

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASHPLAYER
PADA TEMATIK KELAS V DI MI RAUDLATUL ULUM BANTUR



Oleh :
Abil Fahresa Shiddiqi
18140076

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA IBRAHIM MALANG 2021
Desember, 2022

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASHPLAYER
PADA TEMATIK KELAS V DI MI RAUDLATUL ULUM BANTUR

Oleh :

Abil Fahresa Shiddiqi

Nim : 18140076

Dosen Pembimbing :

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP: 19891012201802012133



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

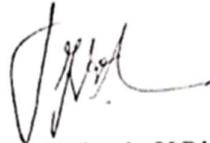
2022

Halaman Persetujuan
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASHPLAYER
PADA TEMATIK KELAS V DI MI RAUDLATUL ULUM BANTUR
SKRIPSI

Oleh:

Abil Fahresa Shiddiqi
NIM: 18140076

Telah disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 19891012201802012133

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASHPLAYER
PADA TEMATIK KELAS V DI MI RAUDLATUL ULUM BANTUR

SKRIPSI

Disusun oleh

Abil Fahresa Shiddiqi (18140076)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Juni 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Roiyan One Febriyanti, M.Pd

NIP. 19930201201802012141

Sekretaris Sidang

Ratna Nulinnaja, M.Pd

NIP. 19891012201802012133

Pembimbing

Ratna Nulinnaja, M.Pd

NIP. 19891012201802012133

Penguji Utama

Dr. Bintoro Widodo, M.kes

NIP. 197604052008011018

:

:

:

:

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



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

NIP. 196504031998031002

Halaman Persembahan

Bismillahirrohmanirrohim Alhamdulillahirobbil ‘alamin, puji syukur atas nikmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan selama proses penelitian hingga skripsi ini selesai.

Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammah SAW.

Karya ilmiah skripsi ini, saya persembahkan kepada:

Aby dan Umi

Bapak Abd. Basyid S.Pd.I dan Ibu Siti Umriyah terimakasih atas dukungan berupa materi sampai aliran do’a yang tak pernah putus untuk saya. Semoga bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan, keselamatan, kebahagiaan dan menggendeng keluarga kecil ini menuju surga Allah kelak . Aamiin.

Terimakasih kepada:

Dosen Pembimbing, Ibu **Ratna Nulinnaja, M.Pd.I** yang telah membimbing saya bukan hanya dalam pengerjaan tugas akhir, tetapi dari masa awal perkuliahan saya dan menjadi dosen yang paling menginspirasi saya sejak saya duduk di semester 1 hingga hari ini. Semoga beliau selalu mendapatkan limpahan berkat dan karunia dari Allah SWT, aamiin.

Motto

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

QS. Al-Baqarah: 286

Ratna Nulinnaja, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Abil Fahresa Shiddiqi
Lampiran : -

Malang, Juni 2023

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri 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 : Abil Fahresa Shiddiqi

NIM : 18140076

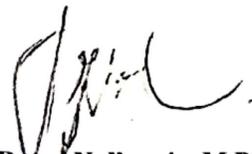
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flashplayer Pada Tematik Kelas V Di Mi Raudlatul Ulum Bantur*

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Ratna Nulinnaja, M.Pd

NIP. 19891012201802012133

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abil Fahresa Shiddiqi
NIM : 18140076
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flashplayer Pada
Tematik Kelas V di Mi Raudlatul Ulum Bantur
Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd
Kelas : PGMI B
Nomor WA : 087749578344
Email Aktif :

Dengan ini akan melengkapi berkas data persyaratan siding skripsi yang diselenggarakan oleh Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Juni 2023

Hormat Saya



Abil Fahresa Shiddiqi

18140076

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 dapat diuraikan sebagai berikut:

A. 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			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Dipotong

أ° = aw

أي = ay

أ° = úr

إي = i

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe FlashPlayer Pada Tematik Kelas V di MI Raudlatul Ulum Bantur” untuk memenuhi Penelitian Pendidikan Agama Islam. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama Islam yang sempurna dan menjadi anugerah serta rahmat bagi seluruh alam semesta.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis banyak mendapat hambatan dan tantangan, namun karena dukungan dari berbagai pihak sehingga tantangan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian ini. Tidak lupa penulis haturkan berjuta terima kasih dari berbagai pihak yang tanpa bantuannya penulisan penelitian ini tidak akan terselesaikan. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. 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 Ibtidaiyyah
4. Muhammad Walid MA selaku dosen wali yang selaku mengarahkan dan membimbing penulis melakukan perkuliahan serta membimbing dalam pengerjaan skripsi.
5. Ratna Nulinnaja, M.Pd selaku Pembimbing yang selalu mengarahkan dan membimbing penulis dalam pengerjaan skripsi
6. Bapak, ibu Dosen, Pegawai dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Kepala sekolah MI Raudlatul Ulum Bantur, semoga selalu diberikan

kesehatan untuk beliau dan keluarga

8. Ibu Ririn Kholidazia, yang telah bersedia untuk menjadi Narasumber penulis, semoga selalu diberikan kesehatan untuk beliau dan keluarga
9. Orang tua penulis, Bapak Abd. Basyid S.Pd.I dan Ibu Siti Umriyah atas dukungan dan restu do'a beliau, memberikan motivasi dan materi demi terselesaikannya penelitian ini dengan baik.
10. Kepada Partner dalam segala hal, Isnakhul Laily yang telah mensupport penulis hingga akhir.
11. Seluruh sahabat program studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah angkatan 2018, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu dan telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung, yang memberikan doa dan dukungan dalam proses penyusunan penelitian ini.

Akhir kata, Semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, serta jerih payah dari Penulis, bapak-bapak, ibu-ibu dan teman-teman semua mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amiiinn ya Rabbal'alamin.

Malang, 19 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	4
C. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	4
D. Asumsi Pengembangan	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	5
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	7
2. Pembelajaran Tematik Materi Ilmu Pengetahuan Alam	8
3. Media Pembelajaran	10
4. Adobe Flashplayer.....	13
5. Subtema 1 “Organ gerak hewan dan manusia”	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan	15
BAB III	18
METODE PENELITIAN	18
A. Model Pengembangan	18
B. Prosedur Pengembangan	20
C. Validasi Produk	27
1. Data dan Sumber Data.....	28
2. Instrumen Pengumpulan Data	30
3. Teknik Analisis Data	31
BAB IV	34

HASIL PENELITIAN	34
A. Paparan Data Hasil Penelitian.....	34
2. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	35
3. Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash.....	38
BAB V.....	50
PEMBAHASAN	50
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash	50
BAB VI.....	61
PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Materi Ilmu Pengetahuan Alam	22
Tabel 3. 2 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase	32
Tabel 4. 1 Kriteria Penskoran	39
Tabel 4. 2 Kriteria Penskoran Kuisisioner Angket Untuk Siswa kelas V SD/MI Pada Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash.....	40
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli isi/materi Terhadap Media.....	40
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Isi/materi.....	42
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Desain Media	43
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media	44
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bidang Studi Terhadap Media.....	45
Tabel 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Bidang Studi Terhadap Media	47
Tabel 4. 9 Data Penilaian Media Ajar Berbasis Adobe Flashplayer Kelas V.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar Langkah-Langkah ADDIE.....	20
Gambar 4. 1 Halaman Depan Cover Media	35
Gambar 4. 2 Halaman Pendahuluan.....	36
Gambar 4. 3 Halaman Pendahuluan / Menu Utama	36
Gambar 4. 4 Isi / Materi.....	36
Gambar 4. 5 Materi Organ Gerak Hewan	37
Gambar 4. 6 Materi Organ Gerak Manusia.....	37
Gambar 4. 7 Evaluasi Pembelajaran.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Identitas Validator Ahli**
- Lampiran II : Instrumen Validasi Ahli Isi.....**
- Lampiran III : Instrumen Validasi Ahli Desain Media.....**
- Lampiran IV : Instrumen Ahli Bidang Studi**
- Lampiran V : Instrument Uji Coba Produk kepada Siswa Kelas V**
- Lampiran VI : Surat Keterangan Penelitian dan Surat Keterangan selesai penelitian**
- Lampiran VII: Dokumentasi**

ABSTRAK

Shiddiqi, Abil Fahresa. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash pada Tematik Kelas V DI MI RAUDLATUL ULUM Bantur*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran tematik dalam menggunakan media *power point* masih terdapat masalah. Hal ini tampak Ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung, salah satu nya adalah kelas aktif menjadi kurang efektif. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Ririn Kholidazia selaku guru kelas V di MI Raudlatul Ulum mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash belum pernah diterapkan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik pada Tema 1 subtema 1.

Tujuan dari pengembangan ini yaitu: menghasilkan produk pembelajaran tematik kelas V MI berupa media pembelajaran berbasis adobe flash pada tema 1 subtema 1 dan mengetahui tingkat kemenarikan melalui produk pengembangan media adobe flash.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and development* (R&D) dengan menggunakan model dari ADDIE yang memiliki enam Langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di MI Raudlatul Ulum Bantur dengan subjek penelitian kelas V.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli validator media baik ahli isi/ materi, ahli desain media dan ahli bidang studi menunjukkan bahwa presentase yang dicapai secara keseluruhan memiliki kualifikasi valid. Untuk mengetahui adanya hasil kemenarikan siswa. Berdasarkan angket kemenarikan siswa yang disajikan dalam angket menyatakan sangat menarik dengan frekuensi 1-10 dengan presentase 94,4, 92,5, 87,9, 94,4, 94,4, 90,7, 100, 100, 100, 98,1

Kata Kunci: Tematik, Media Adobe Flash, Kemenarikan Pembelajaran

ABSTRACT

Shiddiqi, Abil Fahresa. 2023. Development of Adobe Flash-Based Learning Media for Class V Thematics at MI Raudlatul Ulum Bantur. Essay, Teacher Education Courses Madrasah Ibtidaiyyag Program, Tarbiyah Science and Teacher Faculty. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim. Adviser: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Keywords: Thematic, Adobe Flash Media, The Interest of Learning

This development research is motivated by the fact that thematic learning in using power point media still has problems. This can be seen when the implementation of learning takes place, one of which is that the active class becomes less effective. In accordance with the results of interviews conducted by researchers with Ms. Ririn Kholidazia as a class V teacher at MI Raudlatul Ulum stated that the use of Adobe Flash-based learning media had never been applied. Therefore the researchers developed adobe flash-based learning media for thematic learning in Theme 1, sub-theme 1.

The objectives of this development are: to produce thematic learning products for class V MI in the form of Adobe Flash-based learning media on theme 1, sub-theme 1 and to determine the level of attractiveness through Adobe Flash media development products. This research uses Research and development (R&D) development research using the ADDIE model which has six steps in the development procedure. This research was conducted at MI Raudlatul Ulum Bantur with class V research subjects.

Based on the validation results from expert media validators, both content/material experts, media design experts and field study experts, it shows that the percentages achieved as a whole have valid qualifications. To find out the results of student interest. Based on the attractiveness questionnaire the students presented in the questionnaire stated that it was very interesting with a frequency of 1-10 with a percentage of 94.4, 92.5, 87.9, 94.4, 94.4, 90.7, 100, 100, 100, 98,1.

مستخلص البحث

ابيل فحريسا صديقي، ٢٠٢٣. تطبيق وسائل التعليم على أساس برنامج أدوب فلاش في الموضوع في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية روضة العلوم بانتور، قسم تربية المعلمين في المدرسة الابتدائية في كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة: رتنا نول الناجاة

الكلمات الأساسية: موضوعي ، برنامج أدوبل فلاش، فعالة التعليم

هذا البحث التنموي مدفوع بحقيقة أن التعلم الموضوعي في استخدام وسائط باور بوينت لا يزال يعاني من مشاكل. يمكن ملاحظة ذلك عندما يتم تنفيذ التعلم ، أحدها هو أن الفصل النشط يصبح أقل فعالية. وفقًا لنتائج المقابلات التي أجراها الباحثون مع السيدة بصفتها مدرسًا للصف الخامس في مدرسة روضاتول العلوم ، ذكر أن استخدام وسائط التعلم القائمة على القتال الفلاش لم يتم تطبيقه مطلقًا. لذلك طورت الباحثة وسائط التعلم المعتمدة على الفلاش في التعلم المواضيعي في الموضوع 1 ، الموضوع الفرعي 1

أهداف هذا التطوير هي: إنتاج منتجات تعليمية مواضيعية لمدارس الفصل الخامس في شكل وسائط تعليمية مبنية على فلاش على الموضوع 1 والموضوع الفرعي 1 ومعرفة مستوى الجاذبية من خلال منتجات تطوير وسائط قتال فلاش.

الذي يحتوي على ست ADDIE باستخدام نموذج (R&D) يستخدم هذا البحث البحث والتطوير خطوات في إجراءات التطوير. تم إجراء هذا البحث في مدرسة بانتور مع موضوعات بحثية من الفئة الخامسة

استنادًا إلى نتائج التحقق من مدققي الوسائط الخبراء ، وخبراء المحتوى / المواد ، وخبراء تصميم الوسائط وخبراء الدراسات الميدانية ، فإنه يوضح أن النسب المنوية التي تم تحقيقها ككل لها مؤهلات صالحة. لمعرفة نتائج اهتمام الطلاب. بناءً على استبيان الجاذبية ، ذكر الطلاب المقدمون في الاستبيان أنه مثير جدًا للاهتمام بتكرار 1-10 بنسبة 94.4 ، 92.5 ، 87.9 ، 94.4 ، 94.4 ، 90.7 ، 100 ، 100 ، 98 ، 1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kurikulum 2013 pemerintah berupaya memberikan pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, dan pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tematik. Pembelajaran kurikulum 2013 dapat dilaksanakan sebagai bentuk upaya dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas mutu Pendidikan, terutama dalam mengimbangi banyaknya materi yang diajarkan (Abdul Munir, 2016). Pembelajaran tematik ini akan memberikan pembelajaran yang terpadu sehingga lebih menfokuskan pada keaktifan/keterlibatan siswa dalam belajar. Keterhubungan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses, waktu kurikulum, dan belajar.

Lembaga Pendidikan formal Madrasah Ibtidaiyyah (MI) yang melaksanakan pembelajaran tematik integratif ini yaitu MI Raudlatul Ulum Bantur, yang terkenal Visi dan Misinya yaitu, Sekolah dengan penekanan pada pembentukan karakter siswa, imtaq dan imtek dengan pemberian sarana IT yang cukup, sehingga kegiatan pembelajaran siswa kelas V sudah pernah menggunakan media interaktif. Pada saat ini banyak pemanfaatan media yang semakin canggih didunia pendidikan, yaitu dengan menggunakan media (Multimedia) (Cecep Kustandi, 2016). Untuk tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, maka dengan cara menggunakan media pembelajaran. Karena dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia maka dapat menunjang pembelajaran semakin inovatif dalam penerapan media pembelajaran, teks, grafik, animasi, audio, dan video (Video) (Daryanto, 2015). Pengembangan adalah perbuatan yang menjadikan bertambah, berubah, sempurna sehingga dari hasil pengembangan tersebut dapat menghasilkan media yang lebih sempurna. (Daryanto, 2015) Oleh karena itu, perlu pengembangan dari hasil belajar siswa yang sudah ada namun kurang memenuhi dari tujuan indikator pembelajaran untuk dijadikan alat dalam proses belajar mengajar yang baik dan membantu mempermudah mentransfer materi kepada siswa.

Media pembelajaran yang sangat dinamis dan integratif dapat mendukung proses belajar mengajar (Daryanto, 2015). Karena dapat menjelaskan materi secara menyeluruh. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan memotivasi siswa untuk selalu mengikuti proses pembelajaran sehingga tidak membuat siswa bosan ataupun jenuh. Kebiasaan guru dalam menyampaikan materi yang berlangsung menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa bosan dan jenuh, dikarenakan membuat siswa lebih pasif karena aktivitas siswa hanya mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, tidak adanya umpan balik (*Feedback*) dari siswa kepada guru dan berdampak pada siswa terutama pada siswa yang masih berfikir konkrit (Daryanto, 2015).

Media pembelajaran tidak hanya media komunikasi dua arah (ceramah), tetapi dalam bentuk yang sederhana, seperti *slide PowerPoint*, diagram buatan sendiri, objek yang nyata, dan *outdoor* (pembelajaran luar kelas) (Trianto, 1997). Tetapi, membuat sebuah media yang berbasis game, animasi dan media ajar yang dilengkapi dengan perintah (*Action*) yang akan membuat media pembelajaran akan lebih kreatif dan menarik. Maka dari itu peneliti berharap dalam pemanfaatan *Adobe FlashPlayer* bisa membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan mampu menstimulus siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan dengan baik yang berdampak pada meningkatnya nilai hasil pembelajaran siswa.

Komputer pada saat ini sangat memberikan manfaat dalam dunia Pendidikan terlebih lagi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran dulu dikenal sebagai alat bantu dalam belajar yang dimanfaatkan oleh seorang guru (Daryanto, 2015). Media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran yang telah digunakan oleh guru dan dianggap membantu karena dapat menggabungkan beberapa media sekaligus, seperti audio, gambar, animasi, dan video sehingga membuat daya serap anak dalam belajar dapat berjalan maksimal (Arsyad Azhar, 1997). Penggunaan media

pembelajaran juga dijelaskan dalam struktur kurikulum 2013 saat ini. Struktur kurikulum 2013 menggambarkan pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai media pembelajaran untuk semua mata pembelajaran. (Aryad Azhar, 1997) Tepat sudah jika peneliti mengembangkan media dengan memanfaatkan alat computer.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas V MI Raudlatul Ulum pada tanggal 3 Maret 2022 bahwa pembelajaran masih dilaksanakan secara daring sehingga guru menggunakan *Zoom* untuk melaksanakan pembelajaran, dan untuk media pembelajarannya masih menggunakan *Power Point*, dan untuk pembelajaran Tematik di kelas V masih menggunakan *Power Point*. Meninjau dari hasil pengamatan dan observasi Ketika pembelajaran menggunakan zoom, guru sangat kewalahan dikarenakan Ketika guru menjelaskan materi menggunakan *Power Point* banyak siswa yang tidak memperhatikan bahkan ada siswa yang bermain sendiri tidak memperhatikan guru, dan ada Sebagian siswa yang bilang bahwa media pembelajaran *Power Point* sangat membosankan dikarenakan kurangnya menarik bagi siswa sehingga membuat siswa bosan, maka peneliti membuat pengembangan media yang menjadi solusi untuk jalan keluarnya. Yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran yang baik dan menarik, media yang mampu membuat siswa terlibat dalam pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer*¹.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti mencoba mengembangkan media, yaitu media pembelajaran yang berbasis *Adobe FlashPlayer* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang terdapat pada Tema 1 Subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” pembelajaran tematik Kelas 5 MI Raudlatul Ulum, untuk menjawab dari permasalahan diatas sehingga menghasilkan sebuah pembelajaran yang efektif dan lebih menarik, sekaligus membuat inovasi baru terhadap siswa dan guru-guru melalui pengembangan teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini, dan memajukan kualitas akademik yang baik dengan judul

¹ Berdasarkan Hasil wawancara dengan Ibu Ririn Kholidazia selaku Wali Kelas V di MI Raudlatul Ulum pada tanggal 05 Maret 2022 jam 08:30 WIB

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASHPLAYER PADA TEMATIK DI KELAS 5 MI RAUDLATUL ULUM BANTUR”

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk pembelajaran tematik Kelas V MI Raudlatul Ulum melalui pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* pada Tema 1 subtema 1 “Organ Pergerakan Manusia dan Hewan” dalam meningkatkan keefektifitasan pembelajaran siswa kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur
2. Menerapkan media pembelajaran melalui produk pengembangan media pembelajaran tematik kelas V berupa media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* pada Tema 1 Subtema 1 “Organ Gerak Manusia dan Hewan” pada siswa Kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur.

C. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran tematik yang dimodif dan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran berupa media interaktif yang ditujukan kepada siswa dan guru atau pengajar. Sedangkan spesifikasi wujud fisik dari produk yang dihasilkan adalah pembelajaran interaktif yang berada di *FlashDisk*, dan *GoogleDrive*.
2. Media pembelajaran yang dibuat berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe FlashPlayer* yang berada dalam *FlashDisk* yang berisi tentang materi yang akan dijadikan sebagai bahan materi penelitian, Latihan soal yang disertai dengan animasi-animasi yang bergerak, berwarna, dan bersuara sehingga tampilan produk dapat terlihat lebih menarik.
3. Materi pembelajaran hanya terdapat pada Tema 1 tetapi yang dibahas hanya yang berada pada “subtema 1 Organ Gerak Manusia dan Hewan” yang akan dibahas oleh peneliti melalui media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* ini yaitu mengenai jenis-jenis pekerjaan

dan lain sebagainya. Sebagaimana yang berada pada Standart Kompetensi dan Kompetensi Inti dalam Kurikulum 2013.

4. Uji coba produk ini berfokus pada kelas V saja

D. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* ini adalah

1. Media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* dengan materi IPA ini mampu membuat siswa untuk lebih aktif dalam proses pada tematik dan mampu mendapatkan nilai minimal sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan.
2. Siswa dapat belajar dengan mandiri
3. Validator, yaitu dosen dan guru yang sudah berkompeten didalam bidangnya dan dipilih sesuai bidangnya juga. Selain itu validator adalah ahli media yang sudah mampu dalam bidang multimedia khususnya *Adobe FlashPlayer*
4. *Item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk yang menyatakan layak dan tidaknya produk yang digunakan

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam belajar pada materi IPA kelas 5 MI. dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik, efektif dan materi yang diajarkan menjadi mudah

2. Bagi Guru

Memberikan inovasi kepada siswa dalam membuat untuk memberikan ilmu kepada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan napa yang diharapkan oleh seorang guru.

3. Bagi peneliti

Sebagai syarat untuk kelulusan kuliah dan untuk mendapatkan nilai yang baik serta menambah pengetahuan dan wawasan bagaimana membuat Langkah-langkah yang sederhana dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif sebagai salah satu komponen yang

menjadikan calon guru yang profesional dalam mengelolah media pembelajaran agar media tersebut berkualitas dan dapat membuat siswa sebagai pengguna minimal dapat mendapatkan minimal sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan.

4. Bagi Lembaga

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dan dapat membuat siswa memiliki kreatifitas yang baik, dan untuk memotivasi guru agar selalu memperkaya diri dengan membuat dan mengembangkan media sendiri, seperti pembuatan media, *handout*, silabus, RPP, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga membuat siswa dan guru lebih maju.

F. Pembatasan Penelitian

1. Pembelajaran IPA belum menggunakan media pembelajaran *Adobe FlashPlayer*.
2. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* agar siswa tidak bosan.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

2. Media Pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer*

Media pembelajaran yang berupa media elektronik yang mampu menghasilkan gambar dan suara (*audio visual*) yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran tematik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kata tema berasal dari Bahasa Yunani *Tithenai* yang berarti “menempatkan” atau meletakkan lalu kata tersebut mengalami perkembangan sehingga kata *tithenai* berubah menjadi tema. Menurut arti, tema adalah sesuatu yang diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan (Trianto, 2014). Pengertian secara luas yaitu tema adalah alat untuk mengenalkan konsep kepada siswa secara menyeluruh. Dalam pembelajaran, tema diberikan untuk menyatukan isi kurikulum menjadi kesatuan yang utuh, memperbanyak perbendaharaan Bahasa dan membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Trianto, 2014). Tematik merupakan pembelajaran bermakna bagi siswa, karena lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan kegiatan yang lain. Oleh karena itu, guru harus membuat pengalaman belajar yang dapat mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang disengaja untuk mengaitkan beberapa aspek antar pelajaran. Dengan adanya keterpaduan tersebut maka siswa akan memperoleh pengetahuan keterampilan secara utuh sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa (Trianto, 2014).

Penerapan pembelajaran tematik didalam kegiatan belajar dan mengajar disekolah, guru perlu memunculkan karakteristik tematik sebagai pembeda dengan pembelajaran yang lain. Hal ini harus dilakukan karena indicator kurikulum tematik terletak dalam karakteristik tertentu. Jika guru tidak mampu memunculkan

karakteristik kurikulum tematik dalam kegiatan pembelajaran, maka pembelajaran tersebut tidak dapat dikaitkan dengan pembelajaran tematik.

Oleh karena itu, setiap guru dituntut mengenal beberapa karakteristik pembelajaran tematik. Diantaranya adalah:

- a. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik ini berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan solusi kepada siswa jika mengalami kesulitan dalam belajar
- b. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dapat berpikir secara konkrit sebagai dasar untuk memahami sesuatu yang abstrak.
- c. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat dengan kehidupan siswa.
- d. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat fleksibel, dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain.
- e. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Guru dapat melaksanakan pembelajaran sambil bermain dengan cara tebak kata, Menyusun kata, membuat game dan sebagainya (Syarafuddin, 2012).

2. Pembelajaran Tematik Materi Ilmu Pengetahuan Alam

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai sebuah produk ilmiah yang disusun atas tiga komponen, yaitu konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara

universal (Sudjana Nana, 2010). Pembelajaran IPA secara khusus sebagai Pendidikan secara umum sebagaimana termasuk dalam taksonomi Bloom bahwa guru dapat memberikan pengetahuan yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran tersebut. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar, prinsip, dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari (Trianto, 2014). Disamping itu, pembelajaran sains diharapkan dapat memberikan keterampilan, kemampuan sikap ilmiah, pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi kepada siswa.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran (Trianto, 2014). Proses pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA sebagai integrative science atau IPA terpadu telah diberikan di SD/MI dan SMP/MTs sebagai mata pelajaran IPA terpadu dan secara terpisah di SMA/MA sebagai mata pembelajaran ilmu biologi, fisika, IPA, serta Bumi dan Antariksa (Asih Widia Wisudawati, 2017).

Nilai-nilai yang digunakan dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a. Nilai praktis, penerapan dari temuan yang telah melahirkan teknologi secara langsung sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa.
- b. Nilai intelektual, metode yang diterapkan dalam mata pelajaran IPA telah melatih keterampilan, ketekunan, dan juga melatih siswa untuk mengambil keputusan dengan baik
- c. Nilai sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Kemajuan mata pelajaran IPA dan teknologi suatu sekolah maka dapat

menyebabkan sekolah tersebut memperoleh kedudukan yang kuat dalam perekonomian.

- d. Nilai keagamaan. Seorang ilmuwan beragama akan lebih kokoh keimanannya karena selain didukung oleh agama yang kuat juga ditunjang oleh pikiran dari pengamanatan terhadap fenomena-fenomena alam atau sebagai manifestasi atas kebesaran tuhan (Asih Widia Wisudawati, 2017).

3. Media Pembelajaran

Media adalah perpanjangan tangan manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak berhubungan langsung dengannya. Media pembelajaran adalah pengiriman pesan dari berbagai sumber saluran kepada penerima (Trianto, 2014). Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* yang memiliki arti tengah, perantara, pengantar. Jika dalam bahasa Arab, media merupakan pengantar atau bisa disebut perantara pesan yang diterima penerima pesan dari pengirim pesan. Gerlach dan Ely mengemukakan jika media difahami secara garis besar merupakan manusia, kejadian atau materi yang membentuk kondisi siswa agar mampu memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan. Di dalam pembahasan kali ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah media. Secara khusus, penjelasan media dalam proses belajar mengajar ini lebih cenderung diterjemahkan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik sebagai penangkap, pemproses, dan penyusun kembali informasi verbal/visual (Aryad Azhar, 1997). Dalam proses pembelajaran yang sudah terencana (arti sempit) menggunakan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran bukan hanya media komunikasi elektronik kompleks saja, melainkan ada yang berbentuk sederhana contohnya slide, foto, diagram buatan guru, kunjungan keluar kelas dan objek yang nyata (arti luas) (Trianto, 2014).

Rudi Bretz mengkategorikan fungsi utama media menjadi tiga elemen utama: suara, gambar, dan gerakan. Selain itu, ia juga membedakan antara media transmisi dan media perekaman, sehingga

ada delapan kategori: Media audiovisual bergerak, Media audiovisual statis, Media audio setengah bergerak, Media visual bergerak, Media visual statis, Media visual semi bergerak, Audio, Media cetak. Menurut Oemar Hamalik, saat ini ada empat kategori media pendidikan. Yaitu, alat visual, alat pendengaran, alat visual dan pendengaran, dan dramatisasi. Jika menurut Gagne berpendapat ada tujuh jenis pengelompokan media: objek demonstrasi, komunikasi lisan, gambar cetak, gambar diam, video, film suara, dan pembelajaran mesin (Sri Anitah, 2017).

Idealnya, kriteria media pembelajaran yang baik meliputi empat kriteria utama: validitas atau relevansi. Artinya, media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, rencana kegiatan pembelajaran, program kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa.

- 1) Kemudahan penggunaan. Artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dipahami siswa, mudah dipelajari, mudah dipahami, dan sangat praktis dalam penggunaannya.
- 2) Daya tarik, atau media pembelajaran, harus mampu menarik dan menarik perhatian peserta didik, baik dalam tampilan, pilihan warna, maupun isi. Deskripsi konten tidak membingungkan dan dapat menarik bagi siswa untuk penggunaan media mereka.
- 3) Utilitas, ialah si media pembelajaran harus bernilai atau bermanfaat dan harus mencakup manfaat untuk memahami materi pembelajaran (Mulyanta, 2019).

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara tenaga pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar tenaga pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu tenaga pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media tenaga pendidik cenderung bicara satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Tenaga pendidik tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang – ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran membantu siswa menyerap materi pembelajaran lebih dalam dan lengkap. Siswa memahami pelajaran hanya dengan informasi verbal dari pendidik, tetapi pemahaman siswa semakin mendalam ketika mereka memiliki banyak kegiatan untuk melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri melalui media.
- 6) Media memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran kapan saja, di mana saja. Media pembelajaran dapat menginspirasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar kapan saja, di mana saja, terlepas dari pendidik. Perlu diperhatikan bahwa waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan sebagian besar waktunya berlangsung di luar lingkungan sekolah.
- 7) Media dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap bahan ajar dan proses pembelajaran. Siswa menyukai sains dan suka mencari sumber pengetahuan sendiri, karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

- 8) Mengubah peran pendidik menjadi lebih positif dan produktif. Pendidik dapat berbagi peran dengan media, memberi mereka lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek pendidikan lainnya, seperti: mendukung siswa dengan ketidakmampuan belajar, pengembangan diri, dan peningkatan motivasi belajar (Sri Anitah, 2017).

4. Adobe Flashplayer

Macromedia Flash (Adobe flash) merupakan software pembuatan animasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, presentasi, pendukung desain sebagainya, sehingga tampilan akan lebih menarik. Sebelum mengenal macromedia flash (Adobe Flash) lebih jauh perlu mengetahui komponen-komponen yang terdapat pada software ini.

Macromedia flash dapat menampilkan animasi untuk membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan siswa dapat mengoperasikan secara mandiri media tersebut tanpa bimbingan guru secara langsung. Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe sistem. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. File yang dihasilkan oleh perangkat lunak ini memiliki ekstensi swf dan dapat diputar di browser web dengan menginstal Adobe Flash Player. Adobe Flash adalah sebuah program yang khusus dikembangkan oleh Adobe, sebuah program aplikasi standar untuk authoring tools profesional, dan membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membangun website yang interaktif dan dinamis. Dikembangkan dengan kemampuan untuk membuat animasi 2D yang andal dan ringan, Flash banyak digunakan untuk membuat dan mengirimkan efek animasi di situs web, cakram padat interaktif (CD), dan banyak lagi.

Selain itu, adobe flash ini dapat menggunakan aplikasi ini untuk logo animasi, film, game, navigasi situs web, tombol animasi, spanduk, menu interaktif, bidang formulir interaktif, kartu elektronik,

screen saver, dan aplikasi web lainnya. Anda juga dapat membuat. Flash memiliki teknik untuk membuat animasi, fitur skrip tindakan, filter, easing khusus, dan dapat menyertakan video lengkap dengan kemampuan pemutaran FLV.

Adobe flashplayer sangat bermanfaat mendukung prestasi juga proses pembelajaran. Dalam aplikasi ini kita dapat memberikan elemen-elemen seperti video atau gambar, animasi, presentasi ataupun game. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk mendesain web juga macam-macam aplikasi multimedia yang lain. Keunggulan Adobe Flash adalah dapat digunakan untuk membuat animasi, game dan bahan ajar. Adobe Flash lebih beragam dari program presentasi lainnya dan tentunya dilengkapi dengan skrip aksi (action command) untuk membuat presentasi dan materi yang menarik.

Penggunaan Adobe Flash sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis pendidikan didasarkan pada beberapa keunggulannya. Adobe Flash memiliki keunggulan dibandingkan program sejenis lainnya seperti:

- 1) Pemula yang baru mengenal dunia desain dan animasi dapat dengan mudah mempelajari dan memahami Adobe Flash, bahkan jika mereka tidak memiliki basis pengetahuan tingkat lanjut di bidang ini.
- 2) Dengan media ini, Anda dapat dengan mudah dan leluasa membuat animasi gerakan bebas sesuai alur yang dibutuhkan.
- 3) Adobe Flash akan menghasilkan file kecil. Ini karena Flash menggunakan animasi berbasis vektor dan ukuran file. Flash kecil ini dapat digunakan pada halaman web dalam waktu yang lebih singkat untuk memuat dan membuka.
- 4) Adobe Flash akan menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA fleksibel karena dapat dikonversi ke file swf, html, gif, jpg, png, exe, mov. Hal ini memungkinkan pengguna program Adobe Flash memiliki berbagai fitur yang diinginkan.

Adapun kekeurangan penggunaan adobe flash ini yaitu:

- 1) Waktu dalam mempelajarinya cukup lama, terlebih lagi belum mengenal aplikasi ini.
- 2) Tidak simple.
- 3) Membutuhkan banyak referensi tutorial (Hasan Rahmaibu, 2016).

5. Subtema 1 “Organ gerak hewan dan manusia”

Berdasarkan cakupan materi yang berada di dalam tema 1 subtema 1 ini yaitu tentang organ gerak hewan dan manusia sesuai dengan kompetensi dan inti dasar dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 yang di revisi pada tahun 2017. Adapun kompetensi inti yang ada pada pembelajaran ini yaitu sebagai berikut;

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pembahasan yang ada dalam materi ini cukup menarik untuk dijadikan penelitian, dimana dalam subtema 1 ini siswa dapat mendapatkan gambaran lebih jelas bagaimana fungsi dan kerja organ pada hewan dan manusia.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada pembahasan kali ini bertujuan agar mengetahui sejauh mana letak persamaan dan perbedaan dari setiap paparan penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya. Sehingga dari hal tersebut dapat menciptakan orisinalitas bagi peneliti. Adapun penelitian yang relevan dengan pembahasan penelitian ini, yaitu:

1. Qoriah Ulfa Ridatul, melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Tema 8 Subtema 3 “Aku Banggan dengan Daerah Tempat Tinggalku” untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang*”. Tujuan penelitian untuk menghasilkan produk pembelajaran tematik kelas IV SD berupa media interaktif berbasis adobe flash tema 8 subtema 3 dan mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran melalui produk pengembangan media adobe flash. Dimana penelitian ini membahas tentang pengembangann media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 di kelas IV SD BSS Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang memiliki enam langkah dalam prosedur pengembangannya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan efektif dengan bukti bahwa secara keseluruhan pembelajaran mengalami peningkatan dengan adanya *post test dan pre test* dengan cara membandingkan nilai hasil kelas control dan kelas eksperimen.
2. Khairun Nashin, melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI Muslimat NU Palangkaraya*”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk 1) Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6, 2) Mengembangkan Profil media animasi menggunakan Adobe Flash CS6, 3) mengetahui validator media animasi menggunakan Adobe Flash CS6, 4) menggambarkan kepraktisan tentang media animasi menggunakan Adobe Flash CS6, dan 5) menguji keefektifan media animasi

menggunakan Adobe Flash CS6 untuk peserta didik kelas IV MI Muslimat NU Palangka. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash CS6 pada materi fotosintesis kelas VIII di MTs Muslimat NU Palangka. Penelitian ini menggunakan metode yaitu penelitian dan pengembangan Research and Development (RnD) yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan dari Sugiyono yang berjumlah 10. Hasil survei menunjukkan bahwa: 1) Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Materi fotosintesis ini cocok untuk langkah penelitian yang sesuai, sehingga media animasi dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. 2) media animasi dapat mendukung guru dalam proses pembelajaran. 3) media pembelajaran telah divalidasi berdasarkan kriteria keefektifan media pembelajaran yang ada. 4) Media pembelajaran terbukti praktis berdasarkan hasil tanggapan guru dan diikuti oleh siswa. 5) Media pembelajaran dievaluasi menggunakan materi pembelajaran fotosintesis Kelas VIII. Hal ini dinyatakan efektif yang diketahui dari 4.444 peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa, dengan rata-rata NGain sebesar 0,70 pada kategori media.

3. M. Burhanuddin Ali Rausyanfikir, melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Profesional CS 6 untuk Mengakomodir gaya Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Jombang”*. Tujuan penelitian ini untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dengan menggunakan adobe flash CS 6 yang berfungsi untuk mengakomodir gaya belajar siswa. Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash CS 6 profesional yang bertujuan untuk mengakomodir gaya belajar siswa kelas V di MIN Jombang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan T. Plomp yang memiliki tiga fase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan ini valid dengan pencapaian nilai rata-rata 3,9. Diketahui dari 31 siswa ada 29 yang tuntas dan sisanya belum tuntas.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Analyst, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations merupakan kepanjangan dari ADDIE. Langkah-langkah pengembangan produk dan model penelitian ini lebih rasional dan lengkap daripada model pengembangan 4D. Model ini biasanya digunakan berbagai bentuk pengembangan produk, seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar (Endang, 2021). Model ini menggunakan 5 tahapan pengembangan, antara lain:

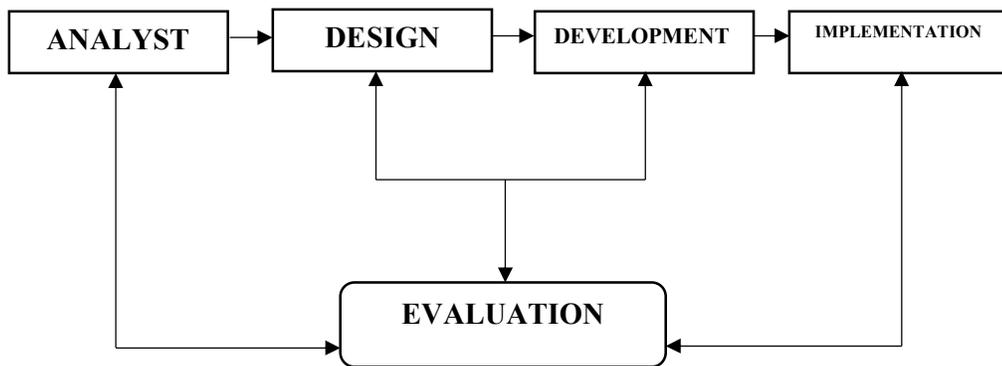
1. *Analyst* (analisa)
2. *Design* (desain/perancangan)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi/penerapan)
5. *Evaluate* (evaluasi). (Rusman, 2017)

Semua itu berhubungan dengan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditetapkan. Apabila pembelajaran tersebut sudah dilaksanakan belum memuaskan, maka komponen tersebut harus segera dibenahi atau direvisi untuk mencapai kriteria efektif dalam tujuan pembelajaran. Tahapan dan komponen model ADDIE ini memiliki enam tahapan, pengembangan yang dilaksanakan pada enam tahap tersebut sesuai model ADDIE adalah komponen yang paling utama, dan tiap pelaksanaannya harus dievaluasi guna untuk pencapaian tingkat kevalidan suatu media pengembangan. Maka dari itu pengembangan menggunakan model ADDIE lebih inten dan jelas.

Berdasarkan Langkah-langkah ADDIE diatas, maka dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Gambar Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE



Langkah-langkah tersebut sudah disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku, yaitu kurikulum 2013 pembelajaran tematik SD/MI. tujuannya dari penggunaan model ini dalam pengembangan mata pelajaran adalah:

1. Siswa atau peserta didik dapat mengetahui dan mampu dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan materi-materi yang ada pada kegiatan pembelajaran.
2. Dapat mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan oleh siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pada awalnya penelitian ini mengambil data awal tentang kondisi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *power point* untuk dijadikan bahan pertimbangan atau review langkah awal penelitian, kemudian mengenal siswa atau peserta didik dengan dilakukannya Analisa. Kemudian mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada pada kegiatan belajar mengajar, kemudian membuat atau merancang dari hasil Analisa tersebut yang

akan dijadikan sebagai sebuah produk pengembangan dan mengevaluasi produk tersebut melalui uji coba dan tahap akhir adalah menguji kemenarikan dan kekreatifan pembelajaran dari produk yang akan digunakan dalam penelitian ini.

B. Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Analyst/Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan untuk mendefinisikan atau menetapkan syarat-syarat dari pengembangan. Dalam model lain, tahapan ini biasanya disebut analisis kebutuhan. Setiap produk membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara garis besar, dalam pendefinisian ini dilaksanakan kegiatan analisis dari kebutuhan pengembangan, syarat-syarat dari pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (*user*) serta model penelitian dan pengembangan yang cocok dibuat untuk mengembangkan produk ini. Analisis ini bisa dilaksanakan melalui penelitian pendahuluan

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, peneliti perlu menganalisis kurikulum yang digunakan pada saat penelitian. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang harus tercapai. Analisis ini digunakan untuk menetapkan pada kompetensi yang apabila media pembelajaran tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilaksanakan karena adanya kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada pada kurikulum akan cocok dengan media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini. Adapun kurikulum yang digunakan pada tahun 2022 ini yang bertepatan di sekolah MI Raudlatul Ulum Bantur ini menggunakan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific learning*.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Guru harus mampu mengenali semua karakteristik pada siswa yang akan digunakan untuk bahan media ajar. Dikarenakan hal ini sangat penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik yang ada pada siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengetahui karakteristik siswa adalah: kemampuan akademik individual, karakteristik dalam bekerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan social.

Dalam kaitannya dengan pengembangan media ajar, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk penyusunan media ajar yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, seperti: tingkat Pendidikan siswa masih rendah, maka media yang digunakan harus menggunakan Bahasa dan kata-kata yang sederhana dan mudah dipahami. Jika minat baca siswa masih sangat rendah maka perlu ditambah lagi dengan ilustrasi bergambar yang lebih kreatif supaya menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk mempelajarinya.

Pada jenjang SD/MI umumnya masih berpikir yang bersifat kongkrit. Sedangkan untuk siswa kelas V yang pada umumnya berada diusia sekitar 11-12 tahun. Seperti yang dijelaskan oleh Piaget dan Bruner bahwa anak yang berusia 11-12 tahun merupakan masa pengembangan kemampuan berpikir yang beranekaragam. Tingkat operasi ke kongkretan ini terstruktur kognitif sehingga daya dukung untuk belajar menjadi semakin besar.

Masa kanak-kanak tersebut dengan memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- 1) Memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok seusianya.
- 2) Keadaan fisik yang mendorong anak memasuki dunia permainan mereka dan pekerjaan yang membutuhkan bergerak.

- 3) Memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia berpikir tentang konsep, logika, symbol, dan komunikasi yang luas. (Rihi Mirwatul, 2005)

Berdasarkan paparan diatas, maka Pendidikan di SD/MI kelas V umumnya sudah memasuki tahap berpikir yang kongkrit dan dapat menggunakan rasio secara maksimal, dan memiliki kecakapan informasi dan kemampuan untuk memecahkan masalah secara baik.

c. Analisis Materi

Analisis ini dilaksanakan dengan cara mengidentifikasi materi yang diajarkan, mengumpulkan dan memilah materi yang relevan, dan menyusunnya dalam bentuk media pembelajaran yang baik. Adapun ruang lingkup pembelajaran tematik yang ingin peneliti kembangkan adalah (Maryanto, 2017) :

Tabel 3. 1 Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Materi Ilmu Pengetahuan Alam

Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi Yang Dikembangkan
<p><u>Pembelajaran 1</u></p> <p>1. Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</p>	<p>Sikap:</p> <p>1. Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin</p> <p>Pengetahuan:</p> <p>1. organ gerak manusia dan hewan</p> <p>Keterampilan</p> <p>1. Menyebutkan organ gerak hewan dan manusia</p>
<p><u>Pembelajaran 2</u></p> <p>1. Mengamati gambar cerita tentang kelinci</p> <p>2. Menceritakan gambar tentang kelinci</p> <p>3. Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal</p>	<p>Sikap:</p> <p>1. Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin</p> <p>Pengetahuan:</p> <p>1. Menyebutkan organ gerak, hewan vertebrata, memahami gambar cerita</p> <p>Keterampilan</p> <p>1. Membuat gambar cerita,</p>

4. Membaca bacaan Gerakan ikan dalam air 5. Membuat model kerangka dari kertas karton.	menceritakan gambar, membaca dan menulis ide pokok bacaan
Pembelajaran 5 1. Menentukan perbedaan hewan vertebrata dan avertebrata 2. Menentukan ide pokok bacaan 3. Membuat model hewan avertebrata dari plastisin 4. Membuat gambar ilustrasi sesuai teks bacaan	Sikap: 1. Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin Pengetahuan 1. Perbedaan hewan vertebrata dan avertebrata Keterampilan 1. Membuat gambar cerita dan menuliskan ide pokok masing – masing paragraph dalam bacaan.

d. Merumuskan Masalah

Sebelum membuat media, tujuan dari pembelajaran dan kompetensi yang diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Dikarenakan hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 sebagaimana mengacu pada tabel 3.2 diatas adalah tentang kalimat efektif, letak astronomis Indonesia, letak geografis Indonesia, kenampakan alam di Indonesia, perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila-sila Pancasila di rumah, gambar cerita, system gerak hewan berdasarkan habitatnya, dan system gerak hewan berdasarkan ada atau tidaknya tulang belakang. Akan lebih jelas lagi mengenai pembelajaran yang terdapat pada subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia.”. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan berisi Latihan-latihan soal yang meliputi pembahasan pada yang materi yang disajikan, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran ini secara efektif.

Tujuan Pembelajaran

e. Merumuskan Tujuan

Sebelum membuat media, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan diajarkan sehingga perlu dirumuskan dulu. Karena hal ini dapat berguna untuk membatasi penelitian sehingga penelitian tidak sampai menyimpang dari tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran di tematik pada tema 1 subtema 1 ini adalah sebagai mana yang dijelaskan pada table 3.1 tentang organ gerak hewan vertebrata dan avertebrata. Akan lebih jelasnya mengenai pembelajaran yang ada pada subtema “organ hewan dan manusia”.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Setelah mengikuti semua tujuan diatas, siswa diharapkan dapat:

Pembelajaran 1:

- 1) Siswa mampu menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara Kesehatan alat gerak manusia
- 2) Siswa mampu membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan
- 3) Siswa mampu menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
- 4) Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual

Pembelajaran 2:

- 1) Siswa mampu menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis
- 2) Siswa mampu menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual
- 3) Siswa mampu menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara Kesehatan alat gerak manusia
- 4) Siswa mampu memahami gambar cerita
- 5) Siswa mampu membuat gambar cerita

Pembelajaran 5 :

- 1) Siswa mampu menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.
- 2) Siswa mampu menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual
- 3) Siswa mampu memahami gambar cerita
- 4) Siswa mampu membuat gambar cerita
- 5) siswa mampu menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara Kesehatan alat gerak manusia
- 6) siswa mampu membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan

2. Design (Perancangan)

Thiagrajan membagi tahapan desain ini kedalam empat tahapan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Dalam tahapan perancangan ini, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau bisa disebut rancangan produk. Pada konteks ini, pengembang media ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi yang diajarkan. Sebelum merancang produk ketahap selanjutnya, maka rancangan produk yang berupa media ini perlu divalidasi lagi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh dosen atau guru dibidang studi atau bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi dari dosen atau guru bidang studi, ada kemungkinan rancangan produk ini masih perlu diperbaiki sesuai dengan napa yang disarankan oleh validator.

Rancangan desain ini adalah Langkah awal pembuatan produk dengan membuat gambaran terlebih dahulu, didesain secara terkonsep sesuai dengan napa yang ada pada bayangan masing-masing. Kemudian setelah digambar lalu di olah pada aplikasi *adobe flashplayer*.

3. **Development (Pengembangan)**

Pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang menjadi kenyataan. Yakni desain pengembangan produk berbentuk *software* berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flashplayer* pada tema 1 subtema 1 “Organ gerak hewan dan manusia”, yang mana media ini disajikan semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa.

4. **Implementatiton (Implementasi/eksekusi)**

Impelentasi merupakan Langkah nyata untuk penerapan system pembelajaran yang sedang peneliti buat. Pada tahapan ini semua sudah dikembangkan dan diproduksi sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya sehingga bisa diimplementasikan, sebagaimana materi yang ada pada media ini yang ada 6 pembelajaran dengan pembahasan yang berbeda disetiap pembelajarannya, yang kemudiak akan diujikan pada siswa kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Produk yang peneliti kembangkan ini hasilnya sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahapan evaluasi ini bisa dilakukan pada setiap empat tahapan diatas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahapan itu dinamakan evaluasi formatif, dikarenakan tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh data guna merevisi media pembelajaran berbasis *adobe flashplayer* yang dihasilkan agar lebih efektif

Evaluasi formatif ini dilakukna dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi pengguna media dari hasil pengembangan berupa produk media pembelajaran berbasis *adobe flashplayer* sebagai alat untuk memudahkan pembelajaran siswa dan dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa.

Evaluasi ini meliputi uji ahli isi bidang studi pembelajaran tematik kelas V untuk melihat kebenaran isi materi yang disajikan dalam media, ahli desain media untuk memperoleh kesesuaian desai yang dikembangkan, dan evaluasi ahli pembelajaran guna untuk

memperoleh keefektifan suatu pembelajaran Ketika sedang berlangsung dalam menggunakan media ini. Sedangkan untuk evaluasi bagi siswa terdapat dua tahapan yang diberikan kepada kelas yang sama yaitu kelas V secara keseluruhan. Pada penelitian pertama diuji pembelajaran tanpa menggunakan produk ini, dan pada pertemuan kedua dengan menggunakan media pengembangan ini, yaitu media pembelajaran berbasis *adobe flashplayer* pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia”

C. Validasi Produk

Uji coba produk ini *dimaksud* untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar penetapan kevalidan, kemenarikan, keefektifan dari sebuah produk yang telah dihasilkan. Dalam bagian ini, secara berurutan akan dijelaskan desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknis analisis data.

1. Desain Validasi

Desain ini digunakan pada penelitian adalah ahli isi atau materi, ahli desain media, ahli bidang studi pembelajaran di kelas V dan siswa sebagai pengguna (*user*) produk. Validasi ini meliputi validasi isi dan validasi desain produk yang akan digunakan sebagai hasil dari pengembangan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh data yang berupa penilaian dan saran dari validator, sehingga diketahui valid tidaknya sebuah produk yang telah dikembangkan dan selanjutnya digunakan untuk dasar melakukan revisi pada produk.

2. Subjek Validasi

Subjek validasi dalam pengembangan ini pada subtema “Organ Gerak Manusia dan Hewan” adalah ahli materi, ahli desain, dan guru bidang studi tematik kelas V sebagai ahli pembelajaran tematik kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur.

a. Ahli Isi atau Materi

Ahli isi atau materi adalah dosen yang ahli dalam bidang materi pada subtema “Organ Gerak Manusia dan Hewan”. Adapun kriteria

seorang yang dapat dipilih menjadi ahli materi penelitian ini antara lain:

- 1) Menguasai karakteristik pada subtema “Organ Gerak Hewan dan Manusia”
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relelvan terhadap produk yang dikembangkan ini.
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer*.

b. Ahli Desain

Pemilihan ahli desain media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang berkaitan ini memiliki kompetensi dibidang desain media media pembelajaran terlebih lagi dalam media berbasis *Adobe Flash*.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli ini atau guru bidang studi memberikan tanggapan, saran, dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer* pada subtema “Organ Gerak Hewan dan Manusia”. Adapun kriteria guru pembelajaran tematik kelas V antara lain:

- 1) Guru tersebut sedang mengajar ditingkat Lembaga SD/MI
- 2) Memiliki pengalaman dalam mengajar pembelajaran tematik
- 3) Kesiediaan guru bidang studi sebagai penilai dan pengguna (*user*) produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti..

1. Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang didukung dari sumber data primer dan sekunder (Wahid dan Nur, 2018).

Data kuantitatif berupa informasi yang didapatkan dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar siswa setelah

menggunakan produk ini. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah

- 1) Penilaian ahli isi atau materi, ahli desain media berbasis *Adobe Flash Player*, dan ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas V tentang kesesuaian komponen pada media pembelajaran ini. Kesesuaian komponen media ini meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan kalimat atau Bahasa, pengemasan, ilustrasi, dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ini menjadi media yang efektif untuk digunakan.
- 2) Hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis *Adobe Flash Player* yang telah dikembangkan (hasil dari *Post test*).

Sedangkan data kualitatif berupa:

- 1) Informasi mengenai pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 1 yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas yaitu guru V MI Raudlatul Ulum Bantur.
- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh dari melalui wawancara dengan ahli isi, ahli bidang studi dan guru kelas V MI Raudlatul Ulum Malang

b. Sumber data

- 1) Data primer adalah data yang didapatkan untuk dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber data. Untuk mendapatkan data primer ini peneliti melakukan pengumpulan secara langsung guna untuk mengumpulkan data primer antara lain, dengan cara observasi, wawancara, dan angket.
 - a) Adapun data yang diperoleh melalui observasi meliputi:
 - (1). Bagaimana situasi/keadaan Ketika proses Kegiatan Belajar mengajar KBM berlangsung?
 - (2). Bagaimana respon siswa?

(3).Apakah dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan keefektifitasan pembelajaran?

- b) Data yang diperoleh melalui wawancara meliputi: masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi pembelajaran tematik di MI Raudlatul Ulum Bantur.
- c) Data dari angket meliputi pertanyaan secara tertutup yang berupa point – point pertanyaan yang tersruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan test pencapaian tingkat keefektifan pembelajaran. Baik yang berasal dari penilaian ahli isi materi, ahli desain, dan guru bidang studi dan siswa

2) Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang didapatkan peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data ini berupa bukti, catatan, atau laporan yang tidak dipublikasikan. Data sekunder ini berasal dari hasil tes pembelajaran dan hail dokumentasi.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik ini digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang akan digunakan sebagai Teknik pengumpulan data yakni berupa:

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai Teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti lagi, dan ingin mengetahui hal – hal responden yang lebih dalam (Sugiono, 2011).

b. Observasi dilakukan Ketika berada dilapangan berkenaan dengan aktifitas kegiatan dalam proses pembelejaran.

c. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan tentang ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau

desain media pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua maca, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif, sedangkan pertanyaan tertutup digunakan untuk memperoleh data kuantitatif. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut;

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer*
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran *Adobe FlashPlayer*.
- 3) Angket penilaian atau tanggapan guru pembelajaran tematik kelas V MI Raudlatul Ulum.
- 4) Angket penilaian tanggapan siswa melalui uji coba sebelum menggunakan media
- 5) Angket penilaian dan tanggapan siswa melalui uji coba sesudah menggunakan media.

3. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai tiga Teknik yaitu, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil tes.

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilaksanakan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan standart kompetensi dan kompetensi inti untuk menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran yang berupa sebuah produk yang telah dikembangkan. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk bahan pembelajaran yang berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe FlashPlayer*.

b. Analisis Deskriptif

Pada tahapan uji coba, data dikumpulkan menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka guna memberikan kritik dan saran untuk perbaikan.

Hasil analisis deskriptif tersebut digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan sebuah produk dari hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran media berbasis *Adobe FlashPlayer* pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” untuk siswa kelas 5 MI. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, data-data akan terkumpul menjadi dua, yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka dan data kualitatif yang berbentuk data atau simbol.

Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis, Teknik analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan penilaian, kritik, dan saran dari validator. Data angket adalah data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala *Likert* yang berkriteria empat tingkat yang kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor setiap item pada setiap jawaban yang terdapat dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator tersebut menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2003):

Dalam Pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85 – 100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
60 – 84%	Cukup Valid	Tidak Revisi
40 – 59%	Kurang Valid	Revisi
0 – 39%	Tidak Valid	Revisi

Berdasarkan kriteria diatas, media ajar yang dinyatakan valid yaitu jika memenuhi skor antara 60 – 100% dari seluruh

unsur yang didapatkan dalam angket penilaian validasi ahli isi, ahli desain media, ahli materi pembelajaran tematik kelas V MI. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang akan dibuat harus memenuhi kriteria kevalidan. Oleh karena itu, dilakukanlah revisi apabila media pembelajaran ini masih dikatakan belum memenuhi kriteria kevalidan. (Arikunto, 2003)

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Objek Penelitian

a. Profil Sekolah

MI Raudlatul Ulum Rejoyoso Bantur Malang ini berdiri pada tahun 1982 bertempat di Jalan Masjid Baiturrahman RT 46/RW12 Desa Rejoyoso, Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Dilokasi ini terdapat tanaman pohon sehingga membuat suasana lingkungan yang nyaman, rindang dan sangat mendukung suasana kegiatan belajar mengajar. Sekolah ini memiliki tempat yang strategi yaitu didaerah jalan utama rejoyoso dan berda dilingkungan dunia Pendidikan. Jarak ke kecamatan sekitar 10 km dan terletak pada lintas otonomi daerah yang berjarak 2 km – 4 km. MI Raudlatul Ulum Rejoyoso mempunyai status akreditasi dengan mendapat nilai B (Tahun 2019).

Pada tahun 2009 mendapat akreditasi C dan pada tahun 2019 mendapatkan status akreditasi B. pada tahun 2015 penataan administrasi dan penggambaran sarana dan prasarana mulai digalakkan. hal ini ditunjukkan untuk membentuk sekolah yang lebih baik dan unggul terutama potensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan untuk kemajuan sekolah.

b. Visi, Misi, Tujuan Motto sekolah

Visi dan Misi sekolah dengan ciri khas penekana pada pembentukan karakter siswa, imtaq, dan imtek dengan penambahan sara IT yang cukup memadai dengan harapan proses pembelajaran semakin baik sesuai dengan Visi dan Misi serta tujuan sekolah MI Raudlatul Ulum.

Visi

Terwujudnya insan yang cerdas. Memiliki standar moral yang tinggi dan kompetitif secara agama, nasional, maupun internasional

Misi

Mewujudkan insan yang unggul dalam etika moral yang berbasis religi, prestasi akademik, dan non akademik, dan mampu menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Tujuan

Tercapainya *life skill* dan perkembangan IT/ICT bagi warga sekolah, mewujudkan manajemen sekolah yang partisipatif, transparan, visioner, dan akuntabel serta mengarah pada standart manajemen mutu nasional. Terwujudnya budaya salam, sapa, senyum, santun, jujur, ikhlas bagi seluruh warga sekolah dan terciptanya budaya disiplin, demokratis, dan beretos kerja tinggi.

Motto

**“Pendidikan Dasar Siswa Islami, Berkualitas Global,
Berakhlak Mulia”**

2. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil Pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat oleh pengembang yaitu media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran siswa yang terdapat pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” untuk siswa kelas V MI

Adapun pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat dan dipelajari. Untuk lebih lanjutnya dapat dilihat pada uraian berikut:

a. Halaman Depan

Halaman depan ini berisi judul media pembelajaran yang disesuaikan pada pengembangan ini, yaitu tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia.”.



Gambar 4. 1 Halaman Depan Cover Media

b. Halaman Pendahuluan



Gambar 4. 2 Halaman Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, dipojok kanan atas terdapat tanda (X) yang artinya tanda keluar atau *close* pada aplikasi ini. Pada tombol *icon* KI/KD memuat pembahasan tentang kompetensi dasar, kompetensi inti dan tujuan pembelajaran. *Icon* materi adalah isi dari materi yang ada pada setiap pembelajarannya disertai dengan *icon* yang sesuai dengan isi materi. *Icon* profile adalah profil pembuat, *icon* *quiz* kumpulan-kumpulan soal yang ada pada pembelajaran, kemudian *icon* video adalah kumpulan video.

c. Isi/Materi

- 1) Pada bagian isi terdapat dua materi yaitu materi Organ Gerak Hewan dan Organ Gerak Manusia yang bisa dipilih satu



Gambar 4. 4 Isi / Materi

persatu.

- 2) Pada bagian materi Organ Gerak hewan terdapat materi tentang organ gerak hewan, pengertian, contoh organ gerak hewan, macam-macam organ gerak hewan, dan video tentang organ gerak hewan



Gambar 4. 5 Materi Organ Gerak Hewan

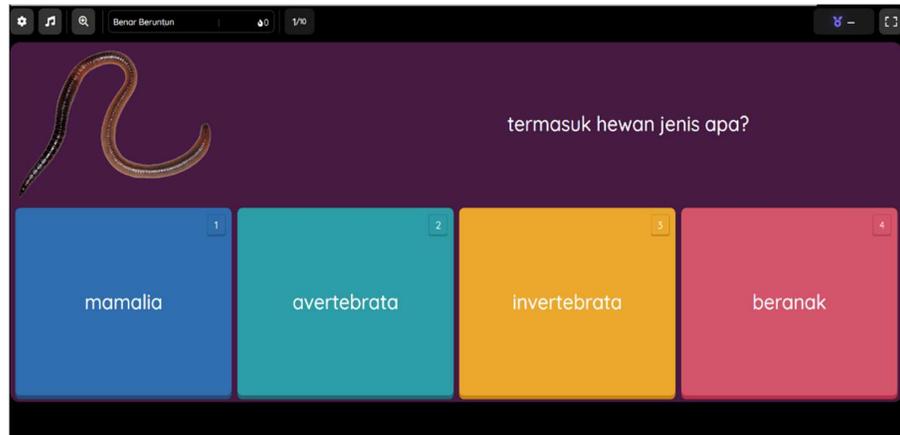
- 3) Pada bagian materi Organ Gerak Manusia terdapat materi tentang organ gerak manusia, pengertian, contoh organ gerak manusia, macam-macam organ gerak manusia, dan video tentang organ gerak manusia



Gambar 4. 6 Materi Organ Gerak Manusia

d. Evaluasi Pembelajaran

Pada *icon Quiz* merupakan kumpulan Latihan-latihan materi organ gerak hewan dan manusia yang terhubung langsung dengan sebuah website *quizizz.com* sehingga soal bisa diakses dari rumah.



Gambar 4. 7 Evaluasi Pembelajaran

e. Biografi Pengembang

Pada *icon About me* terdapat biografi pengembang media pembelajaran *adobe flashplayer*.



3. Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam penilaian, yakni validitas ahli dan uji lapangan. Validasi terhadap media pembelajaran terhadap para ahli validator dilakukan 4 tahap.

Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen ahli pembelajaran tema 1 sebagai ahli isi/materi pembelajaran tematik dan lebih cenderung ahli dibidang IPA, karena materi yang dikembangkan oleh penulis lebih ke pembelajaran IPA (Organ Gerak). Tahap kedua penilaian produk pembelajaran *adobe flash* ini diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh salah satu dosen fakultas tarbiyah sebagai ahli media, tahap ketiga diperoleh dari penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yaitu salah satu perwakilan guru bidang studi tematik kelas V MI sebagai ahli pembelajaran tematik kelas V MI, dan tahap selanjutnya yaitu tahap keempat dilakukan penilaian terhadap hasil produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur secara keseluruhan yang berjumlah 20 siswa sebagai responden.

1. Hasil Validasi Ahli

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersala dari angket penilaian dengan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator yang kemudian kedua data tersebut didukung oleh data primer dan data sekunder. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan Teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada setiap item penilaian. Adapun penilaian untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Kriteria Penskoran

Presentase	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4

CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

Tabel 4. 2 Kriteria Penskoran Kuisioner Angket Untuk Siswa kelas V SD/MI Pada Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

Berikut adalah penyajian data dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, ahli desain media dan guru bidang studi kelas V pembelajaran tematik beserta kritik dan sarannya.

a. Validasi Isi/Materi Terhadap Produk Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash

1) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Berdasarkan penilaian pada data kuantitatif terhadap produk pengembangan yang dilakukan oleh ahli isi/materi dapat table berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli isi/materi Terhadap Media

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x^1$	Persen	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi dengan indicator	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

3	Materi mudah dipahami	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Sistematika penyajian materi	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Kebenaran isi materi yang disampaikan	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
6	Keseuaian Latihan soal dengan materi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian gambar/bagan dengan materi	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Kejelasan uraian materi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan petunjuk belajar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
10	Pemberian Latihan soal untuk pemahaman materi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		37	40	92,5%	Valid	Tidak Revisi

b) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui rumus presentase tingkat pencapaian, maka hasil presentasi yang dilakukan ahli materi dan dikonversikan dengan table skala4, keseluruhan mencapai 92,5%. Jika dicocokkan dengan table kriteria kelayakan, maka skir ini berapa pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Tingkat validitas ahli isi/materi menunjukkan data hasil validasi ahli isi/materi pada pembelajaran tematik terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada tema 8 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” pada siswa kelas V SD/MI adalah 70% menyatakan valid, yaitu pada item 1,2,3,6,8,9, dan 10. Sedangkan 30% menunjukkan validitas cukup valid, yaitu pada item 3,4, dan 7.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan penilaian dari hasil data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran, dan komenta ahli isi/materi pembelajaran tematik dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran sebagaimana paparannya pada table sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Isi/materi

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Muthmainnah, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beberapa <i>slide</i> pada materi ditulis pointnya saja 2. Berilah keterangan pada masing-masing contoh gambar yang ditampilkan 3. Perbaiki penulisan kalimat dan tanda baca dengan benar

Berdasarkan table kritik dan saran diatas ada beberapa point yang terdapat pada beberapa *slide* yang harus diperbaiki untuk penyempurnaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash*.

Sedangkan secara keseluruhan media pembelajaran tersebut menurut ahli isi/materi sudah bagus dan menarik.

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli desain media pembelaran tematik kelas V SD/MI adalah berupa media pembelaran berbasis *adobe flash* pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument akngket dapat dilihat pada table 4.5

1) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat dilihat pada table 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Desain Media

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x^1$	Persen	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	Kemenarikan pengemasan desain cover pada Media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kesesuaian gambar pada cover media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kemenarikan visualisasi pada media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Komposisi warna pada tampilan media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kemenarikan tampilan isi materi pada media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan insentif	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	40	100%	Valid	Tidak Revisi

b) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui rumus presentase tingkat pencapaian

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media oembelajaran secara keseluruhan yang dikonservasikan dengan skala 4 nilai presentase yang dicapai adalah 100. Jika dicocokkan dengan table kriteria kelayakan, maka skor ini berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Distribusi frekuensi tingkat validitas ahli desain media pembelajaran berbasis *adobe flash* menunjukkan data hasil validasi ahli desain media pada oembelaran tematik terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” pada siswa kelas V SD/MI adalah 100% menyatakan valid, yaitu pada keseluruhan item.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan penilaiana dari hasil data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain pembelajaran tematik dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran sebagaimana paparannya pada table 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media

Nama Subyek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Khotib, S.Kom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beberapa gambar disajikan <i>slide show</i> 2. View background diperjelas 3. Judul Video

Berdasarkan table kritik dan saran diatas ada beberapa point yang terdapat pada beberapa slide yang harus diperbaiki untuk penyempurnaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis

adobe flash. Sedangkan secara keseluruhan media pembelajaran tersebut menurut ahli desain media sudah bagus dan menarik/

c. Hasil Validasi Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas V SD/MI adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobeflash pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” yang diajukan dengan instrument angket

1) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi Ahli bidang studi pembelaran yang terdapat pada produk pengembangan berupa media pembelaran berbasis adobe flash player oleh Ibu Ririn kholidazia, S.Pd dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bidang Studi Terhadap Media

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x^1$	Persen	Tingkst Kevalidan	Keterangan
	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Media ini memudahkan anda dalam mengajarkan pembelajaran	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kesesuaian indicator dengan materi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

	Ketepatan pemilihan materi dapat menumbuhkan motivasi siswa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kesesuaian materi dengan gambar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi yang diberikan	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Kemudahan Bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Apakah evaluasi dan Latihan dalam menggunakan media ini dapat membantu efektivitas siswa terhadap materi dalam belajarnya	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		39	40	97,5%	Valid	Tidak Revisi

b) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli bidang studi pembelajaran tematik pada kelas V. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui presentase tingkat pencapaian.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus tingkat pencapaian maka hasil presentase yang dilakukan oleh ahli bidang studi pembelajaran tematik dan dikonversikan dengan table skala 4, keseluruhan mencapai 97,5% jika dicocokkan dengan table kriteria kelayakan, maka skor ini berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan penilaian dari hasil dara kualitatif yang impugnpun dari masukan, saran dan komentar ahli bidang studi

dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran sebagaimana paparannya pada table berikut:

Tabel 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Bidang Studi Terhadap Media

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Ririn Kholidazia, S.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar dan materi ditambah yang lebih bervariasi sebagai pengembang 2. Secara keseluruhan penggunaan media adobe flashplayer yang digunakan baik dan menarik

Berdasarkan table kritik dan saran diatas ada beberapa point yang terdapat pada beberapa slide yang harus diperbaiki untuk penyemprunaan produk pengembangan media pembelajaran. Sedangkan secara keseluruhan media pembelajaran menurut bidang ahli studi pembelajaran tematik kelas V SD.MI sudah bagus dan menarik.

d. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Data Validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajarn pada siswa kelas V MI Raudlatul Ulum yang dilakukan selama 2 kali pertemuan sebagai sampel. Pelaksanaan penelitian uji coba pada pertemuan hari pertama dilakukan tanpa menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti, akan tetap menggunakan media *power point*. Pada pertemuan kedua peneliti melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis adobe flash. Adapun data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan dipaparkan dalam table sebagai berikut

1) Validasi Produk oleh Subjek Uji Coba Kelas Eksperimen

a) Paparan Data Kuantitatif

Paparan data hasil uji coba lapangan dengan menggunakan media dengan responden yang sama

dengan kelas sebelum menggunakan media disajikan pada tabel berikut ini;

Tabel 4. 9 Data Penilaian Media Ajar Berbasis Adobe Flashplayer Kelas V

No Subj ek Sisw a	Aspek Penilaian										$\sum N$	$\sum 1$	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5
5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	95
6	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
7	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
8	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
9	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
11	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	36	40	90
12	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
14	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	38	40	95
15	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
16	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
17	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
18	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5
19	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5
20	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36	40	90
21	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
22	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36	40	90
23	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5

24	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
25	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5
27	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
$\sum x$	102	100	95	101	101	98	108	108	108	106	1027	1080	2567
$\sum xi$	108	108	108	108	108	108	108	108	108	106	1080	1080	2160
%	94,4	92,5	87,9	94,4	94,4	90,7	100	100	100	98,1	95	100	118,8

Keterangan:

Aspek Penilaian 1 : Media adobe flashplayer dapat memudahkan dalam belajar

Aspek penilaian 2 : Media Adobe flashplayer dapat memberikan semangat belajar

Aspek penilaian 3 : adobe flashplayer dapat memudahkan dalam memahami materi

Aspek penilaian 4 : kemudahan dalam mengerjakan Latihan soal pada media

Aspek penilaian 5 : kesesuaian media terhadap materi (ukuran huruf, gambar, dan animasi)

Aspek penilaian 6 : kalimat yang digunakan pada media sesuai dengan keadaan siswa

Aspek penilaian 7 : petunjuk pada media dapat dipahami

Aspek penilaian 8 : media adobe flashplayer lebih menarik dibandingkan dengan media audio visual

Aspek penilaian 9 : perasaan responden setelah mempelajari materi

Aspek penilaian 10 : Selama menggunakan media responden tidak memerlukan bantuan orang lain

No Subjek : Responden siswa

X_i : Jumlah skor ideal dalam satu item

$\sum N$: Jumlah skor tiap responden/siswa

$\sum X$: Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum X_i$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Berdasarkan penilaian angket kemenarikan siswa yang sudah dipaparkan pada table 4.9 pertanyaan yang disajikan dalam angket menyatakan sangat menarik dengan frekuensi 1-10 dengan presentase 94,4, 92,5, 87,9, 94,4, 94,4, 90,7, 100, 100, 100, 98,1

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

Strategi pengelolaan pembelajaran sangat penting dalam system strategi pembelajaran secara keseluruhan. Bagaimanapun baiknya perencanaan strategi pengorganisasiaan dan strategi penyampaian

pembelajaran, namun jika strategi pengelolaan tidak diperhatikan maka efektivitas pembelajaran tidak bisa maksimal (Made Wena: 2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” pada siswa kelas V SD/MI ini didasarkan pada kenyataan bahwa sekolah tersebut belum pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis adobe flash. Khususnya pada kegiatan pembelajaran yang berjalan pada kurikulum 2013 ini yaitu tematik integrative. Dengan demikian hasil produk dari pengembangan ini dimaksud untuk dapat memenuhi belum adanya penggunaan media berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

Prosedur pengembangan ini ditempuh melalui lima tahap yang meliputi tahap analisis, desain, merancang desain, pengembangan desain, dan implementasi (Rusman: 2011) dan evaluasi sebagaimana pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Tahapan-tahapan tersebut saling berinteraksi dalam proses pengembangan dalam mencapai tujuan penelitian. Adapun tujuan tersebut yaitu meningkatkan pembelajaran yang efektif. Apabila pembelajaran yang diharapkan tersebut masih belum bisa efektif, maka perlu adanya evaluasi. Namun jika dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih belum efektif maka perlu diadakan revisi untuk mencapai kriteria efektivitas pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa adobe flashplayer pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” pada siswa kelas V SD/MI. Media ini digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami materi-materi yang terkandung didalamnya, sehingga pembelajar dapat berhalan dengan baik. Media ini bukan hanya digunakan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung saja, akan tetapi setelah belajar disekolah siswa bisa menggunakannya sebagai alat panduan belajarnya dirumah.

Multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, animasi, video, dan bunyi dan jika digunakan untuk mengemas sebuah materi maka materi tersebut akan Nampak lebih konkrit sehingga mampu memudahkan siswa dalam memahaminya. Hal ini juga sesuai dengan salah satu prinsip multimedia pembelajaran, yaitu siswa dapat belajar belajar lebih baik lagi saat kata-kata dan gambar terkait disajikan secara berdekatan (Richard: 2016). Oleh karena itu peneliti memilih media ini sebagai penunjang belajar siswa kelas V SD/MI.

Adapun kriteria media pembelajaran yang baik dan idel meliputi 4 utama. Yaitu: (1) Kesesuaian atau relevansi, yang artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana belajar, program belajar, tujuan belajar, dan karakteristik belajar (2) Kemudahan, yang artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari, atau dipahami oleh peserrta didik, dan sangat operasional dalam penggunaanya, (3) Kemenarikan, yang artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya, uraian isi tidak membingungkan serta dapat mengguah minat siswa untuk menggunakan media tersebut, (4) kemanfaatan, yang artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran. (Mulyanta: 2019).

Berdasarkan penjelasan pada teori diatas dijeaslkan bahwa kriteria yang baik dan idel meliputi kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan. Oleh karena itu, produk yang berupa adobe flash ini peneliti kembangkan dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang ada pada tema 1 subtema 1 dan tujuan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Dalam pengoperasian media ini peneliti membuat petunjuk pembelajaran dengan jelas untuk memudahkan siswa dalam pengoperasian media dan mendesain semenarik mungkin sehingga bisa merangsang perhatian siswa dalam belajar, sehingga dapat digunakan sebagai penunjang belajar siswa dalam meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran

Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe Corporation* dan program aplikasi standar professional yang digunakan untuk membuat animas yang dinamis. Adobe flash didesain kemudian di *compact disk* (CD) kan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ini secara penuh melibatkan siswa dalam kegiatan belajar yang aktif sehingga terjadi proses, menanya, menalar, mengamati, mencoba, mengkomunasikan sesuai dengan kegiatan berdasarkan pembelajaran *scientific learning*. Metode terebut mampu mengarahkan siswa agar kreatif berpikir terhadap hal-hal yang dibutuhkan selama porses belajar berlangsung.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang berupa adobe flash dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis adobe flash yang dikembangkan ini adalah berisi materi yang terdapat pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” yang meliputi beberapa pembelajaran.
2. Tujuan dari media pembelajaran berbasis adobe ini adalah untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu pencapaian indikator pembelajaran pada Kompetensi Inten dan Kompetensi Dasar (KI&KD) yang tertera pada table 2.1 sehingga guru dapat berjalan sesuai dengan harapan. Adapun materi yang disajikan pada media ini mengacu pada ruang lingkup pembelajaran tematik khususnya pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” sebagaimana dipaparkan pada table 3.1 yang membahas tentang ruang lingkup yang terdapat pada pembelajaran IPA.
3. Media pembelajaran berbasis adobe flash ini di desain semenarik mungkin dengan memperhatikan isi materi pada kompetensi ini dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Dengan menyajikan animasi-animasi menarik yang dilengkapi dengan suara music yang bertujuan agar Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung suasana tidak monoton.
4. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga memudahkan siswa untu mengoperasikan penggunaan media

ini. Selain itu, didalam media ini juga terdapat video yang berhubungan dengan kegiatan yang ada pada buku siswa tema 1 subtema 1, sehingga dengan adanya video tersebut yang lebih utamanya siswa bisa menalar dan mencobanya.

5. Pada setiap pembahasan dalam *slide* media yang disajikan menggunakan gambar-gambar yang mendukung siswa sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya.
6. Media ini mengandung soa-soal untuk menjadi bahan ukur evaluasinya siswa yang meliputi kegiatan dan materi-materi yang ada pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia”
7. Setiap materi pada pembelajaran dilengkapi dengan Latihan soal sebagai perenungan materi yang telah dipelajari dalam setiap topiknya
8. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini yang sebelumnya pembelajaran hanya terpusat pada guru, akan tetapi dengan menggunakan media tersebut maka pembelajaran juga berpusat pada siswa (*student center*), selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.

Adapun kelemahan pada media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media adobe flash ini adalah terletak pada proses penggunaanya yang kurang praktis sehingga membutuhkan alat pendukung dalam proses pengoperasiannya, yaitu: Laptop, LCD, dan Komputer. Dan pembelajaran yang terdapat pada media ini terbatas pada tema 1 subtema 1.

Pengembangan media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 pada siswa kelas V inintelah divalidasi oleh ahli mareri, ahli desain, ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas V dan digunakan dalam ujicoba lapangan kelas control dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran.

Hasil validaso beberapa subjek validator dikonversikan pada skala presentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran berbasis adobe flash digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagaimana yang telah dipaparkan pada table 3.2

1. Analisis Validasi Ahli Materi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk dari aspek isi adalah:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak mengukur kemampuan
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang termotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi pembelajaran tematik terhadap media pembelajaran pada tema 1 subtema 1 pada paparan berikut:

- a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar sangat sesuai dengan tema yang ada pada buku tematik yaitu kandungkn tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia”
- b. Kesesuaian materi dengan indicator sangat sesuai dengan pokok indicator tema 1 subtema 1.
- c. Materi mudah dipahami dengan sangat mudah, karena dengan diberikan gambar siswa dapat terpacu untuk belajar dan memahami materi pada setiap *slide*.
- d. Sistematika penyajian materi jelas dan sesuai dengan tema yang ada pada media pembelajaran berbasis adobe flash hasil dari pengembangan.
- e. Kebenaran isi materi yang disampaikan sangat jelas, karena materi yang disajikan pada media sesuai dengan yang ada pada buku siswa.
- f. Keseuaian Latihan soal dengan materi sangat relevan, karena soal yang disajikan tidak keluar dari pembahasan.
- g. Keseuaian gambar/bagan dengan materi sangat relevan, sehingga membuat siswa terangsang untuk mempelajarinya.

- h. Kejelasan uraian materi sangat sesuai dengan tema yang ada pada buku tematik tema 1 subtema 1.
- i. Kejelasan petunjuk belajar jelas, sehingga dapat membantu siswa, guru, atau pengguna untuk memudahkan cara penggunaan pengaplikasian media tersebut.
- j. Pemberian Latihan soak untuk pemahaman materi sebagai peningkatan belajar siswa sangat mengukur kemampuan siswa, karena dengan media pengembangan ini siswa dapat terpacu untuk belajar dengan semangat.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh Ibu Muthmainnah, M.Pd sebagai ahli isi/materi, dapat dihitung menggunakan presentasi tingkat kevalidan media pembelajaran dengan perolehan presentasi sebesar 92,5% berada pada kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis adobe flash pada tematik tema 1 subtema 1 layak digunakan sesuai dengan validasi ahli materi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk, seperti keterangan pada konversi skala penilaian ahli materi/isi pada penjelasan sebelumnya.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media berdasarkan paparan sebagai berikut:

- a. Kemenarikan pengemasan desain cover pada media adobe flash sangat baik, karena cover terlihat sangat menarik pengguna.
- b. Kesesuaian gambar pada cover media adobe flash cukup baik, karena sudah sesuai dengan komponen-komponen pada materi.
- c. Kemenarikan visualisasi pada media adobe flash sangat baik, karena dengan menggunakan media ini siswa akan berperan aktif semua.
- d. Komposisi warna pada tampilan media adobe flash sangat baik, sehingga membuat pengguna khususnya siswa kelas V menjadi tertarik untuk mengaplikasikannya.

- e. Kemerarikan ilustrasi cukup baik, sehingga materi yang disajikan dengan sesuai.
- f. Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media adobe flash cukup baik, sehingga tidak mempersulit pengguna Ketika memahami tulisan tersebut saat membacanya.
- g. Kemerarikan tampilan isi materi sangat baik, karena dilengkapi banyak gambar yang unik sehingga siswa merasa terpacu untuk melihatnya yang kemudia membacanya untuk dipahami.
- h. Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan insentif sangat baik, karena dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat mempejarinya dengan mudah, sehingga meskipun materi yang disajikan pada buku tematik tersebut banyak namun akan terbantu jika mempelajari melalui media adobe flash.
- i. Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu sangat baik, karena Bahasa dan gambar yang disajikan sudah sangat sesuai sehingga mendukung atau memacu siswa untuk memperhatikan, khususnya untuk kelas yang siswa-siswa tersebut sering ramai.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Bapak Khotib S.Kom sebagai ahli desain media pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran dengan perolehan presentase sebesar 100% yang berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” layak digunakan sesuai dengan validasi ahli desain media pembelajaran.

3. Analisis Data Validasi Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk, konversi skala untuk perskoran nilai sesuai dengan kriteria yang ada pada ahli validator sebelumnya.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas V SD/MI berdasarkan paparan sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran sangat baik, sehingga dapat memacu siswa untuk mempelajarinya.
- b. Media ini sangat memudahkan pendidik dalam mengajar pembelajaran tematik, sehingga Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan efektif, dan siswa bisa mempelajari sendiri untuk merefleksi materi yang telah diajarkan.
- c. Kesesuaian indikator dengan materi sangat sesuai sehingga paparan yang terdapat pada media dengan yang ada pada buku tematik sesuai.
- d. Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media ini cukup baik, sesuai dengan tema pokok pembelajaran.
- e. Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan sangat baik, sehingga memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan media untuk dipelajari.
- f. ketepatan pemilihan materi dapat menumbuhkan motivasi siswa, sehingga siswa yang biasanya sering ramai dikelas menjadi aktif belajar.
- g. Kesesuaian materi dengan gambar sangat baik, sehingga tampilan menarik siswa.
- h. Kesesuaian materi dengan soal evaluasi yang diberikan sangat baik, karena sudah sesuai dengan pokok bahasan.
- i. Kemudahan Bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar sangat baik, sehingga tidak mempersulit siswa untuk mempelajarinya.

- j. Bahan evaluasi dan Latihan dalam menggunakan media adobe flash sangat membantu siswa dalam mengefektifkan belajarnya.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Ibu Ririn Kholidazia, S.Pd sebagai ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas V SD/MI, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif dengan perolehan presentase sebesar 97,5% yang berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajar berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” layak digunakan sesuai dengan validasi ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

4. Analisis Data Validasi Uji Coba Produk

Paparan data hasil angket berdasarkan konsversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk dari aspek pengguna berupa tanggapan yang diisi oleh keseluruhan responden setelah menggunakan media dapat dihitung presentasi tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis adobe flash yang diisi oleh kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur yang berjumlah 27 siswa, dapat dihitung secara keseluruhan dengan menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas V, pada pembelajaran tematik dengan menggubakan media interaktif berbasis adobe flash dapat memudahkan siswa dalam belajar dengan presentase kevalidan sebesar 94,4%
- b. Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas V, pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash ini dapat memberikan semangat dalam belajar dengan presentase kevalidan 92.5%
- c. Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas V pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis adobe flash ini siswa mudah memahami dengan presentase kevalidan sebesar 87,9%

- d. Nomor 4 menunjukkan bahwa Latihan-latihan soal yang ada pada media pembelajaran ini mudah difahami dengan presentase kevalidan sebesar 93,5%
- e. Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas V, desain yang meliputi ukuran huruf, gambar, dan animasi yang terdapat pada media pembelajaran ini sangat menarik dengan presentase kevalidan sebesar 93,5%
- f. Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas V, selama menggunakan media pembelajaran ini tidak menemukan kata-kata yang sulit dengan presentase kevalidan sebesar 90,7%
- g. Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas V, petunjuk yang terdapat dalam media ini mudah dipahami dengan presentasi kevalidan sebesar 100%
- h. Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas V, setelah mempelajari materi-materi yang terdapat pada tema 1 subtema 1 sangat menyenangkan dengan presentase kevalidan sebesar 100%
- i. Nomor 9 menunjukkan bahwa selama menggunakan media ini siswa tidak merasas keulitan dan tidak memerlukan bantuan orang lain dengan presentase kevalidan sebesar 98,1%

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk terhadap media pembelajaran berbasis adobe flash pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” pada siswa kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur ini dapat dipaparkan kesimpulannya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk yang berupa media adobe flash pada tema 1 subtema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” yang di taruh dalam bentuk *Flash Disk* dan telah teruji kevalidannya. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran validator ahli serta penilaian guru bidang studi dan siswa kelas V MI Raudlatul Ulum Bantur sebagai pengguna media pembelajaran, untuk memperoleh kevalidan media pembelajaran ini dilakukan dengan validasi terhadap tiga ahli, diantaranya adalah (1) Hasil uji kevalidan oleh ahli materi perolehan presentase kevalidan mencapai 92,5% (2) Hasil validasi oleh ahli desain media perolehan presentase kevalidan mencapai 100% dan (3) Hasil validasi oleh ahli materi bidang studi pembelajaran tematik kelas V SD/MI perolehan presentase kevalidan mencapai 97,5%. Hasil dari para validator dinyatakan valid atau layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran hasil dari pengembangan.
2. Pengembangan media berbasis adobe flash terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Untuk mengetahui peningkatan efektivitas pembelajaran tersebut peneliti melakukan analisis antara rerara post test kelas control dan kelas eksperimen. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap efektivitas pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil penilaian rerata post test antara sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan lebih besar kelas eksperimen yaitu sebesar (81,48>66,00).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya: dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya terlebih mengenai pengembangan media pembelajaran tematik dengan lebih sempurna lagi.
2. Bagi guru (Pendidik): dengan adanya kemajuan saat ini seperti halnya pengembangan dalam bidang ilmu teknologi (IT), sebagai guru yang notabenehnya sudah diberi tanggung jawab untuk memfasilitasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar alangkah lebih bagus dan akan lebih fariatif lagi jika dalam mengajar mampu mengolah materi dan cara penyampaianya dengan media-media yang teoat dan dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Zen. (2010). *Statistika Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras)
- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. (Surakarta: Yuna Pustaka)
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persana)
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media)
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017, Buku Pdf Tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, (Jakarta, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud).
- Kustandi, Cecep. (2016). *Media Pembelajaran Manula dan Digital*, (Bogor, Ghalia Indonesia)
- Maryanto. (2017). *Organ Gerak Hewan dan Manusia: Buku Guru Kelas 5*, (Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)
- Mulyanta dkk, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta)
- Munir, Abdul, dkk, (2016). *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam)
- Murni, Wahid. Nur Ali. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umu dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Press)
- Nana, Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru)
- Rihi, Mirwatul. (2005). *Pengembangan Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Pada Materi Benda dan Sifatnya Melalui Metode Discovery di SD Insan Amanah, Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
- Subana dkk. (2005). *Statistika Pendidikan* (Bandung, Pustaka Setia)
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta)
- Suharsimi, Arikunto. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara)

- Syarafuddin. (2012). *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, (Medan, Perdana)
- Trianto, (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Trianto. (1997). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. (Jakarta: PT Grafindo)
- Trianto. (2014). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini dan Anak Usia Kelas awal SD/MI*. (Jakarta, Kencana)
- Wisudawati, Asih Widi. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara)

LAMPIRAN

Lampiran I: Identitas Validator Ahli IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

No	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1.	Muthmainnah,M.Pd	Dosen FMIPA, Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Malang	Ahli Materi Ilmu Pengetahuan Alam
2.	Khotib, S.Kom	Guru Komputer di SMK Al-Munawwariyyah dan Guru TIK di MI Raudlatul Ulum	Ahli Desain dan Media Pembelajaran
3.	Ririn Kholidazia, S.Pd	Guru Bidang Studi IPA MI Raudlatul Ulum Bantur	Ahli Bidang Study IPA

Lampiran II: Instrumen Validasi Ahli Isi
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI ISI MEDIA
PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ADOBE FLASH PLAYER

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flashplayer Materi Organ Gerak Hewan dan Hewan untuk SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media yang telah dikembangkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli isi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan alam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Isi

Nama :.....
NIP :.....
Instansi :.....
Pendidikan :.....
Alamat :.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huru pilihan anda adalah sebagai berikut

Presentase	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

No	Pernyataan	Nilai				
		S B	C B	K B	T B	Ket
	Keseuaian materi dengan kompetensi dasar					
	Kesesuaian materi dengan indicator					
	Materi mudah dipahami					
	Sistematika penyajian materi					
	Kebenaran isi materi yang disampaikan					
	Keseuaian Latihan soal dengan materi					
	Kesesuaian gambar/bagan dengan materi					
	Kejelasan uraian materi					
	Kejelasan petunjuk belajar					
	Pemberian Latihan soal untuk pemahaman materi					
Jumlah						

Kritik dan Saran

Malang, Januari 2023

.....

NIP.

**Lampiran III: Instrumen Validasi Ahli Desain Media
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI DESAIN ADOBE FLASH
PLAYER**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flashplayer Materi Organ Gerak Hewan dan Hewan untuk SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media yang telah dikembangkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli Desain. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan alam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain

Nama :.....
 NIP :.....
 Instansi :.....
 Pendidikan :.....
 Alamat :.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huru pilihan anda adalah sebagai berikut

Presentase	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

No	Pernyataan	Nilai				
		S B	C B	K B	T B	Ket
	Kemenarikan pengemasan desain cover pada Media					
	Kesesuaian gambar pada cover media					
	Kemenarikan visualisasi pada media					
	Komposisi warna pada tampilan media					
	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media					
	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media					
	Kemenarikan tampilan isi materi pada media					
	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan insentif					
	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu					
	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik					
Jumlah						

Kritik dan Saran

Malang, Januari 2023

.....

NIP.

Lampiran IV: Instrumen Ahli Bidang Studi
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI BIDANG STUDI IPA
BERBASIS ADOBE FLASH PLAYER

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flashplayer Materi Organ Gerak Hewan dan Hewan untuk SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media yang telah dikembangkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli Bidang Studi IPA. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan alam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu sebagai Ahli Bidang Studi IPA

Nama :.....
 NIP :.....
 Instansi :.....
 Pendidikan :.....
 Alamat :.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huru pilihan anda adalah sebagai berikut

Presentase	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

No	Pernyataan	Kritik dan Saran					Nilai						
		S	C	K	T	Ket	S	C	K	T	Ket		
	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media												
	Media ini memudahkan anda dalam mengajarkan pembelajaran												
	Kesesuaian indicator dengan materi												
	Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media												
	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan												
	Ketepatan pemilihan materi dapat menumbuhkan motivasi siswa												
	Kesesuaian materi dengan gambar												
	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi yang diberikan												
	Kemudahan Bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar												
	Apakah evaluasi dan Latihan dalam menggunakan media ini dapat membantu efektivitas siswa terhadap materi dalam belajarnya												
Jumlah													

Malang, Januari 2023

.....

NIP.

No	Pernyataan	Nilai
----	------------	-------

**Lampiran V: Instrument Uji Coba Produk kepada Siswa Kelas V
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SISWA/I KELAS V**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flashplayer Materi Organ Gerak Hewan dan Hewan untuk SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media yang telah dikembangkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan siswa/i agar mengisi angket dibawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan alam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas ketersediaan siswa/i

Nama :.....

Alamat :.....

Kelas :.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huru pilihan anda adalah sebagai berikut

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

		A	B	C	D	Ket
	Media Adobe flashplayer dapat memudahkan dalam belajar					
	Media adobe flashplayer dapat memberikan semangat dalam belajar					
	Adobe flashplayer dapat memudahkan dalam memahami materi					
	Kemudahan dalam mengerjakan Latihan soal pada media adobe flashplayer					
	Kesesuaian media terhadap materi (Ukuran huruf, gambar, dan animasi)					
	Kalimat yang digunakan pada media sesuai dengan keadaan siswa					
	Petunjuk pada media dapat dipahami					
	Media adobe flash lebih menarik dibandingkan dengan media audio visual					
	Perasaan responden setelah mempelajari materi					
	Selama menggunakan media responden tidak memerlukan bantuan orang lain					
	Jumlah					

Kritik dan Saran

Malang, Januari 2023

.....

Lampiran VI: Foto – foto



Halaman Depan Aplikasi



Halaman Menu Aplikasi



Halaman Menu Materi



Ssiwa Sedang menjalankan Aplikasi



Ssiwa Sedang menjalankan Aplikasi



Ssiwa Sedang menjalankan Aplikasi

