6%. Berdasarkan kriteria skala likert pada tabel 3.1 maka nilai tersebut artinya “Sangat Valid” sehingga media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS tidak memerlukan revisi dan sudah bisa dipakai pada pembelajaran.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan dengan Ibu Mar'atus Sholihah, S.Pd saat tahapan uji coba produk. Beliau adalah guru kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang. Hasil validasi dengan beliau menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah baik dan bagus sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Hasil validasi oleh beliau yang terdapat pada tabel 4.5 dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Materi pelajaran sudah sangat sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 2) Materi pelajaran sudah sangat sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran.
- 3) Materi pelajaran dibuat dengan runtut dan sistematis.
- 4) Media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa maupun guru.
- 5) Pengoperasian media pembelajaran sangat mudah dilakukan.
- 6) Media pembelajaran sangat memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS.
- 7) Media yang dikembangkan dapat dengan baik meningkatkan minat belajar siswa.
- 8) Materi yang disajikan bisa siswa pahami dengan mudah.
- 9) Jenis dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran dapat dibaca dan dipahami dengan mudah.
- 10) Gambar sudah sangat sesuai dengan materi pelajaran.
- 11) Tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran sudah sangat menarik.
- 12) Kuis pada media sudah sangat sesuai dengan materi yang diberikan.

- 13) Kuis pada media dapat dengan baik mengukur tingkat pemahaman siswa.
- 14) Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* menjadi inovasi terhadap media pembelajaran materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPAS.
- 15) Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* bisa meningkatkan penguasaan materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPAS.

Hasil validasi tersebut setelah dianalisis mendapatkan skor total yaitu 69 dan jika dipersentasekan mendapatkan nilai 92%. Berdasarkan kriteria skala likert pada tabel 3.1 maka nilai tersebut artinya “Sangat Valid” sehingga media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS tidak memerlukan revisi dan sudah bisa digunakan dalam pembelajaran.

3. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Analisis kelebihan dan kekurangan pada media dipaparkan sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi

kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPAS.

- 2) Media yang dikembangkan memiliki berbagai menu pilihan yang isinya informatif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa seperti adanya quiz tebak gambar.
- 3) Materi dan soal latihan yang disajikan pada media mampu mendorong kemampuan kognitif siswa mulai C1 hingga C4.
- 4) Ukuran *file* media yang dikembangkan tidak besar sehingga tidak memakan memori penyimpanan dan tidak membuat lambat dalam pengoperasian media.
- 5) Media pembelajaran bisa dipakai di komputer atau laptop manapun tanpa memasang aplikasi tambahan dan tanpa menggunakan internet.

b. Kekurangan

- 1) Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan ini hanya bisa dipakai di komputer atau laptop dan tidak bisa dipakai di *smartphone*.
- 2) Materi yang dimasukkan pada media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS ini hanya substansi materi IPS dan tidak mengandung substansi materi IPA.
- 3) Tidak terdapat video pembelajaran yang dimasukkan dalam materi pembelajaran pada media yang dikembangkan.

B. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPAS

Respon seluruh siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang terhadap kemenarikan media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* diperoleh dari angket yang diberikan setelah pengimplementasian media pembelajaran tersebut pada pembelajaran IPAS saat uji coba kelompok besar. Hasil kemenarikan media yang terdapat pada tabel 4.8 dipaparkan sebagai berikut:

1. Siswa berpendapat bahwa materi dalam media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” disajikan dengan sangat lengkap.
2. Siswa berpendapat bahwa materi dalam media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” mudah dipahami.
3. Siswa berpendapat bahwa isi pada media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” disajikan dengan sangat lengkap.
4. Siswa berpendapat bahwa bahasa yang dipakai jelas sehingga siswa bisa memahami materi pelajaran dengan sangat mudah.
5. Siswa berpendapat bahwa bahasa pada kuis disajikan dengan sangat jelas.
6. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” bisa mereka gunakan dengan sangat mudah.
7. Siswa berpendapat bahwa tampilan menu-menu pada media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” menarik perhatian mereka.
8. Siswa berpendapat bahwa tampilan warna pada media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar mereka.

9. Siswa berpendapat bahwa tampilan gambar, animasi, dan suara pada media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” sangat menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar mereka.
10. Siswa berpendapat bahwa bentuk dan ukuran huruf sangat menarik dan jelas dibaca.
11. Siswa berpendapat bahwa bentuk kuis sangat menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan.
12. Siswa berpendapat bahwa media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” membuat mereka merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS.
13. Siswa berpendapat bahwa media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” membuat mereka merasa sangat bersemangat dalam belajar.
14. Siswa berpendapat bahwa media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” bisa membangkitkan motivasi belajar mereka.
15. Siswa berpendapat bahwa mereka berminat menggunakan media pembelajaran seperti media “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya

Hasil kemenarikan media pembelajaran bagi siswa setelah dianalisis mendapatkan skor total 1.671 dari 2.025 dan jika dipersentasekan nilainya yaitu 82,5%. Berdasarkan tabel 3.2 tentang kriteria kemenarikan media maka persentase tersebut artinya “Sangat Menarik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* dapat menyenangkan siswa dan membuat mereka tertarik dalam mempelajari

materi pelajaran IPAS. Hal ini merupakan pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran di kelas yaitu pembelajaran bisa menjadi lebih menarik. Media yang menyatu dengan pembelajaran bisa digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka tetap memperhatikan pembelajaran (Arsyad, 2014).

C. Analisis Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPAS

Salah satu tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* ialah untuk mengetahui apakah media tersebut bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar tersebut dapat diketahui dari hasil *pre-test* saat sebelum penerapan media dan *post-test* saat setelah penerapan media.

Hasil rata-rata nilai *pre-test* siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ialah 48,7. Sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ialah 75,9. Berdasarkan hasil rata-rata nilai tersebut maka bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS ketika sebelum dan setelah memakai media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash*.

Selanjutnya nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan analisis uji-T dengan *paired samples t-test* pada aplikasi SPSS 25. Hasil analisis

menunjukkan bahwa uji coba hasil belajar siswa memiliki nilai probabilitas (Sig.) 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai probabilitas (Sig.) $< 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang telah dilakukan pada pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia pada siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang menunjukkan bahwa:

1. Media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS merupakan media yang dapat dipakai pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Media ini berisi materi pelajaran, soal latihan, gambar, dan animasi yang mendukung isi materi pelajaran. Bentuk media ini ialah berupa aplikasi jenis audio-visual yang dapat dibuka melalui komputer atau laptop manapun tanpa harus memasang aplikasi tambahan serta tanpa menggunakan data internet.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini sudah divalidkan oleh para validator. Tingkat kevalidan media pembelajaran dari hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase 93,3%. Persentase tersebut artinya media pembelajaran sudah “Sangat Valid”. Kemudian tingkat kevalidan media pembelajaran dari hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 90,6%. Persentase tersebut artinya media pembelajaran sudah “Sangat Valid”. Selanjutnya tingkat kevalidan media pembelajaran dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran

mendapatkan persentase 92% yang artinya media pembelajaran sudah “Sangat Valid”. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* ialah media yang valid atau layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

2. Berdasarkan hasil uji coba penggunaan media pada seluruh siswa, tingkat kemenarikan media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS mencapai persentase 82,5% yang artinya media tersebut “Sangat Menarik” bagi siswa. Berdasarkan komentar siswa, mereka merasa senang dan tertarik dalam mempelajari materi pelajaran IPAS menggunakan media tersebut. Mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi seru, mengasyikkan, dan mereka menjadi lebih paham dengan materi pelajaran yang diberikan.
3. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 48,7 yang mengalami kenaikan pada nilai rata-rata *post-test* siswa yaitu 75,9. Dari hasil analisis uji-T dengan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa uji coba hasil belajar siswa memiliki nilai probabilitas (Sig.) 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05, sehingga H_a diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Kerajaan-Kerajaan di Nusantara” berbasis

Macromedia Flash mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang pada mata pelajaran IPAS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran-saran yang diberikan dalam pengembangan media ini ialah:

1. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini terbukti memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS sehingga diharapkan guru bisa menggunakan media ini dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia.
2. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini hanya ditujukan bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang dan pengembangannya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan fasilitas di sekolah, sehingga jika ingin memperbanyak produk dan menyebarkan produk maka sebaiknya dilakukan perbaikan dan penyesuaian produk agar bisa sesuai dengan karakteristik siswa lain dan fasilitas yang dimiliki sekolah tersebut.
3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini ialah materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI sehingga media tersebut memerlukan pengembangan lebih lanjut pada materi-materi yang lainnya.
4. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini masih memerlukan pengembangan materi dengan mengintegrasikan sikap spiritual dan sikap

sosial pada siswa serta pengembangan materi dengan menyajikan video pembelajaran untuk memperjelas materi.

5. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan ini hanya dapat dibuka dengan komputer atau laptop sehingga bagi peneliti selanjutnya bisa diupayakan agar media terhubung dengan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (2nd Ed.). Gava Media.
- Dhani, T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang* [Skripsi]. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Dwi Pangestu, D., Purwadi, & Agustini, F. (2019). Pengembangan Media Paraglo (Puzzle Gambar Rumah Adat Joglo) Berbasis Model Number Head Together Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17389>
- Fitriani, F. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *Peka*, 4(2), 137–142.
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186–203. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Teropong Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam) di Nusantara*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2). <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Kharisma, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi dan Petrokimia di Kelas XI MAS Muta'allimin Aceh Besar* [Skripsi]. UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Maghfiroh, W. (2020). Dampak Teknologi Informasi (IT) Terhadap Dunia Pendidikan. *Prosiding Pascasarjana IAIN Kediri*, 3, 241–254.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maulana, M. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Keragaman Agama di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Al Maarif 12 Ardimulyo* [Skripsi]. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164.
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; 1st Ed.). Tahta Media Group.
- Nulinnaja, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Macromedia Flash 8 di MI Sulaimaniyah Mojoagung Jombang* [Tesis]. Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Rusilowati, A., Juhadi, & Widiyatmoko, A. (2022, April). *Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. <https://mipa.unnes.ac.id/v3/2022/04/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis* (I. S. Azhar, Ed.; 1st Ed.). Kencana.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran* (1st Ed.). Kencana.
- Shaliha, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Geometri Molekul di SMA Negeri 2 Meulaboh* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (25th Ed.). Alfabeta.
- Syabrina, M., & Sulistyowati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 25–36.

Wahyuningsih, A. (2015). *Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember* [Skripsi]. Universitas Jember.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (R. A. Kusumaningtyas, Ed.; 1st Ed.). Bumi Aksara.

Yulia, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri I Gunung Talang. *Jurnal Dimensi*, 2(2).

Yuliana, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pokok Materi Pythagoras di Kelas VIII SMP* [Skripsi]. UIN Raden Intan Lampung.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 862/Un.03.1/TL.00.1/03/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

31 Maret 2023

Kepada
Yth. Kepala SDN Merjosari 4 Kota Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ajeng Dwi Nur 'Aini
NIM : 19140076
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang
Lama Penelitian : April 2023 sampai dengan Juni 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Atas Nama,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2: Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI MERJOSARI 04
KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG
Jl. Tirtomulyo 38 Genting Merjosari Tlp. (0341) 553951 Malang
Email : sdm3tjosari4@gmail.com



SURAT KETERANGAN

No. 421.2/078/35.73.401.01.180/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMAD JAINURI, S.Pd
NIP : 19700921 199304 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat Lembaga : Jl. Tirtomulyo No. 38, Merjosari, Lowokwaru, Kota Malang

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa Program S-1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang bernama :

Nama : AJENG DWI NUR 'AINI
NIM : 19140076
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah menyelesaikan Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang" untuk Tugas Akhir/Skripsi yang bersangkutan mulai bulan April 2023 – Juni 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya dengan penuh tanggung jawab.

Malang, 05 Juni 2023
Kepala SDN Merjosari 4,

MUHAMAD JAINURI, S.Pd
NIP. 19700921 199304 1 001

Lampiran 3: Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398, Faximile (0341) 552398 Malang
Website: <http://iik.uin-malang.ac.id>, Email: fiik@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Ajeng Dwi Nur 'Aini
NIM : 19140076
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di
SDN Merjosari 4 Kota Malang
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP : 19910919201802012143

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	5 Desember 2022	Judul penelitian	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
2	3 Januari 2023	Bab 1 proposal penelitian	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
3	17 Januari 2023	Instrumen pengumpulan data	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
4	6 Februari 2023	Bab 1, 2, dan 3 proposal penelitian	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
5	8 Februari 2023	Revisi proposal penelitian	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
6	9 Februari 2023	Meminta persetujuan proposal skripsi	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
7	17 Maret 2023	Revisi proposal skripsi	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
8	7 April 2023	Instrumen validasi media	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
9	8 Mei 2023	Teknis penelitian	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
10	11 Mei 2023	Konsultasi media pembelajaran dan buku petunjuk penggunaan media	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
11	7 Juni 2023	Hasil penelitian dan Bab 4-6	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>
12	8 Juni 2023	Konsultasi hasil revisi bab 4-6 dan meminta persetujuan ujian skripsi	<i>Vannisa Aviana Melinda</i>

Lampiran 4: Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-~~2435~~/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023 03 April 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ajeng Dwi Nur 'Aini
NIM : 19140076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari
4 Kota Malang
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002



Lampiran 5: Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-~~2433~~/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

03 April 2023

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.


Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ajeng Dwi Nur 'Aini
NIM : 19140076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari
4 Kota Malang
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
Bid. Akademik

Mohamad Walid, M.A.
08232000031002

Lampiran 6: Angket Penilaian Validator Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Nama : Waluyo Setriono Adji, M.Pd.T
NIP : 198712142015031003
Instansi : VIN Malang
Pendidikan : S2
Alamat : Jl. Flamboyan Raya B No.3

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Angket Validasi Materi Pelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran				✓	
4.	Kebenaran konsep materi yang diberikan ditinjau dari aspek keilmuan					✓
5.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis					✓

	dan runtut					
6.	Terdapat pembahasan pada setiap materi yang disajikan dalam media					✓
7.	Gaya bahasa yang digunakan dalam media sudah jelas dan sesuai dengan materi pelajaran				✓	
8.	Tata bahasa dan ejaan mudah dibaca					✓
9.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti					✓
10.	Struktur kalimat yang digunakan lugas dan tegas					✓
11.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	
12.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa					✓
13.	Kuis pada media sudah sesuai dengan materi yang diberikan				✓	
14.	Kuis pada media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa				✓	
15.	Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar					✓

C. Kritik dan Saran

Sudah bagus, perlu minor dengan catatan

Dosen Pembimbing



Vonnisa Aviana Melinda, M.Pd

Malang, 17.....4.....2023.....

Validator Materi Pembelajaran



Wahyu Satro Adhi, M. Pd I

Lampiran 7: Angket Penilaian Validator Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Nama : WIKU Aji Nugra
NIP : 19940409 2019031007
Instansi : PGMI UIN MALANG
Pendidikan : MAJISTER
Alamat : J. SURAYANA 30. MALANG

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrument Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian					✓
2.	Petunjuk penggunaan pada media sudah jelas				✓	
3.	Kesesuaian tata letak komponen pada media pembelajaran yang dibuat				✓	
4.	Kesesuaian dalam memilih ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media				✓	
5.	Pemilihan warna desain menarik					✓
6.	Pemilihan <i>background</i> media dan animasi menarik					✓

7.	Penyajian antar halamannya menarik					✓
8.	Tulisan pada media bisa dibaca dengan jelas					✓
9.	Kesesuaian antara gambar ilustrasi dengan materi pembelajaran				✓	
10.	Kesesuaian dalam memilih bentuk ilustrasi dengan materi pembelajaran				✓	
11.	Kesesuaian bentuk desain media pembelajaran dengan karakteristik siswa				✓	
12.	Background yang digunakan pada media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
13.	Efek suara pada media sesuai dengan tampilan gambar					✓
14.	Bentuk dan tampilan kuis yang diberikan menarik dan sesuai dengan materi pelajaran					✓
15.	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru					✓

C. Kritik dan Saran

<ul style="list-style-type: none"> - PENYAJIAN TAMPILAN DI SESUAIKAN ULANG - BACKGROUND DI AMIR ULANG

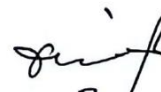
Malang, 11 APRIL 2023

Dosen Pembimbing

Validator Desain Media



Vannisa Ariana Melinda, M.Pd



WIKU

Lampiran 8: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Nama : MAR'ATUS SHOLIHAH, S.Pd
NIP : 19920828 2019 02 2003
Instansi : SDN MERJOSARI 4
Pendidikan : SI
Alamat : Grand Trio Residence B-4, Karangploso, Kab. Malang

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Angket Validasi Materi Pelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran					✓
3.	Materi pelajaran disajikan secara sistematis dan runtut				✓	
4.	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa maupun guru				✓	
5.	Media pembelajaran mudah dalam					✓

	pengoperasian					
6.	Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPAS					✓
7.	Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	
8.	Materi yang diberikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh siswa				✓	
9.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dapat mudah dibaca dan dipahami				✓	
10.	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran					✓
11.	Tampilan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik					✓
12.	Kuis pada media sudah sesuai dengan materi yang diberikan					✓
13.	Kuis pada media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa				✓	
14.	Media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> merupakan inovasi terhadap media pembelajaran materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPAS					✓
15.	Media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> mampu meningkatkan penguasaan materi sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPAS					✓

C. Kritik dan Saran

Sudah bagus.

Dosen Pembimbing



Vannisa Ariana Melinda, M.Pd
19910919201802012143

Malang, 14 April 2023

Validator Ahli Pembelajaran



Mariatus Sholihah, S.Pd
19920828 201902 2003

Lampiran 9: Angket Sebelum Penerapan Media Pembelajaran

**ANGKET SISWA PADA SAAT SEBELUM PENERAPAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA
KELAS IV DI SDN MERJOSARI 4 KOTA MALANG**

Nama : Putri Mozza Vagostin
No. Absen : 21
Kelas : 4

Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti pertanyaan-pertanyaan yang disediakan pada kolom.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom Ya/Tidak.
3. Berilah alasan mengapa kamu memilih jawaban tersebut pada kolom keterangan.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah kamu senang mengikuti pembelajaran IPAS?	✓		karena pembelajaran sangat mudah
2.	Apakah menurutmu mata pelajaran IPAS itu sulit?		✓	karena saya saja pembelajaran ipas
3.	Apakah kamu paham ketika guru hanya menjelaskan pelajaran IPAS yang ada di buku saja?		✓	karena agali tidak jelas
4.	Pernahkah kamu merasa bosan ketika guru menjelaskan pelajaran IPAS yang ada di dalam buku saja?	✓		karena agak membosankan
5.	Apakah kamu merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal pada pelajaran IPAS? Jika iya, apa kesulitan yang kamu alami?		✓	tidak karena aku sudah belajar di rumah
6.	Apakah kamu selalu mendapatkan hasil yang memuaskan dari soal-			

	soal pada pelajaran IPAS yang kamu kerjakan?	✓		karena soal nya sangat mudah
7.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran setiap kali pembelajaran IPAS?	✓		bisanya menilai buku
8.	Jika iya, apakah kamu senang dan tertarik menggunakan media tersebut?	✓		iya sangat tertarik
9.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran kamu menjadi lebih paham dan bersemangat dengan materi yang diajarkan?	✓		iya karena lebih jelas
10.	Apakah kamu bersedia dan siap jika menggunakan media pembelajaran yang lain pada mata pelajaran IPAS?	✓		karena saya suka pelajaran ipas

Lampiran 10: Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET RESPON SISWA TENTANG KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPAS (UJI COBA KELOMPOK KECIL)

Nama : Ahmad Rizky Al Farisi
No. Absen : 4
Kelas : 4

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti pernyataan-pernyataan yang disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu dan berilah tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban.
3. Tulislah komentar/ saran untuk media pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" pada mata pelajaran IPAS yang telah kamu gunakan.

B. Instrumen Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Materi dalam media pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" disajikan dengan lengkap					✓
2.	Materi dalam media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" mudah dipahami				✓	
3.	Isi pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" disajikan dengan lengkap				✓	
4.	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami materi pelajaran dengan mudah			✓		
5.	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas			✓		
6.	Media pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" bisa saya gunakan dengan mudah				✓	
7.	Tampilan menu-menu pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" menarik perhatian			✓		

No.	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
8.	Tampilan warna pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar			✓		
9.	Tampilan gambar, animasi, dan suara pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar					✓
10.	Bentuk dan ukuran huruf menarik dan jelas dibaca			✓		
11.	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan				✓	
12.	Media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS				✓	
13.	Media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" membuat saya merasa bersemangat dalam belajar					✓
14.	Media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" bisa membangkitkan motivasi belajar saya			✓		
15.	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya				✓	

C. Komentar/ Saran

Saya merasa cukup mudah menggunakan aplikasi ini dan saya senang menggunakan aplikasi ini

Lampiran 11: Angket Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Besar

ANGKET RESPON SISWA TENTANG KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPAS (UJI COBA KELOMPOK BESAR)

Nama : Putri Mozza Vagos Lin
No. Absen : 21
Kelas : 4

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti pernyataan-pernyataan yang disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu dan berilah tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban.
3. Tulislah komentar/ saran untuk media pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" pada mata pelajaran IPAS yang telah kamu gunakan.

B. Instrumen Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Materi dalam media pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" disajikan dengan lengkap				✓	
2.	Materi dalam media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" mudah dipahami			✓		
3.	Isi pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" disajikan dengan lengkap			✓		
4.	Bahasa yang digunakan jelas sehingga saya bisa memahami materi pelajaran dengan mudah					✓
5.	Bahasa yang digunakan dalam kuis disajikan dengan jelas			✓		
6.	Media pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" bisa saya gunakan dengan mudah			✓		
7.	Tampilan menu-menu pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" menarik perhatian					✓

No.	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
8.	Tampilan warna pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar					✓
9.	Tampilan gambar, animasi, dan suara pada media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" menarik sehingga membangkitkan minat dalam belajar					✓
10.	Bentuk dan ukuran huruf menarik dan jelas dibaca					✓
11.	Bentuk kuis menarik sehingga menyenangkan ketika dikerjakan					✓
12.	Media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" membuat saya merasa senang ketika menggunakannya dalam pelajaran IPAS				✓	
13.	Media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" membuat saya merasa bersemangat dalam belajar			✓		
14.	Media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" bisa membangkitkan motivasi belajar saya					✓
15.	Saya berminat menggunakan media pembelajaran seperti media "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" untuk materi-materi atau pelajaran yang lainnya					✓

C. Komentar/ Saran

saya sangat senang menggunakan media ini karena sangat menyenangkan

Lampiran 12: Tabel Analisis Hasil Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Kecil

No	Responden	Item Pertanyaan Ke-															ΣX	ΣX_i	P (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Ahmad Rizky A	5	4	4	3	3	4	3	3	5	3	4	4	5	3	4	57	75	76
2	Alvin Dewangga A	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80
3	Dendy Ferdiansyah	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	65	75	86,7
4	Iqbal Alifian Amirul	5	4	5	4	5	3	5	3	2	3	4	5	4	3	5	60	75	80
5	Keyla Anatasya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100
6	Nayla Zarta Amellia	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	70	75	93,3
7	Nevan Praditya F	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	61	75	81,3
ΣX		34	32	31	30	29	29	31	26	29	28	30	32	30	28	29	448	525	597,3
ΣX_i		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	525	525	700
Persentase (%)		97,1	91,4	88,6	85,7	82,9	82,9	88,6	74,3	82,9	80	85,7	91,4	85,7	80	82,9	85,3	100	85,3

Lampiran 13: Tabel Analisis Hasil Kemenarikan Media Uji Coba Kelompok Besar

No	Responden	Item Pertanyaan Ke-															ΣX	ΣX_i	P (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Achmad Maulana R	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	71	75	94,7
2	Adinda Veronica D	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	4	3	4	3	4	62	75	82,7
3	Ahmad Rizky A	4	3	3	3	5	4	3	4	4	3	5	3	4	3	3	54	75	72
4	Alika Nicky Meirisa	4	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	66	75	88
5	Alvin Dewangga A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80
6	Anatasya Fahira	5	4	5	3	3	4	3	5	3	4	4	3	4	5	5	60	75	80
7	Andi Kaila Nathania	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	67	75	89,3
8	Andra Pradhiki Putra	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	98,7
9	Chilo Alen Noval L	1	2	1	5	5	4	5	1	2	2	2	1	4	3	3	41	75	54,7
10	Dema Pratama A	3	4	5	4	2	3	4	4	5	3	2	5	3	5	2	54	75	72
11	Dendy Ferdiansyah	3	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	4	5	3	61	75	81,3
12	Hasna Aini	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80
13	Iqbal Alifian Amirul	5	4	5	4	5	5	3	3	4	5	4	3	5	4	3	62	75	82,7
14	Keyla Anatasya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100
15	Khanial Dwi Andara	5	3	4	5	5	5	3	3	5	5	4	3	5	3	5	63	75	84
16	Laylatul Qothimah	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	69	75	92
17	Mohammad Bilal S	5	2	4	5	4	5	5	3	5	4	3	4	5	3	5	62	75	82,7
18	Nayla Zarta Amellia	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	69	75	92
19	Nevan Praditya F	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	61	75	81,3
20	Nur Aini	3	4	3	5	3	3	4	3	5	4	3	5	3	3	4	55	75	73,3
21	Putri Mozza V	4	3	3	5	3	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	63	75	84

22	Rafa Kian Aditya P	3	4	2	5	5	4	3	3	3	4	2	1	4	5	3	51	75	68
23	Rendi Aldiansah	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	57	75	76
24	Rifqi Hafid Ilham S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100
25	Sakura Azhaliya H	4	5	3	4	3	3	4	3	4	3	5	2	3	5	3	54	75	72
26	Wahyu Hari Pratama	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	68	75	90,7
27	Adji Hasmoro	4	5	3	4	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	3	57	75	76
$\sum X$		114	108	111	121	114	112	108	105	117	114	112	101	112	114	108	1671	2025	2228
$\sum Xi$		135	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135	2025	2025	2700
Persentase (%)		84,4	80	82,2	89,6	84,4	83	80	77,8	86,7	84,4	83	74,8	83	84,4	80	82,5	100	82,5

Lampiran 14: Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPAS

Nama : MAR'ATUS SHOLIHAH, S.Pd

Instansi : SDN MERJOSARI 4

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pernyataan dan skor, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
2. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Angket Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)				✓	
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa				✓	
3.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan bahan ajar					✓
4.	Materi disajikan dengan jelas				✓	
5.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah				✓	
6.	Media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik siswa					✓
7.	Tampilan visual media pembelajaran menarik					✓
8.	Tata letak dan <i>layout</i> pada media sudah tepat					✓
9.	Bentuk dan ukuran huruf disajikan dengan jelas					✓
10.	Bentuk kuis pada media menarik				✓	

11.	Soal latihan pada media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa				✓	
12.	Media pembelajaran "Kerajaan-Kerajaan di Nusantara" efisien digunakan dalam proses pembelajaran IPAS				✓	
13.	Media pembelajaran "Kerajaan-Kerajaan di Nusantara" dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPAS					✓
14.	Media pembelajaran "Kerajaan-Kerajaan di Nusantara" dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓	
15.	Media pembelajaran "Kerajaan-Kerajaan di Nusantara" membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar					✓

C. Komentar/ Saran

Media sudah sangat bagus. Bisa dikembangkan untuk materi - materi yang lain.

Malang, 24 Mei 2023.

Guru Kelas IV



Mar'atur Sholihah, S.Pd
NIP. 19920828 201902 2003

Lampiran 15: Sampel Hasil *Pre-Test*

$S = 12$
 $B = 8$

40

SOAL PRE TEST

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN MERJOSARI 4 KOTA MALANG

Nama : Andi kaila nathania kalista
No. Absen : 07
Kelas : 4

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada pilihan jawaban yang paling tepat!

1. Kerajaan bercorak Hindu-Buddha diperkirakan berdiri di Indonesia sejak abad ke-4 M. Kerajaan Hindu yang pertama kali berdiri di Indonesia adalah kerajaan.....
 - a. Tarumanegara
 - b. ~~X~~ Kutai
 - c. Singosari
 - d. Majapahit
2. Raja Purnawarman merupakan raja yang pernah berkuasa dan sangat terkenal dalam sejarah Kerajaan Tarumanegara karena.....
 - a. ☒ Memerintahkan penggalian Sungai Gomati dan Candrabaga
 - b. Menyedekahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum Brahmana
 - c. ~~X~~ Mengarang Kitab Negarakertagama
 - d. Menguasai hampir seluruh wilayah Nusantara dan negara tetangga
3. Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai prasasti.....
 - a. Tugu
 - b. Kebon Kopi
 - c. ~~X~~ Ciaruteun
 - d. Pasir Awi
4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Candi pada gambar tersebut adalah peninggalan kerajaan.....

- a. ~~X~~ Kutai
 - b. Tarumanegara
 - c. ☒ Mataram Hindu
 - d. Majapahit
5. Salah satu peninggalan Kerajaan Kutai adalah tujuh buah Yupa. Yupa adalah tugu batu yang ditulis menggunakan huruf Pallawa. Dari salah satu Yupa tersebut diketahui bahwa

raja yang memerintah kerajaan Kutai saat itu adalah Mulawarman. Namanya dicatat dalam Yupa karena.....

- a. Keberaniannya mengusir musuh dalam negeri
- b. Kebaikannya membantu rakyat miskin yang kelaparan
- ☒ c. Kedermawanannya menyedekahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum Brahmana
- ☒ d. Ketegasannya dalam memimpin Kerajaan Kutai hingga menjadi kerajaan terbesar di Nusantara

6. Kerajaan Singosari adalah kerajaan bercorak Hindu yang berdiri pada tahun 1222-1293 M di Jawa Timur. Kerajaan ini didirikan oleh raja yang bernama.....

- ☒ a. Jayabaya
- b. Purnawarman
- c. Sanjaya
- ☒ d. Ken Arok

7. Candi merupakan bangunan tempat ibadah yang dibuat dari batu dan merupakan peninggalan kerajaan agama Hindu-Budha pada masa lampau. Contoh peninggalan candi dari Kerajaan Singosari yaitu.....

- a. Candi Tikus
- b. Candi Pari
- c. Candi Mendut
- ☒ d. Candi Jago

8. Patih yang sangat berjasa bagi Kerajaan Majapahit yang mempunyai cita-cita untuk menguasai pulau-pulau di Nusantara bernama.....

- a. Hayam Wuruk
- b. Jayanegara
- ☒ c. Gajah Mada
- d. Mpu Prapanca

9. Kitab Sutasoma merupakan salah satu kitab peninggalan Kerajaan Majapahit yang dikarang oleh Mpu Tantular menggunakan bahasa Sansekerta. Slogan yang diambil dari kitab Sutasoma dan digunakan hingga kini adalah.....

- a. Tut Wuri Handayani
- ☒ b. Bhinneka Tunggal Ika
- c. Adigang, Adigung, Adiguna
- ☒ d. Lambe Satumang Kari Samerang

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Candi pada gambar di samping terletak di Mojokerto. Candi tersebut bernama.....

- ☒ a. Candi Tikus
- ☒ b. Candi Sumur
- c. Candi Kidal
- d. Candi Penataran

11. Raja Balaputradewa menjadi raja di Kerajaan Sriwijaya sekitar tahun 850 M. Pada saat pemerintahan Raja Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya. Perjuangan apa yang telah dilakukan oleh Raja Balaputradewa?

- ☒ a. Raja Balaputradewa berjuang melawan musuh yang menyerang kerajaan
- ☐ b. Raja Balaputradewa berjuang membangun armada laut yang kuat
- c. Raja Balaputradewa berjuang membangun candi-candi sebagai tempat ibadah
- d. Raja Balaputradewa berjuang menumpas kejahatan yang terjadi

12. Perbedaan antara candi buatan Dinasti Sanjaya dan Dinasti Syailendra yaitu.....

- ☐ a. Bentuk candi Dinasti Sanjaya lebih ramping sedangkan Dinasti Syailendra lebih bulat
- b. Candi Dinasti Sanjaya lebih kuat daripada candi Dinasti Syailendra
- ☒ c. Ukuran Candi Dinasti Sanjaya lebih besar daripada Dinasti Sanjaya
- d. Ukuran Candi Dinasti Syailendra lebih kecil daripada Dinasti Sanjaya

13. Kesultanan Samudera Pasai terletak di Kota Lhokseumawe yaitu Aceh bagian utara. Mata pencaharian utama masyarakat Kesultanan Samudera Pasai adalah pelayaran dan perdagangan. Pelayaran dan perdagangan di daerah tersebut menjadi ramai karena.....

- a. Banyak masyarakat yang memiliki budidaya perikanan
- ☐ b. Terletak di jalur perdagangan antara India dan Cina yaitu Selat Malaka
- c. Kesultanan Samudera Pasai merupakan kerajaan yang besar di Nusantara
- ☒ d. Sultan yang memerintah memiliki watak yang adil, bijaksana, dan dermawan

14. Masjid di bawah ini memiliki atap yang unik yang berbentuk limas dan berundak-undak sebanyak 3 bagian. Hal tersebut memiliki makna tentang ajaran Islam yaitu.....



- ☒ a. Iman, taqwa, dan Amanah
- b. Islam, ihsan, dan taqwa
- ☐ c. Iman, Islam, dan ihsan
- d. Islam, taqwa, dan Amanah

15. Upacara adat yang biasa dilakukan oleh keraton Yogyakarta dalam rangka merayakan Maulid Nabi dan juga dakwah Islam dengan kalimat syahadat dikenal dengan nama.....

- a. Lebaran ketupat
- c. Ngaben
- ☐ b. Sekaten
- ☒ d. Halal bi halal

16. Pelabuhan yang menjadi pusat perdagangan dan penyebaran agama Islam di Banten, sekaligus menjadi pintu kedatangan bangsa Portugis di Indonesia adalah pelabuhan.....

- ☒ a. Sunda Kelapa
- c. Tanjung Priok
- b. Tanjung Perak
- d. Muara Angke

17. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tokoh pada gambar di samping adalah sultan pada Kesultanan Gowa-Tallo. Sultan tersebut dijuluki sebagai "Ayam Jantan dari Timur" karena....

- ☒ a. Ketegasannya dalam memimpin Kesultanan Gowa-Tallo
- ☐ b. Keberaniannya melawan Belanda
- c. Kebijaksanaannya mengatur pemerintahan
- d. Kemandiriannya dalam mengemban amanah

18. Perjanjian yang membuat Sultan Hasanuddin sebagai Raja Gowa harus mengakui pemerintahan dan kekuasaan Belanda (VOC) di Makassar dan juga harus menyerahkan Benteng Ujung Pandang kepada Belanda adalah isi dari perjanjian.....

- a. Renville
- b. Bongaya
- c. Linggarjati
- d. Konferensi Meja Bundar

19. Penyebab keruntuhan mayoritas kerajaan Hindu-Buddha dan kesultanan Islam di Indonesia diakibatkan karena.....

- a. Raja yang tidak bisa adil kepada rakyatnya
- b. Perebutan kekayaan alam
- ☒ c. Perang saudara untuk memperebutkan tahta kekuasaan
- d. Saling mengadu domba satu sama lain

20. Perhatikan pernyataan berikut ini!

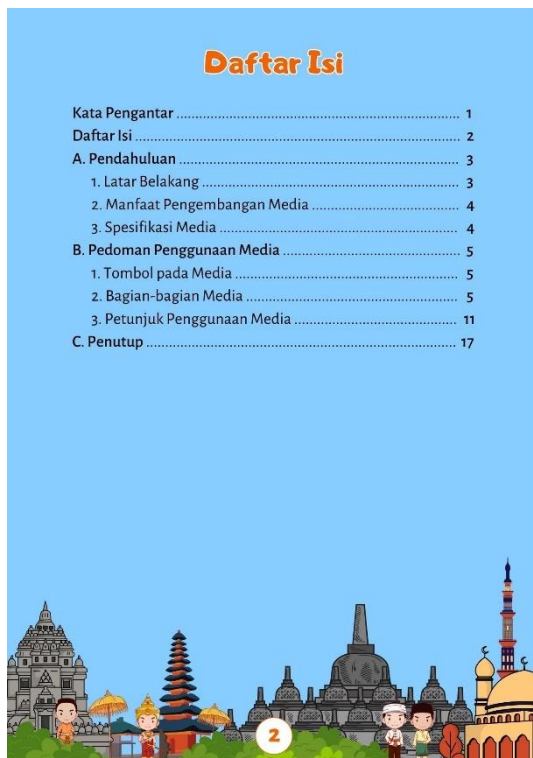
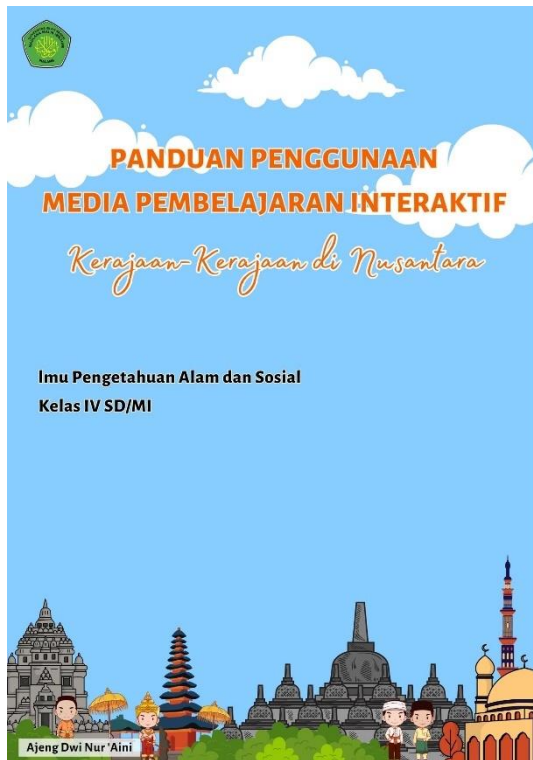
- 1) Sikap mengalah dapat mengurangi pertengkaran antar sesama
 - 2) Tidak mudah percaya pada pemimpin yang memerintah di negara ini
 - 3) Memeluk agama lebih dari satu itu diperbolehkan asal tidak menghina agama lain
 - 4) Bisa lebih menghargai pendapat orang lain agar tidak terjadi perpecahan
 - 5) Meningkatkan perilaku saling menghormati dan menghargai antar sesama manusia
- Pernyataan di atas yang merupakan hikmah yang dapat diperoleh setelah mempelajari sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam yaitu.....

- a. 1), 2), dan 3)
- b. 2), 3), dan 4)
- c. 2), 3), dan 5)
- ☒ d. 1), 4), dan 5)

Lampiran 16: Sampel Hasil *Post-Test*



Lampiran 17: Buku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran



2. Manfaat Pengembangan Media

Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* antara lain sebagai berikut:

- Meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.
- Membantu guru ketika memberikan materi pelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik.
- Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.
- Menghilangkan rasa bosan siswa dalam pembelajaran karena media yang dikembangkan berisi gambar, animasi, dan suara latar yang mendukung isi materi pelajaran.

3. Spesifikasi Media






Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- Media pembelajaran dikembangkan menggunakan program *Macromedia Flash 8* yang terdapat pada komputer.
- Materi yang dimasukkan pada media yaitu materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI.
- Isi dari media yaitu memuat teks bacaan, gambar, kuis, animasi, dan suara latar yang mendukung isi materi serta terdapat pilihan menu dengan tampilan yang menarik.
- Media pembelajaran berukuran 6 MB dan berupa file aplikasi dengan format .exe yang dapat diakses menggunakan komputer atau laptop maupun tanpa menginstal aplikasi tambahan.

B. Pedoman Penggunaan Media

1. Tombol pada Media

Adapun tombol-tombol yang dapat digunakan pada aplikasi media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* antara lain:

-  **Home** : untuk menuju ke halaman menu utama
-  **Materi** : untuk menuju ke halaman menu materi kerajaan
-  **Close** : untuk keluar dari media pembelajaran
-  **Next** : untuk menuju ke halaman selanjutnya
-  **Back** : untuk kembali ke halaman sebelumnya

2. Bagian-bagian Media

Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* memiliki beberapa bagian antara lain sebagai berikut:

a) Halaman Pembuka

Halaman pembuka ialah tampilan awal dari media pembelajaran. Untuk masuk ke halaman berikutnya dapat mengklik tombol *Mulai* dan untuk keluar dari media pembelajaran dapat mengklik tombol *Close*.



b) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisi berbagai menu yang dapat dipilih untuk memulai pembelajaran. Menu tersebut terdiri dari Petunjuk Penggunaan, CP & ATP, Materi, Quiz, Profil Penyusun, dan Referensi.



c) Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan berisi petunjuk singkat dalam menggunakan media. Selain itu, halaman ini dilengkapi juga dengan penjelasan mengenai fungsi-fungsi tombol pada media.



d) Halaman CP & ATP

Halaman CP berisi capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Kemudian dengan mengklik tombol *Next* maka akan muncul halaman ATP yang berisi alur tujuan pembelajaran yang merupakan rangkaian tujuan pembelajaran untuk mencapai CP.



Halaman Capaian Pembelajaran (CP)

Halaman Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

e) Halaman Materi

Halaman materi berisi materi tentang sejarah kerajaan bercorak Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Siswa bisa mengeklik pada salah satu materi kerajaan yang akan dipelajari. Jika siswa mengeklik pada kerajaan bercorak Hindu, maka akan muncul halaman materi kerajaan-kerajaan Hindu yang bisa dipilih. Begitu juga dengan kerajaan bercorak Buddha dan Islam. Kemudian untuk kembali ke halaman utama materi pembelajaran dapat mengeklik tombol Back.



Halaman Utama Materi Pembelajaran

Halaman Materi Kerajaan Hindu



Halaman Materi Kerajaan Buddha

Halaman Materi Kerajaan Islam

f) Halaman Quiz

Halaman quiz terdiri dari dua pilihan quiz yaitu tebak gambar dan evaluasi pembelajaran. Siswa bisa mengerjakan tebak gambar terlebih dahulu kemudian baru bisa mengerjakan evaluasi. Tebak gambar terdiri dari 5 soal sedangkan evaluasi terdiri dari 20 soal yang hasil akhirnya digunakan untuk melihat seberapa paham siswa dengan materi pelajaran yang diberikan menggunakan media ini.



Halaman Quiz



Halaman Tebak Gambar

Halaman Evaluasi

g) Halaman Profil Penyusun

Halaman profil penyusun merupakan halaman yang berisi tentang identitas diri dari pembuat media pembelajaran.



Halaman Profil Penyusun

h) Halaman Referensi

Halaman referensi merupakan halaman yang berisi sumber rujukan materi pembelajaran.



Halaman Referensi

3. Petunjuk Penggunaan Media

Tahapan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* antara lain sebagai berikut:

- Buka aplikasi media pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" bergambar yang telah dipasang pada komputer pengguna.
- Klik tombol *Mulai* pada halaman pembuka media untuk menuju ke halaman menu utama.



Tombol Mulai untuk menuju ke halaman menu utama

c) Selanjutnya, akan muncul halaman menu utama. Pertama, klik menu Petunjuk Penggunaan terlebih dahulu untuk mengetahui secara singkat cara penggunaan media. Kedua, klik menu CP & ATP untuk mengetahui capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Ketiga, klik menu Materi untuk mempelajari dan memahami materi yang tersedia pada media.



1. Klik menu Petunjuk Penggunaan
2. Klik menu CP & ATP
3. Klik menu Materi

d) Setelah mengeklik menu Materi, maka akan muncul halaman utama materi pembelajaran. Pertama, klik materi Kerajaan Bercorak Hindu terlebih dahulu. Setelah selesai mempelajari materi Kerajaan Bercorak Hindu, klik materi Kerajaan Bercorak Buddha kemudian Islam.



1. Klik materi Kerajaan Bercorak Hindu
2. Klik materi Kerajaan Bercorak Buddha
3. Klik materi Kerajaan Bercorak Islam

e) Pada materi Kerajaan Bercorak Hindu, klik nama kerajaan dengan tahun berdiri yang paling awal terlebih dahulu untuk mempelajari materi hingga sampai pada kerajaan dengan tahun berdiri yang paling akhir. Begitu pula dengan materi Kerajaan Bercorak Buddha dan Islam. Kemudian, klik tombol Back untuk kembali ke halaman utama materi pembelajaran.



Tombol Back untuk kembali ke halaman utama materi pelajaran

f) Setelah selesai mempelajari dan memahami materi, klik menu Quiz kemudian klik pilihan Tebak Gambar terlebih dahulu kemudian kerjakan soal yang tersedia. Jika sudah selesai mengerjakan, klik pilihan Evaluasi kemudian kerjakan soal yang tersedia.



1. Klik Tebak Gambar
2. Klik Evaluasi

g) Pada Tebak Gambar, klik tombol Mulai untuk memulai mengerjakan soal. Kemudian klik pada salah satu gambar yang benar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Jika gambar yang diklik benar, maka akan muncul tulisan BENAR. Jika gambar yang diklik salah, maka akan muncul tulisan SALAH. Kemudian klik tombol Next untuk lanjut ke soal berikutnya.



Tombol Back untuk kembali ke halaman Quiz

Tombol Mulai untuk mengerjakan Tebak Gambar

Klik pada salah satu gambar untuk mengetahui jawaban yang benar atau salah

Tombol Next untuk lanjut ke soal berikutnya

h) Pada Evaluasi, isikan identitas diri yaitu nama lengkap pada kolom NAMA dan kelas pada kolom KELAS, kemudian klik tombol Mulai untuk mengerjakan soal evaluasi. Klik salah satu jawaban dari A, B, C, dan D yang merupakan jawaban yang benar dari soal yang diberikan.



Tombol Back untuk kembali ke halaman Quiz

Isi nama lengkap

Isi kelas saat ini

Tombol Mulai untuk mengerjakan Evaluasi

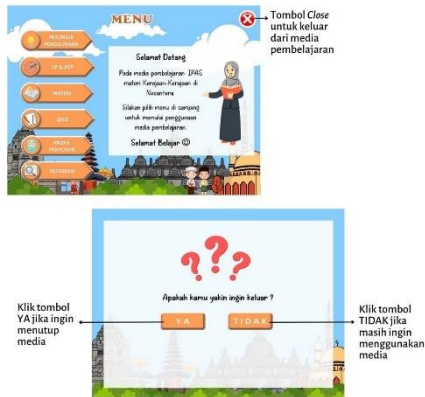
i) Jika sudah selesai mengerjakan Evaluasi, klik tombol Nilai untuk mengetahui hasil akhir dari soal yang telah dikerjakan. Kemudian akan muncul keterangan jumlah soal yang salah dan benar serta nilai yang didapatkan. Setelah itu, klik tombol Home untuk kembali.



Tombol Nilai untuk melihat nilai yang didapatkan

Tombol Home untuk kembali ke halaman menu utama

h) Setelah selesai mengerjakan Quiz, silakan pilih menu Profil Penyusun atau Referensi. Kemudian untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran, klik tombol Close dan pilih YA untuk menutup media atau pilih TIDAK jika masih ingin menggunakan media.



C. Penutup

Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran "Kerajaan-kerajaan di Nusantara" ini merupakan buku yang berisi petunjuk sebagai acuan siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dibuat oleh penyusun. Media yang dikembangkan ini berisi teks bacaan, gambar, animasi, dan suara latar yang mendukung isi materi pelajaran. Melalui media ini, guru bisa membuat pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan dalam menyampaikan materi sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI. Dengan begitu, siswa akan merasa senang dan semangat dalam pembelajaran. Harapannya, dengan digunakannya media ini dalam pembelajaran, siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan lebih semangat dalam menerima pelajaran sehingga akan membantu peningkatan hasil belajar siswa.



Lampiran 18: Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN (Wawancara dengan Guru Kelas)

Tanggal : Rabu, 11 Januari 2023
Waktu : 09.30 - Selesai
Tempat : Lab. Komputer SDN Merjosari 4 Kota Malang
Subjek Penelitian : Guru Kelas IV
Deskripsi : Wawancara dilakukan bersama Ibu Mar'atus Sholihah,
S.Pd selaku

guru kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang.
Wawancara dilakukan di laboratorium komputer sekolah
pada pukul 09.30 sampai dengan selesai.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pada kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka?	Iya, sudah.
2	Pada hari apa saja mata pelajaran IPAS diberikan?	Pelajaran IPAS di hari Rabu di jam 10.00 – 11.30
3	Saat ini sudah sampai materi apa mata pelajaran IPAS yang diberikan?	Materinya karena di Kurikulum Merdeka itu satu buku untuk satu fase, jadi materinya kemarin sampai bab Energi dan sudah selesai. Tapi masih diulang lagi hari ini membuat stempel dari kentang dan wortel.
4	Berapa jumlah siswa di kelas IV?	27 siswa.
5	Bagaimana sistem pembelajaran IPAS yang diterapkan di kelas IV? Apakah materi IPA hanya dipelajari di semester 1 dan materi IPS dipelajari pada semester 2?	Iya, semester 1 kemarin <i>full</i> IPA kemudian yang semester 2 sudah mulai di materi kerajaan-kerajaan berarti masuk ke IPS. Karena semester kemarin belum sampai praktikum kentang dan wortel tetapi kemarin sudah masuk di sejarahnya, nama-nama raja itu sudah hanya dikembalikan lagi untuk hari ini khusus praktikum yang ketinggalan di semester lalu.

6	Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran IPAS materi tentang sejarah?	Metodenya yang kemarin itu anak-anak diberi contoh-contohnya dulu, bukan ceramah tapi diberi informasi lalu anak-anak mencari sendiri. Kalau di buku IPAS sudah ada materinya dalam bentuk tabel. Kemarin itu saya ceritakan tentang sejarah karena mau pasang LCD tidak sempat. Kalau di kelas ini LCD nya lepas pasang tidak yang langsung nempel jadi perlu waktu kalau mau pasang LCD. Jadi kemarin saya ceritakan dulu nama-nama kerajaan kemudian dicontohkan candi-candi yang ada di daerah Malang.
7	Apakah pada setiap pembelajaran guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa? Jika iya, seperti apa evaluasi/penilaian yang diberikan?	Setiap pembelajaran ada evaluasi harian tapi bentuknya tidak harus selalu tulis, ada lisan, ada juga cuma ditanya satu satu. Kemudian untuk mengambil nilai berupa angka itu memakai kertas (tulis). Kemaren ada beberapa soal tentang sejarah seperti nama-nama raja kerajaan.
8	Apakah ada hambatan atau kesulitan yang guru alami dalam menyampaikan materi tentang sejarah di kelas? Jika ada, bagaimana cara guru untuk mengatasi kesulitan tersebut?	Iya sulit karena anak-anak sebenarnya harus lihat langsung seperti menggunakan video, LCD tapi kadang juga terkendala tidak bisa memasangnya, waktunya tidak cukup, memang harus ada media yang benar. Nanti juga pasti ada agenda jalan-jalan ke candi agar anak-anak bisa tahu bahwa candi itu ternyata peninggalan sejarah bukan yang dari Allah tiba-tiba jadi candi.
9	Apakah siswa merasa kesulitan dalam memahami materi tentang sejarah yang disampaikan?	Anak-anak kemarin baru mengerjakan soal tapi <i>open book</i> . Sepertinya nanti jika dikasih soal yang tidak <i>open book</i> otomatis kesulitan karena juga susah kalau memahami sejarah untuk anak kelas IV SD. Yang penting dia tahu dulu tapi nanti kalau di akhirnya pasti ada soal-soal yang membutuhkan ingatan nah itu masih belum sampai kesana.
10	Apakah dalam pembelajaran tersebut menggunakan media pembelajaran? Jika iya, media apa yang digunakan?	Media yang digunakan untuk pembelajaran sejarah itu buku dari perpustakaan, video dari <i>youtube</i> , dan nanti akan dilaksanakan langsung datang ke lokasinya jadi medianya menggunakan benda nyata. Karena media yang paling bagus itu sebenarnya benda nyata langsung. Tapi kalau kita tidak bisa membawa candi kesini berarti boleh pake gambar dan video.
11	Apakah ada hambatan yang dialami guru dalam membuat media	Jadi selama ini karena guru juga tuntutannya banyak dan kelas juga tidak bisa ditinggal, jadi

	pembelajaran? Jika iya, apa hambatan tersebut?	kita tidak membuat tapi mencari media yang sudah ada.
12	Apakah ada kesulitan yang dialami guru dalam menggunakan media pembelajaran? Jika iya, apa kesulitan tersebut?	Kalau saya sendiri untuk masalah IT tidak ada kesulitan. Kelas IV itu sudah harus melek IT, jadi memang ada pelajaran TIK. Nah disitu saya biasanya ajak anak-anak kalau saya tidak bisa mencarikan materi karena di buku Kurikulum Merdeka itu materinya terbatas jadi guru harus mencari sendiri terus. Ketika saya sudah kehabisan bahan akhirnya anak-anak saya bawa ke Lab. Komputer menggunakan laptop dan komputer satu-satu kemudian dikasih perintah untuk mencari materi di <i>google</i> dengan judul yang ditentukan kemudian mereka baca, bisa dari artikel atau video di <i>youtube</i> . Kemudian saya memberikan soal untuk mengetahui pemahaman mereka setelah mencari dari internet.
13	Apa saja fasilitas di kelas atau sekolah yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran?	Fasilitasnya LCD dan Lab. Komputer. Kalau media-media dari pemerintah itu sepertinya sudah tidak relevan dengan materi sekarang jadi medianya banyak yang tertumpuk di gudang.
14	Bagaimana menurut pendapat ibu jika pada pembelajaran IPAS materi tentang Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, Islam diberikan media lain seperti media berbasis <i>Macromedia Flash</i> ? Apakah media tersebut cocok diterapkan pada kelas IV?	Iya cocok. Anak-anak kan sudah bisa mengoperasikan komputer jadi itu sangat bagus kalau untuk anak-anak kelas IV.
15	Menurut ibu, apakah media tersebut bisa efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha, Islam?	Kalau memang medianya isinya cocok dengan apa yang ada di materinya anak-anak pasti bisa meningkatkan hasil belajar.

Lampiran 19: Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan guru kelas IV SDN Merjosari 4 Kota Malang



Pengisian angket sebelum penerapan media pembelajaran



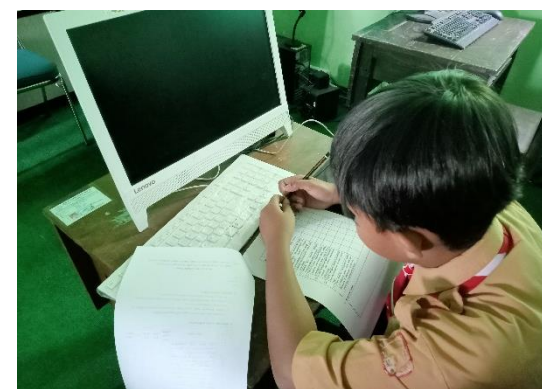
Pengerjaan soal *pre-test*



Pelaksanaan uji coba kelompok kecil



Pelaksanaan uji coba kelompok kecil



Pengisian angket kemenarikan media pada uji coba kelompok kecil



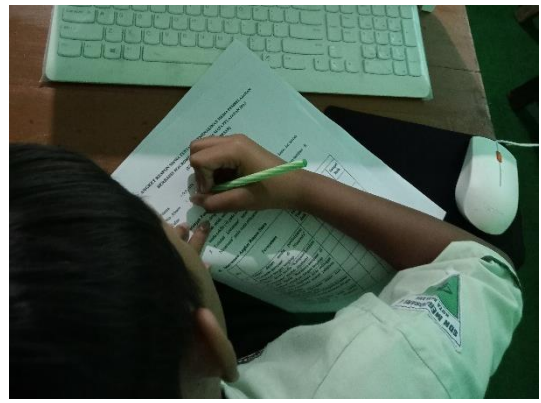
Pelaksanaan uji coba kelompok besar



Pelaksanaan uji coba kelompok besar



Pengerjaan soal *post-test*



Pengisian angket kemenarikan media pada uji coba kelompok besar



Foto bersama siswa kelas IV



Penyerahan media pembelajaran ke sekolah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ajeng Dwi Nur 'Aini

Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 1 November 2000

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2019

Alamat : Desa Bluru Kidul RT 02 RW 05, Kec. Sidoarjo,
Kab. Sidoarjo

E-Mail : ajengdwina01@gmail.com

No. Telp/HP : 0895339171223

Motto : Manusia hanya bisa merencanakan, Allah lah yang
menentukan

Riwayat Pendidikan : 1. TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul
2. SDN Sidoklumpuk
3. SMPN 6 Sidoarjo
4. SMAN 3 Sidoarjo
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang