PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV DI SDN ARDIMULYO 1 SINGOSARI MALANG

SKRIPSI

Oleh:
KUSNIA
NIM 11140082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2015

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV DI SDN ARDIMULYO 1 SINGOSARI MALANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Diajukan oleh:
KUSNIA
NIM 11140082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2015

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV DI SDN ARDIMULYO 1 SINGOSARI MALANG

SKRIPSI

Oleh :
Kusnia
NIM. 11140082

Telah Disetujui pada Tanggal, 15 Juni 2015

Dosen Pembimbing

Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405 20080 4018

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH PADA SUBTEMA
LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU
UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS IV DI SDN ARDIMULYO 1 SINGOSARI MALANG

SKRIPSI
dipersiapkan dan disusun oleh
Kusnia (11140082)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 Juni 2015 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian		Tanda Tangan
Ketua Sidang H. Ahmad Sholeh, M.Ag NIP. 19760803 200604 1001	:	_____
Sekretaris Sidang Nurlaeli Fitriah, M.Pd NIP. 19741016 200901 2003	:	_____
Pembimbing Bintoro Widodo, M.Kes NIP. 19760405 20080 4018	:	_____
Penguji Utama Dr. Muhammad Walid, M.A NIP. 19730823 200003 1002	:	_____

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ya Rabb, dengan hati penuh harap ku mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT serta sholawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW, kutuangkan tinta hitam penuh makna sebagai bukti kesungguhanku dalam meraih cita-cita. Karya sedrhana ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta Bapak Jamal dan Ibu Misriah,

yang senantiasa mencurahkan ketulusan doa restunya, memberikan tetesan kasih sayang sebagai penyejuk jiwa yang tiada batas dengan kebesaran jiwanya, serta dukungan baik meterial maupun mental sehingga dapat mengantarkan langkah kacil penulis menuju sebuah kesuksesan.

Suamiku tersayang Alfian Yanuar,

yang telah menjadi penyemangat dalam hidupku. Semoga karya ini bisa menjadi motivasi di bangku pendidikan dalam menggapai cita-citamu. Dan menjadi imam yang bisa menuntunku dalam hidup baik di dunia maupun di akhirat

Untuk semua keluargaku

Untuk kakakku Nurr Indah dan seluruh keluarga besar dan mertua terima kasih banyak atas ketulusan doa dan butiran-butiran motivasi yang telah diberikan kepada penulis.

Segenap guru-guruku dan dosen-dosenku,

yang telah memberikan seberkas cahaya ilmu pengetahuan dan selalu mendidik dalam studi sehingga penulis dapat mewujudkan harapan dan angan-angan sebagai awal dalam menggapai cita-cita

Sahabat dan teman-teman seperjuangan

Penghuni gubuk sederhana kamar 29 mabna Fatimah Az-Zahra, Sahabat PM di Pakis Aji, Sahabat PKL MIN Malang 1, dan Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2011 dengan kalian aku ukir sebuah kenangan semoga kebersamaan yang terjalin tidak akan terhapus

Selamat berjuang dan langkahkan jejak penuh gemilang menuju impian kesuksesan...

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلا أُولُو الأَلْبَابِ

Allah menganugrahkan al hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Qur'an dan As Sunah) kepada siapa yang Dia kehendaki. Dan barang siapa yang dianugrahi al hikmah itu, ia benar-benar telah dianugrahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).

-Al-Baqarah: 269-

"Give your best effort, your work hard will pays and success will be yours".

-Sir Winston Churchill-

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Bintoro Widodo, M.Kes
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Kusnia
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 11 Juni 2015

KepadaYth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
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 mahapeserta didik tersebut dibawah ini:

Nama	:	Kusnia
NIM	:	11140082
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.**

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405 20080 4018

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 11 Juni 2015

Kusnia
1140082

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang**".

Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Baginda Rasulullan Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran serta menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis karena dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan melalui perjalanan yang panjang, penulis menyadari dala penyususnan skripsi ini tidak daat terlepas dari uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Jamal dan Ibu Misriah (Bapak dan Ibu tercinta) yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendo'akan dan membantu dengan tulus, serta memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN MALIKI

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Malang. Tidak lupa kepada Alfian Yanuar (Suami Tercinta) dan Nur Indah (Kakak tercinta) yang telah menjadi motivator bagi penulis.

2. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M. Si dan para Pembantu Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. H. Nur Ali, M. Pd. dan para pembantu Dekan.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Dr. Muhammad walid, M.A beserta jajarannya.
5. Bintoro Widodo, M.Kes., selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Widayanto M.Pd., selaku dosen ahli isi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan buku ajar produk pengembangan.
7. Yeni Tri Asmaningtias M.Pd., selaku dosen ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan buku ajar produk pengembangan.
8. Subiati, S.Pd., selaku ahli pembelajaran dan guru kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang, seluruh dewan guru dan karyawan serta siswa kelas IV SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

9. Sulis Setyaning Rahayu, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis di lembaga pendidikannya.
10. Rekan-rekan seperjuangan penulis angkatan 2011, yang selalu setia menemani perjalanan masa-masa kuliah dan selalu mendukung penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna fiddunya Wal Akhirat.

Akhirnya penulis mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif, karena penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari kesalahan baik sengaja maupun tidak sengaja. Penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat, dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian.

Malang, 11 Juni 2015

Penulis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar 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	=	h̲	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

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أوْ	=	Aw
أيْ	=	Ay
أوْ	=	û
إيْ	=	î

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

MOTTO v

NOTA DINAS PEMBIMBING vi

SURAT PERNYATAAN vii

KATA PENGANTAR viii

PEDOMAN TRANSLITERASI xi

DAFTAR ISI xii

DAFTAR TABEL xvii

DAFTAR GAMBAR xix

DAFTAR LAMPIRAN xx

ABSTRAK xxi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah 9

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 10
E. Keterbatasan Pengembangan 11
F. Projeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 11
G. Pentingnya Penelitian 12
H. Definisi Istilah 12
I. Originalitas Peneitian 13
BAB II KAJIAN PUSTAKA 16
A. Kajian Pustaka 16
1. Media dalam Pembelajaran
A. Fungsi Media dalam Pembelajaran 16
B. Klasifikasi Media Pembelajaran 17
C. Karakteristik Media Pembelajaran 19
D. Prinsip dalam Pemilihan Media Pembelajaran 21
2. Multimedia Interaktif
A. Pengertian Multimedia Interaktif 22
B. Tujuan Multimedia 23
C. Jenis-jenis Multimedia 24
D. Kriteria Media Multimedia 26
3. Adobe Flash
A. Sejarah Perkembangan Flash 27
B. Komponen-komponen Flash 29
C. Fungsi Flash 35

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Pembelajaran Tematik

A. n Keterbatasan Pembelajaran Tematik 42

B. Konsep Dasar 37

C. Landasan Pembelajaran Tematik 38

D. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik 40

E. Karakteristik Pembelajaran Tematik 41

5. Kekuatan daBerpikir Kritis

A. Pengerian Berpikir Kritis 45

B. Karakteristik Berpikir Kritis 45

C. Cara Meningkatkan Berpikir Kritis 45

D. Standar Pengukuran Daya Kritis 48

BAB III METODE PENELITIAN 49

A. Metode Penelitian 49

1. Lokasi Penelitian 49

2. Kehadiran Peneliti 49

3. Jenis Penelitian 49

4. Desain Pengembangan 52

5. Prosedur Pengembangan 53

6. Uji Coba Produk 57

7. Instrumen Pengumpulan Data 61

8. Teknik Analisis Data 64

BAB IV HASIL PENELITIAN 68

A. Deskripsi Bentuk Media Ajar Hasil Pengembangan 68

B. Penyajian Data Validasi 70

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Hasil Validasi Ahli Isi 71
a. Data Kuantitatif 71
b. Data Kualitatif 73
c. Revisi Produk 74
2. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran Tematik 74
a. Data Kuantitatif 75
b. Data Kualitatif 76
c. Revisi Produk 79
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 82
a. Data Kuantitatif 82
b. Data Kualitatif 84
c. Revisi Produk 85
C. Hasil Uji Coba Lapangan 85
1. Penyajian Data Pre-test dan Post-test 85
2. Penyajian Data Observasi Hasil Berpikir Kritis dan Uji t 87
BAB V PEMBAHASAN 92
A. Analisis Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Siswa Kelas IVB di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang 92
B. Analisis Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tempat Tinggalku Siswa Kelas IVB di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang 95
C. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IVB di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang 96
BAB VI PENUTUP 98
A. Kesimpulan 98
B. Saran 100
DAFTAR RUJUKAN 103
LAMPIRAN-LAMPIRAN 106

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu 14

Tabel 2.1 Indikator Ketrampilan Berpikir Kritis 47

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran Tematik Terhadap Media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku 72

Tabel 4.2 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Isi Pembelajaran Tematik 73

Tabel 4.3 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Isi 74

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran Tematik Terhadap Media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku 75

Tabel 4.5 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media 71

Tabel 4.6 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media 79

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Tematik Terhadap Media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku 83

Tabel 4.8 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran Tematik 84

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-test* dan *Post-test* 86

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan terhadap Berpikir Kritis Siswa 87

Tabel 4. 11 Perhitungan Uji t 89

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1Rancangan Pembelajaran Model Dick & Carey (Adaptasi Dick & Carey, 1978) 52

Gambar 3. 2 Desain eksperimen *(before-after)*..... 60

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah
2. Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
3. Lampiran III : Bukti Konsultasi
4. Lampiran IV : Identitas Subyek Validator Ahli
5. Lampiran V : Hasil Instrumen Validasi Ahli Isi Pembelajaran Tematik
6. Lampiran VI : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain Media
7. Lampiran VII : Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran Tematik
8. Lampiran VIII : Soal Pre-test
9. Lampiran IX : Soal Post-test
10. Lampiran X : Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test
11. Lampiran XI : Hasil Observasi Berpikir Kritis
12. Lampiran XII : Riwayat Hidup Penulis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

Kusnia. 2015. *Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universias Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Bintoro Widodo, M.Kes.

Kata Kunci : Pembelajaran Tematik, Berpikir Kritis, Hasil Belajar. Adobe Flash

Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut maka dibutuhkan media multimedia Interaktif tematik berupa CD pembelajaran berbasis adobe flash yang merupakan aplikasi untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan vidio dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran dan meningkatkan berpikir kritis siwa yang didukung dengan hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggalku. Penelitian Pengembangan ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Penelitian dilaksanakan di kelas IVB SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang. Hasil analisis penilaian dari validator diperoleh media multimedia interaktif berbasis adobe flash tergolong positif atau baik, serta memenuhi kriteria keefektifan yaitu hasil berpikir kritis dan hasil belajar meningkat dari sebelum dan sesudah menggunakan media tematik. Dari perhitungan manual dengan menggunakan uji t-test didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya Ho ditolak dan Ha diterima, kesimpulanya terdapat perbedaan signifikan pada hasil berpikir kritis yang didukung hasil belajar tematik siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash di SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang. Hasil belajar menunjukkan nilai awal sebesar 66,7% menjadi 89,9% dengan perbedaan 23,2%. Media ini mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari guru tematik sebesar 90%, dari uji coba lapangan media ajar mendapat kualifikasi layak dari semua subyek validasi uji coba lapangan. Dari ahli isi mendapat nilai 90%, sedangkan dari ahli desain media ajar interaktif mendapat nilai 88%.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tempat tinggalku kelas IV layak, praktis, menarik, dan efektif serta dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

Kusnia. 2015. *The development of Media Based Interactive Multimedia Adobe Flash On My Neighborhood Subtema to Improve Students' Critical Thinking Fourth Grade at a State Elementary School Ardimulyo 1 Singosari Malang.* Thesis, Education of Elementary School Teachers Department. Faculty of Science and Teaching Tarbiyah. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Bintoro Widodo, M.Kes.

Keywords : Thematic Learning, Critical Thinking, Achievement. Adobe Flash

Thematic learning is an attempt to integrate knowledge, skills, value, or the attitude of learning, and creative thinking by using themes.

To realize that learning is required media interactive multimedia such as CD based learning adobe flash which is an application for creating animated, entertaiment and various web component, integrated with vidio web pages so that it can be a rich multimedia application. The purpose of this research was to determine the development of instructional media and improve student' critical thinking are supported by student learning outcomes in my neighborhood subtema. This researh uses Research and Development (R & D) method, Dick and Carey's model. The research was conducted in fourth grade B in state elementary school Ardimulyo 1 Singosari Malang. The result obtained validator assessment analysis of media based interactive multimedia adobe flash classified as positive or either, and meet the criteria of effectiveness that is the result of critical thinking and learning outcomes increased from before and after the use of thematic media. From manual calculations using the t-test obtained $t_{hitung} > t_{tabel}$, meaning Ho is refused and Ha is accepted, the conclution there is a significant in the result that supported student' critical thinking fourth grade in thematic learning outcomes before and after the use of media based interactive multimedia adobe flash at state elementary school Ardimulyo 1 singosari Malang. The result of stufy showed an initial value of 66,7% to 89,9% with a 23,2% difference. The media gets a good qualification assessment, because based on the validation results obtained from teacher thematic value gets 90%, from field trials of teaching media got a decent qualifying subject validation of all field trials. From content expert gets 90%, while the value of interactive instructional media design expert scored 88%.

Based it can be concluded that the development of media based interactive multimedia adobe flash on my neighborhood subtema fourth grade is be decent, practical, attractive and effective and can improve student' critical thinking.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

مستخلص البحث

كسنية، 2015م، تطبيق وسائل الوسائط المتعددة التفاعلة على أساس برنامج أدوب فلاش على باب "البئية هي مسكني" لترقية التفكير النقدي على الطلاب في الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الحكومية اردیملیا 1 سیغاساري بمالانج، بحث العلمي، قسم تربية المعلمين في المدرسة الإبتدائية في كلية التربية ،**جامعة** مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. **المشرف:** بنتورو ويدودو الماجستير

الكلمات الأساسية : التعلم الموضوعي، التفكير النقدي، نتيجة التعلم، برنامج أدوب فلاش

التعلم الموضوعي هو احد من الجهود المبذولة لإدماج المعارف والمهارات والقيم والمواقف من التعلم والتفكير الإبداعي باستخدام الموضوعات.

ليحقق ذلك التعلم يحتاج وسائل الوسائط المتعددة التفاعلة هو التعلم على أساس برنامج أدوب فلاش وهو تطبيق لصناعة الرسوم المتحرّكة، السلوان و مكونات من "الويب" المتكاملة مع الفيديو في صفحات "الويب" بحيث يمكن أن تكون تطبيقات الوسائط المتعددة الغنية .

وأما الأهداف المرجوة في هذا البحث وهي لمعرفة تطبيق وسائل التعليم ولترقية التفكير النقدي عند الطلاب المدعومة بنتيجة الطلاب على باب " البئية هي مسكني ".

الطريقة لتطوير المستخدمة في هذا البحث هي الطريقة "ديك وكارى". وأما جرت الباحثة هذا البحث هو في الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية اردیملیا 1 سیغاساري بمالانج. ونتائج التقييم التي تم الحصول عليها المدقق تنال تصنف الوسائط المتعددة التفاعلة على أساس برنامج أدوب فلاش على أنها إيجابية أو جيدة، فضلا عن تلبية معايير الفعالية التي هي نتيجة التفكير النقدي ونتيجة التعلم ترتفع من قبل وبعد باستخدام الوسائل الموضوعي. من دليل الحسابات باستخدام الإختبار t تنال t-hitung-t- tabel أن فالفرض الصفر (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول فتلخص هناك لدي الفروق ذو معني (signifikan) على نتيجة التفكير النقدي المدعومة بنتيجة التعلم الموضوعي على الطلاب في الفصل الرابع قبل وبعد باستخدام الوسائل الوسائط المتعددة التفاعلة على أساس برنامج أدوب فلاش في المدرسة الإبتدائية الحكومية اردیملیا 1 سیغاساري بمالانج. وهذه النتيجة التعلم تدل على أن نتيجة أول يبلغ 66،7% فصارت 89،9% بفرق 23،2%. وهذه الوسائل الحصول على تقييم جيد من التأهيل،

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لأنه بناء على نتائج التحقق من صحة التي تم الحصول عليها النتيجة من المدرس الموضوعي يبلغ 90%، من تطبيق الميدانية من الوسائل التعليم حصلت على مؤهل لائق من كل تطبيق الميدانية . من الخبير في مجال محتوى نتيجتها يبلغ 90%، وأما من خبير في مجال تصميم من وسائل التعليم التفاعل يبلغ 88%.

انطلاقا على هذا فتلخص أن تطوير وسائل التعليم الوسائط المتعددة التفاعلة على أساس برنامج أدوب فلاش على باب "البئية هي مسكني" في الفصل الرابع جيدة أو مناسبة، جذابة، فعالة و لترقية التفكير النقدي عند الطلاب.

ومنهج البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير بطريقة ADDIE التي تتكون من ست خطوات في تطويره. عملت الباحثة هذا البحث في المدرسة الإبتدائية في كلية التربية ،جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.

استنادا إلى نتائج التحقق من المصادقة الخبراء في مجال المحتوى، تصميم و المادة الدرائية تدل أن نسبة المئوية الذي حقق عموما لديهم المؤهلات الصحة . لمعرفة فعالة التعلم نستطيع أن نرى من درجة النجاح لتعلم الطلاب باستخدام الإختبار القبلي والإختبار البعدي بطريقة توازن النتيجة من مجمعة الظابطة ومجموعة التجربة. إذا نتيجتها الإرتفاع فنتيجتها فعالة.

واستنادا من نتيجة الإختبار في الفصل الرابع (أ) قبل استخدام الوسائل هي يعني الإختبار القبلي يبلغ 54،55% ويعني الإختبار البعدي يبلغ 66،00%. إذا الإرتفاع يبلغ 11،45%. وأما نتيجة الإختبار في الفصل الرابع (أ) باستخدام الوسائل برنامج أدوب فلاش هي يعني الإختبار القبلي يبلغ 562،77% ويعني الإختبار البعدي يبلغ 81،48% إذا الإرتفاع يبلغ 18،71%. إذا القروق بين الإرتفاع من نتيجة التعلم قبل استخدام الوسائل وبعد استخدام الوسائل أكبر بعد في استخدام وسائل التعليم التفاعل على أساس برنامج أدوب فلاش من قبل استخدامه يبلغ (11،45% < % 71، 18). وأما نتيجة من الإختبار t تدل على أن t hitung يبلغ 4،379 أكبر من t tabel يبلغ 1،703. فتلخص أن فالفرض الصفر (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول حتى الفروق بذو معنى (signifikan) بين نتيجة الطلاب قبل وبعد استخدام الوسائل التعليم التفاعل على أساس برنامج أدوب فلاش.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.[1] Berdasarkan Kurikulum 2013 bahwa kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai VI. Pembelajaran ini memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema.pemaduan tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan terpadu berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercemin pada berbagai tema yang tersedia.[2]

Pembelajaran tematik juga disebut pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.[3] Dengan adanya desain pembelajaran tematik memungkinkan anak secara individual menjelajahi minatnya dan mengembangkan kemampuan berasimilasi dan berakomodasi. Konsep

[1] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 17
[2] Abdul majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 49-50
[3] Ibid., hlm. 87

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran tematik terfokus pada anak sebagai pelajar dan proses-proses yang berkaitan dengan perkrmbangan berpikir dan belajar. Kurikulum ini menekankan analisis tentang proses berpikir dan memupuk kemampuan berpikir serta pemahaman peserta didik.[4] Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis bersinergi dengan pembelajaran tematik.

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, dan produktif yang di aplikasikan dalam menilai situasi untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang baik.[5]

Indikator-indikator berpikir kritis berhubungan dengan Standar kelulusan Siswa (SKL) pada domain ketrampilan sebagaimana tercantum dalam Kurikulum 2013, garis besarnya yaitu menerima, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta. Pribadi yang berkemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret. Dengan demikian, berpikir kritis dalam pembelajaran tematik merupakan potensi sekaligus fakta yang harus menjadi bagian tidak terpisahkan bagi setiap insan pengembang pendidikan, baik pendidik, tenaga pendidik maupun pengambil kebijakan pendidikan.

Atas dasar itu, pembelajaran tematik perlu diajarkan secara keseluruhan (holistik) kepada peserta didik agar dapat berpikir secara kritis tentang tema yang diajarkan. Salah satu subtema dari tema yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV sekolah dasar adalah subtema Lingkungan Tempat Tinggalku, berdasarkan hasil tes evaluasi mengenai subtema

[4] Ibid., hlm. 4
[5] Desmita, *psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Rosdakarya, 2009), hlm. 153

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lingkungan Tempat Tinggalku, siswa kelas IV SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang memperoleh nilai di bawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini membuktikan bahwa tingkat pemahaman siswa masih rendah dan proses berpikirnya juga rendah.[6]

Ibu Ati, selaku guru kelas IV di SDN Ardimulyo 1 juga mengemukakan pada saat wawancara yang dilakukan peneliti, bahwa kesulitan anak terletak pada saat menerima materi secara keseluruhan, anak merasa binggung dengan pembelajaran yang dilakukan guru dan mata pelajaran yang seharusnya dikaitkan secara keseluruhan nampak seperti mata pelajaran yang terpisah-pisah. Hal tersebut terjadi karena bahan ajar yang tersedia sangat kurang, sehingga proses berpikir dan kemampuan memupuk kemampuan berpikir serta pemahamannya kurang. Selain itu, guru belum mengembangkan media pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa, sehingga siswa hanya dituntut untuk mengerti konsep dan aktif tanpa menggunakan alat atau sarana yang dapat memudahkan siswa memahami tema tersebut serta tersedianya sarana berupa LCD proyektor belum mampu dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran.[7]

Masalah lain yang dihadapi Ibu Ati yang ditemukan bedasarkan hasil refleksi saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu guru cenderung merasa kesulitan untuk menginterprestasikan dan mengimplementasikan pembelajaran tematik di dalam kelas karena beliau merasa bahwa kurikulum 2013 masih baru dan belum mengerti secara keseluruhan. Jika merefleksi

[6] Wawancara dengan Ibu Ati, Guru Kelas IV, Hari Sabtu, 13 September 2014, Pukul 08:50 WIB
[7] Wawancara dengan Ibu Ati, Guru Kelas IV, Hari Sabtu, 13 September 2014, Pukul 08:50 WIB

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dari segi siswa, mayoritas siswa berpendapat bahwa pembelajaran tematik dirasa sulit, rumit, dan membingungkan. Selain itu metode belajar yang monoton membuat siswa bosan dan jenuh mempelajari matematika. [8]

Melihat kondisi demikian, penulis sadar bahwa sebagai penerus seorang pendidik tidak akan berdiam diri dalam melihat permasalahan tersebut. Peneliti disini akan mencoba mengembangkan bahan ajar berupa media untuk memudahkan siswa memahami tema yang dipelajari dan mengembangkan tingkat berpikir siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash.

Pada perkembangan teknologi informasi saat ini telah menyebabkan berubahnya pola pikir dan cara pandang manusia dalam suatu organisasi atau lembaga. Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat telah membawa dunia kepada era baru teknologi yang lebih pesat dan cepat dari yang telah dibayangkan sebelumnya. Pada zaman globalisasi ini tidak ada manusia yang tidak menggunakan komputer, baik yang sederhana sampai yang lebih kompleks. Saat ini telah berkembang berbagai system pembelajaran berbasis komputer (multimedia). Kita mengetahui bahwa komputer tidak dapat dipisahkan dari hidup manusia, bahkan anak-anak pun dapat berjam-jam di depan komputer untuk bermain dan menggembangkan daya imajimasi dan pola pikir kreatifitas untuk bermain dan menggembangkan system komputer.

[8] Wawancara dengan Ibu Ati, Guru Kelas IV, dan sebagian siswa Kelas IV, Hari Sabtu, 13 September 2014, Pukul 08:50 WIB

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dunia pendidikan pun tidak lepas dari era globalisasi teknologi yang berkembang pada masa sekarang. Pendidikan sendiri sangat merasakan kebutuhan terhadap pentingnya dalam menyampaikan materi dengan media tekhnologi komputer saat ini. Karena komputer sendiri termasuk dalam kurikulum pembelajaran yang meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas peserta didik. Dalam suatu pendidikan, kegiatan proses belajar mengajar pun sangat menentukan dalam pencapaian pemahaman peserta didik.

Guru sebagai pihak yang paling berperan dalam kelangsungan para penerus bangsa pun sekarang banyak yang melakukan pembelajaran lewat media pembelajaran yang interaktif berbasis multimedia. Dalam perkembangan pendidikan saat ini melalui pembelajaran tematik, seorang guru pun diwajibkan harus bisa menerapkan multimedia tersebut kedalam suatu model pembelajaran yang dapat merangsang pola pikir dan perkembangan peserta didik.

Pembelajaran tematik sendiri pada saat ini sangat menguras daya kreatifitas para guru/pendidik. Dimana seorang guru harus mampu menguasai berbagai mata pelajaran dan menggabungkannya ke dalam suatu tema yang nantinya disampaikan dengan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik, agar perkembangan pola pikir peserta didik dalam menangkap materi yang telah disampaikan lebih optimal. Pembelajaran tematik sendiri akan sangat optimal dalam pemahaman dan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Apabila model pembelajaran tematik ini diterapkan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

multimedia tentunya akan lebih dapat memberikan variasi kepada guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif.

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.[9] Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah, menurut I Nyoman Sudana Degeng yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar.[10]

Media elektronik sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, dikarenakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajarannya menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayat pada bulan Agustus 2005, tentang pengembangan media dengan berbasis komputer yang mampu memberikan alternatif tersendiri bagi dunia pendidikan, yaitu kecepatan belajar siswa bisa lebih

[9] Saputro Suprihadi, *Strategi Pembelajaran* (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006), hlm. 21

[10] I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdikbud DirJen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hlm. 150

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terkontrol sehingga bisa mewujudkan sistem belajar tuntas (*mastery learning*). Sedangkan pada realisasinya, pengembangan media masih bersifat konvensional yaitu dalam bentuk cetak. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat ini adalah contoh dari pembelajaran yang menggunakan media elektronik yang bersifat interaktif.

Media multimedia interaktif berbasis adobe flash merupakan media yang menggunakan flash sebagai program animasi dalam pembuatan media dalam pembelajaran. Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan flash, dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasnya yang kecil. Untuk itu, animasi yang dihasilkan oleh program flash banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.[11]

Dalam pengembangan media ini sangat luas makna dan cakupannya. Media sebagai alat yang digunakan untuk membantu dalam pembelajaran, mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai sarana pendukung bagi siswa dan guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Bagi siswa, media menjadi jembatan untuk menyerap isinya dalam proses belajar sehingga dapat menjadi pengetahuan dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Sedangkan bagi guru, media menjadi salah satu pendukung dalam penyampaian ilmu kepada siswa.

[11] Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Offline)* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 232

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Ada banyak media yang tersedia di pasaran ataupun internet. Namun demikian tetap dibutuhkan suatu pengembangan media demi memenuhi dan melengkapi upaya pembelajaran bagi siswa. Hal ini dikarenakan karena dunia pendidikan adalah dunia yang dinamis sedinamis manusia sebagai subyek belajarnya dengan berbagai konteks sosial, ekonomi, budaya, politik yang selalu melatarbelakangi sepanjang waktu.

Pengembangan dalam penelitian ini, ditujukan pada media multimedia pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku yang sudah ada dan dipakai dalam pembelajaran tematik di SDN Ardimulyo 1 pada kelas IV dengan media yang diambil dari internet baik berupa power point, vidio, gambar ataupun media pembelajaran lainnya. Penelitian pengembangan ini dipilih karena setelah mencermati bentuk fisik dan muatan materi, media yang digunakan belum memenuhi cakupan pengembangan media dari segi konsep materi dan kemenarikan media.[12]

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul **"Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang"**

[12] Wawancara dengan Ibu Ati, Guru Kelas IV, Hari Sabtu, 20 September 2014, Pukul 08:35 WIB

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana berpikir kritis siswa kelas IV pada subtema lingkungan tempat tinggalku di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang?
2. Bagaimana proses pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang?
3. Apakah media multimedia interaktif berbasis adobe flash dapat meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV pada subtema lingkungan tempat tinggalku di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini adalah segabagi berikut:

1. Mengetahui berpikir kritis siswa kelas IV pada subtema lingkungan tempat tinggalku di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.
2. Mengetahui proses pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.
3. Mengetahui media multimedia interaktif berbasis adobe flash dapat meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV pada subtema lingkungan tempat tinggalku di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Manfaat Penelitian

Dengan terungkapnya beberapa masalah tentang penggunaan media multimedia intraktif berbasis adobe flash ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah Ilmu Pengetahuan di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

   a. Lembaga SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang

      Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan pemahaman materi belajar dengan memberikan informasi mengenai prestasi belajar siswa dilihat dari sudut pandang kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

   b. Guru SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang

      Dapat memberikan informasi mengenai efektifitas penggunaan media multimedia intraktif berbasis adobe flash kelas IV subtema lingkungan tempat tinggalku di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.

   c. Siswa SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang

      Dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usaha meningkatkan berpikir kritis subtema lingkungan tempat tiggalku.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Peneliti

Dapat mengetahui efektifitas penggunaan media multimedia intraktif berbasis adobe flash.

E. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media multimedia intraktif berbasis Adobe flash ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

1. Pengembangan media ini dibatasi hanya pada pokok bahasan subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.
2. Program yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pemrograman *Adobe Flash.*
3. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan untuk proses belajar mengajar di dalam kelas.

F. Projeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran berbantuan komputer untuk siswa dalam pembelajaran tematik kelas IV subtema lingkungan tempat tinggalku yang disajikan dalam bentuk CD pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki komponen-komponen antara lain:

1. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator
2. Materi pelajaran tematik subtema Lingkungan Tempat Tinggalku dari pembelajaran 1-6 dan Soal
3. Gambar dan animasi, audio dan video.
4. Profil pembuat

G. Pentingnya Penelitian

Berdasarkan pengembangan media yang berbantuan komputer, maka diharapkan dapat membantu dalam hal sebagai berikut:

1. Meningkatkan kepedulian mahasiswa terhadap dunia pendidikan.
2. Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berfikir kreatif.
3. Proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu untuk mengajar lebih efesien, belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja serta dapat meningkatkan berpikir siswa.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian tersebut, sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Pengembangan media adalah upaya pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan media yang sudah ada sebelumnya.
2. Multimedia interaktif adalah penggunaan gabungan dari beberapa media yang berfungsi mengolah pesan dan respon siswa dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.
4. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, dan produktif yang di aplikasikan dalam menilai situasi untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang baik.

I. Orisinalitas Penelitian

a. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pokok Bahasan Penyesuaian Diri Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas V di MIN Gedog Kota Blitar oleh Afina Wastyaanti pada tahun 2014

Hasil penelitiannya adalah Media yang dihasilkan berupa CD pembelajaran yang didalamnya membahas penyesuaian diri makhluk hidup dengan lingkungannya kelas V SD?MI yang diukur menggunakan tes pencapaian hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar berdasarkan hasil uji-t menunjuukan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang oleh Anis Malikhah tahun 2014

Hasil penelitian ini adalah media ajar dan CD interaktif sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Hasil uji-t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan. Sehingga media berbasis macromedia flash mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkam dua penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian dengan penelitian ini terletak pada hasil produk berupa CD pembelajaran dan aplikasi yang digunakan yaitu adobe flash, sedangakan perbedaannya adalah pada materi yang digunakan, kurikulum yang digunakan dan apa yang diukur.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Perbedaan penelitian dengan penelitian terdahulu

Judul Penelitian	**Persamaan**	**Perbedaan**	**Orisinalitas Penelitian**
Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pokok Bahasan	• Menggunakan media berbasis adobe flash • Menghasilkan produk berupa	• Materi yang di bahas adalah Penyesuaian Diri	Berdasarkan karakteristik pelajaran berubah sesuai dengan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Penyesuaian Diri Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas V di MIN Gedog Kota Blitar oleh Afina Wastyaanti pada tahun 2014	CD pembelajaran	Makhluk Hidup dengan Lingkungannya • Kurikulum yang digunakan pada KTSP • Mengukur hasil belajar siswa dengan penggembangan yang digunakan	urikulum yang dipakai sekarang yaitu Kurikulum 2013, dari yang awalnya mata pelajaran menjadi tema sehingga dalam penelitian ini akan mencoba menggembangkan media pembelajaran subtema Lingkungan Tempat Tinggalku pada kelas IV dimana dalam sekolah yang diteliti belum terbiasa menggunakan media untuk pembelajarannya khususnya dalam bidang IT serta ingin mengetahui berpikir kritis dalam kelas tersebut.
Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang oleh Anis Malikhah tahun 2014	• Menggembangkan media pembelajaran • Menggunakan media berbasis adobe flash • Menghasilkan produk berupa CD pembelajaran	• Mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Arab • Menggunakan kurikulum KTSP • Mengukur hasil belajar siswa dengan penggembangan yang digunakan	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut:[13]

a. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau obyek dapat diabadikan dengan foto, film, atau audio kemudian dapat disimpan dan digunakan jika dibutuhkan.

Contoh: Terjadinya gerhana, guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui rekaman video.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu

Menjadikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret sehingga mudah dipahami. Contohnya sistem peredaran darah yang dapat ditampilkan dalam sebuah film

c. Menambah semangat dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan tentang polusi, terlebih dahulu kita bisa menayangkan film tentang kotoran limbah pabrik.

[13] Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008). hlm. 207-210

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis

Yang perlu ditekankan adalah, kehadiran media adalah untu mempermudah guru dan menjalankan tugas-tugasnya sebagai pengajar. Jangan sampai malah mempersulit tugas guru. Maka dari itu media bukan keharusan tapi sebagai pelengkap jika dianggap perlu untuk mempertinggi kualitas belajar.[14]

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Strategi penyampaian mengacu kepada cara-cara yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan sekaligus untuk menerima serta merespon masukan dari peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Degeng bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik, apakah orang, alat, atau bahan.

Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Sumber itu dapat berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, LCD, dan perangkat lunak yang digunakan perangkat keras ini.

[14] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 5

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berbagai cara dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi media, Rudi dan Bretz (1971) misalnya mengklasifikasi media ke dalam tujuh kelompok media, yaitu: [15]

a. Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan audio visual dan gerak. Contoh; film suara, film tv.

   Media audio visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak. Contoh: film rangkai suara

b. Media audio semi gerak, memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan secara linier, jadi tidak dapat tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Contoh: tulisan jauh bersuara

   Media visual gerak, memiliki kemampuan seperti golongan pertama kecuali penampilan suara. Contoh: film bisu

c. Media visual diam, mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tudak dapat menapilkan suara ataupun gerak. Contoh: halaman cetak, foto, slide bisu

d. Media audio, media yang hanya memanipulasikan kemampuan suara semata-mata. Contoh: radio, telepon

e. Media cetak, merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf, angka, dan simbol verbal tertentu.

   Contoh: buku, modul, bahan ajar mandiri.

[15] Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/M* (IJakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 228-230

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Usaha pengklasifikasian pada subbab di atas mengungkapkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Bentuk antarsiswa dan media merupakan komponen penting untuk mempresepsikan strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa memberi gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan oleh suatu media pada kegiatan belajar siswa. Tersedianya suatu media penting sekali untung merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiaran guru, untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi; komputer, vcd, televisi, dan LCD untuk menampilkan film dan media lainya amat diperlukan merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi siswa dengan media inilah yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindakan kelas. Belajar terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media, dan karena itu tanpa media, belajar tidak akan pernah terjadi.

Jika dijabarkan ada beberapa karakteristik dari beberapa media pembelajaran, diantaranya:

a. Media grafis

Media ini merupakan media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran.

1) Gambar

Gambar atau foto merupakan salah satu media grafis paling umum digunakan dalam pembelajaran. hal ini disebabkan karena gambar dan foto memiliki beberapa kelebihan, yakni, bersifat kongkret,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

lebih realistik dibanding dengan media verbal; dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua; murah harganya. Namun demikian, disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan diantaranya hanya menekankan persepsi indra dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

2) Diagram

Diagram adalah gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol untuk menunjukan hubungan antara komponen satu dengan lainnya atau menggambarkan proses tertentu. dengan menggunakan diagram proses yang bersifat kompleks akan lebih sederhana.

3) Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Misalnya, poster tentang kebersihan. Suatu poster yang baik harus mudah di ingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan dimana saja.

b. Media Audio

Pada dasarnya semua tujuan belajar dapat dicapai dengan menggunakan media audio. Namun karena media ini lebih bersifat auditif, maka tujuan yang sifatnya mengharapkan ketrampilan motorik akan sulit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menggunaka media ini. Media audio akan lebih cocok untuk mecapai tujuan yang bersifat kognitif berupa data dan fakta sikap (afektif). [16]

4. Prinsip dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media meskipun caranya dapat berbeda, yaitu :

a. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan tersebut. Tujuan ini misalnya apakah untuk keperluan pembelajaran, belajar kelompok, belajar individual, untuk sasaran anak-anak dan sebagainya.
b. "Kedekatan" dengan media. Media yang akan dipilih harus dikenal sifat dan ciri-cirinya.
c. Ada sejumlah media yang dapat dipertimbangkan, karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Selain pertimbangan diatas, untuk memilih media dapat menggunakan rumus ACTION, yakni:

a. Access

Kemudahan akses menjadi pertimbangan utama. Misalnya jika kita ingin menggunakan media internet, kita harus mempertimbangkan apakah ada saluran untuk koneksi internet.

[16] Wina sanjaya, loc.cit., hlm. 213-217

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Cost

Media canggih biasanya mahal. Namun mahalnya biaya tersebut harus kita hitung dengan aspek manfaatnya.

c. Technology

Mungkin saja kita tertarik pada satu media tertentu. tapi kita juga harus mempertimbangkan, apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya?

d. Interactivity

Media yang baik adalah yang memunculkan komunikasi dua arah.

e. Organization

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Apakah kepala sekolah mendukung?

f. Novelty

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus jadi pertimbangan. Biasanya, semakin baru media maka lebih baik dan menarik bagi siswa.[17]

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan kata, ‘multimedia’ dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian

[17] Trianto, op.cit., hlm. 231-232

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya.

Multimedia interaktif adalah bila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (user) diberi kebebasan / kemampuan untuk mengontrol dan menghidupkan elemen-elemen tersebut.[18]

2. Tujuan Multimedia

Tujuan multimedia yaitu untuk membuat komunikasi semakin baik. Komunikasi antara pemakai dan komputer yaitu : [19]

a. Manusia dan manusia (lewat komputer)
b. Manusia dan komputer
c. Komputer dan manusia
d. Komputer dan komputer

[18] Yusuf Hadi Miarso, *Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Jakarta : Kencana.2007), hlm. 50
[19] *Ibid.*, hlm. 50

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Jenis-jenis Multimedia

a. Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect), maupun suara asli (real sound). Authoring software yang digunakan harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol recording dan playback.

Perekaman musik yang baik memerlukan sampling size dan sampling rate yang tinggi. Beberapa macam authoring software dapat menkonversi suara seperti format .WAV, .MID (MIDI), .VOC ATAU .INS dan dapat dihubungkan dengan sekuens dari animasi.

b. Video

Terdiri dari full-motion dan life-video. Full-motion video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video clip, sedangkan live-video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera.

Beberapa authoring tool dapat menggunakan full-motion video, seperti hasil rekaman menggunakan VCR, yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan kualitas tinggi. File animasi memerlukan penyimpanan yang jauh lebih besar dibandingkan dengan file gambar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan hypertext, auto-hypertext, text style, import text dan export text.

d. Grafik

Secara umum, image atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah encoding dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

e. Animasi

Animasi berarti gerakan image atau video seperti gerakan orang yang sedang melakukan sutau kegiatan, dll. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar atau sekumpulan gambar. Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi.

Animasi seperti halnya film, dapat berupa frame-based atau cast-based. Frame-based animation (animasi berbasis frame) dibuat dengan merancang setiap frame tersendiri sehingga mendapatkan tampilan akhir. Cast-based animation (animasi berbasis cast) mencakup pembuatan kontrol dari masing-masing objek (kadang disebut cast member atau actor) yang bergerak melintasi background. Hal ini merupakan bentuk

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

umum animasi yang digunakan dalam game dan object-oriented software untuk lingkungan Window.

Dalam authoring software, biasanya animasi mencakup kemampuan 'recording' dan 'playback'. Fasilitas yang dimiliki oleh software animasi mencakup integrated animation tool, animation clip, import animation, recording, playback dan transition effect.[20]

4. Kriteria media multimedia

Setiap format media ajar multimedia memiliki karakteristik tertentu yang secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.
b. Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik . penggunaan istilah perlu disesuaikan dengan pengguna media agar pembelajaran bisa efektif.
c. Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik.
d. Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (styles) yang berbeda dalam belajar.
e. Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan diijadikan target sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik dan tujuan yang akan dicapai.

[20] *Ibid.*, hlm. 51

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

f. Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam arti sesuai dengan sarana pendukung.

g. Memungkinkan ditampilkan suatu virtualleraning environment (lingkungan belajar virtual) seperi web based application yang menunjang.

h. Proses pembelajaran adalah kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah.[21]

C. Adobe Flash

1. Sejarah Perkembangan Flash

Sejak diperkenalkan pertama kali oleh Macromedia pada tahun 1997, Flash telah memiliki standar interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada web, mulai versi keduanya, flash dilengkapi dengan fitur untuk mengekspor animasi ke dalam format vidio. Salah satu animasi Flash pertama yang tampil di televisi adalah animasi buatan Honknown Internasional yang berjudul *Fishbar* . animasi ini ditayangkan oleh stasiun televisi bertaraf internasional MTV dalam *MTV Cartoon Sushi* pada tahun 1988.[22]

Ada banyak softwere yang dapat dimanfaatkan untuk membangun sebuah pembelajaran multimedia, terutama sekali dengan memanfaatkan kualitas softwere serta dukungan spesifikasi komputer yang anda miliki di antara softwere yang sudah familiar di Indonesia, yang sering digunakan dalam membangun animasi adalah macromedia flash. Dalam

[21] Rayandra Asyhar, *Kreatif Menggembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta), hlm. 173

[22]Wahana Komputer, Teknik Pembuatan Animasi Dengan Adobe Flash CS3 (Jakarta: Salemba, 2009), hlm. 1

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

perkembangannya hingga kini macromedia flash ini sudah dibeli lisensi produknya oleh kelompok perusahaan Adobe sehingga flash yang sekarang telah terintegrasi dengan kelompok softwere Adobe, seperti Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Dreamwaver, Adobe After Effect dan sejenisnya.[23]

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan flash, dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasnya yang kecil. Untuk itu, animasi yang dihasilkan oleh program flash banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.[24]

Flash menjadi metode populer untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan vidio dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*).[25]

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi dekstop karena aplikasi flash selain dikompilasi menjadi format .swf, flash juga dapat dikompilasi menjadi format .exe.[26]

Flash dapat digunakan untuk memanipulasi vektor dan citra *raster*, dan mendukung *bidirectional streaming*, audio dan vidio. Flash juga berisi bahasa skrip yang diberi nama "Action Script". Beberapa produk softwere,

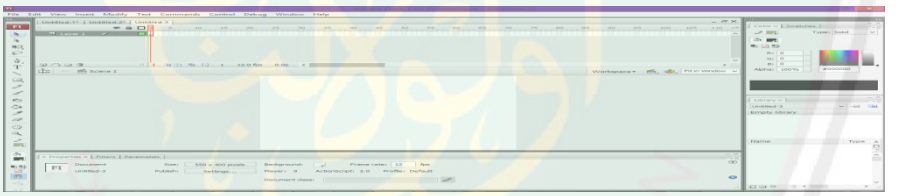
[23] Deni Darmawan, OP. Cit., hlm. 231
[24] Ibid., hlm. 232
[25] Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), hlm. 1
[26] *Ibid.*.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

system dan *device* dapat membuat dan menampilkan isi flash. Flash dijalankan dengan Adobe Flash Player yang dapat ditanam pada browser, telepon seluler atau softwere lain.[27]

2. Komponen-komponen Flash

Sebelum membuat membuat animasi dan media lainnya dengan menggunakan flash, pertama anda harus mengenal dahulu komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah media interaktif tersebut. Anda harus mengenal semua komponen yang terdapat di aplikasi flash ini agar pekerjaan dalam pembuatan media interaktif ini dapat berjalan dengan lancar. Di bawah ini merupakan window atau tampilan dari aplikasi flash yang digunakan dalam pekerjaan media interaktif.[28]



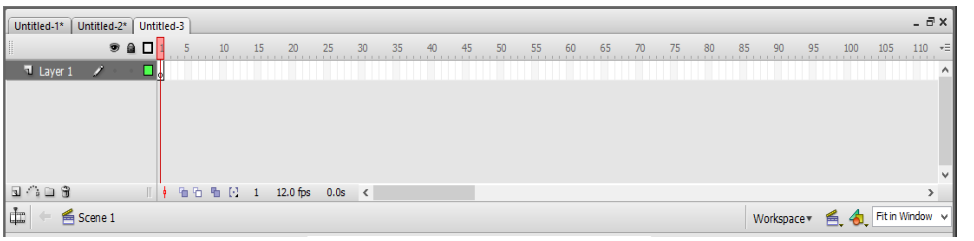
Beberapa penjelasan tentang komponen penting dalam flash adalah sebagai berikut:

a. Timeline

Jika anda membayangkan movie flash sebagai sebuah buku, Timeline merupakan tabel interaktif dari isinya. Setiap adegan seperti sebuah tab, setiap frame seperti halaman, dan layer seperti tumpukan buku.

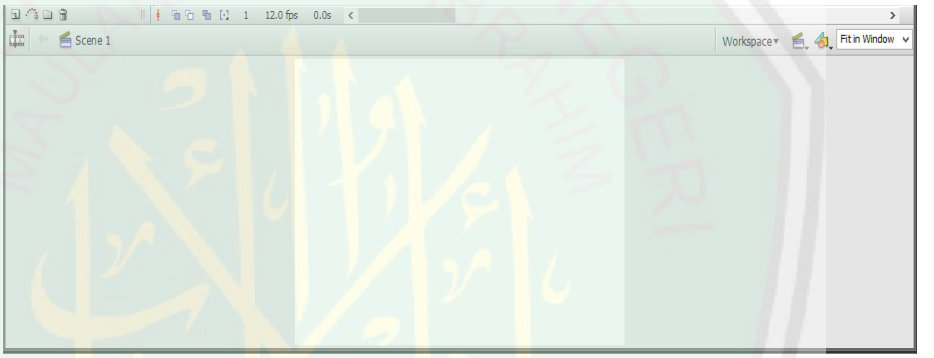
[27] *Ibid.*.
[28] Deni Irawan., Op.Cit., hlm. 232

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



b. Stage (Area Kerja)

Stage merupakan tempat anda bekerja membuat gambar, membuat animasi, dan lain-lain di tempat ini. Pada flash, anda dapat mengontrol seberapa besar layarnya, dan apa warnanya melalui kotak dialog Movie Properties.



c. Toolbar

Toolbar berisi kumpulan tool yang digunakan untuk membuat dan memilih isi di dalam timeline dan stage. Toolbar berbagi menjadi tool dan modifier, setiap tool memiliki ukuran modifier tertentu yang ditampilkan ketika kita memilih tool tersebut.

Arrow tool: digunakan untuk memilih suatu objek atau memindahkannya.

Sub Selection Tool: digunakan untuk mengubah suatu objek dengan elit points.

Gradient Transfom Tool: digunakan untuk memberi warna gradasi pada objek.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Line Tool: digunakan untuk membuat garis lurus.

Lasso Tool: digunakan untuk membuat garis secara manual.

Pen Tool: digunakan untuk menggambar dan mengubah bentuk suatu objek dengan menggunakan edit points (lebih teliti dan akurat).

Text Tool: digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.

Oval Tool: digunakan untuk membuat objek lingkaran.

Rectangle Tool: digunakan untuk membuat objek kotak.

Pencil Tool: digunakan untuk menggambar sebuah objek sesuai dengan yang anda sukai. Namun, setiap bentuk yang anda buat akan diformat oleh flash menjadi bentuk sempurna.

Brush Tool: digunakan untuk memberi warna pada objek bebas.

Eyedrop Tool: digunakan untuk mengambil warna yang diseleksi oleh tool ini.

Erase Tool: digunakan untuk menghapus objek yang tidak diperlukan.

Hand Tool: digunakan untuk menggerakkan suatu tampilan objek pada stage tanpa mengubah posisi objek tersebut pada stage.

Zoom Tool: digunakan untuk memperbesar objek.

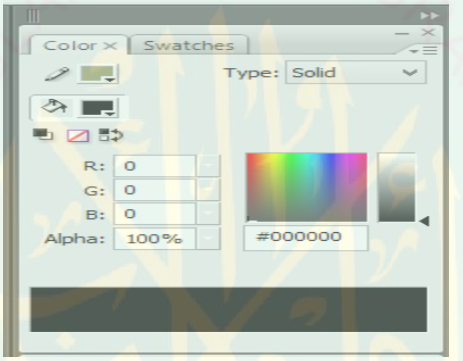
Fiil Color: digunakan untuk mewarnai bagian fiil objek.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

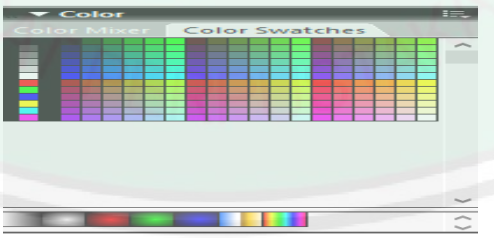
d. Color Window

Color Window merupakan bagian dari flash yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang akan dibuat. Color Window terdiri dari:

1) Color Mixer, digunakan untuk mengatur warna objek sesuai dengan keinginan anda. Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu: None, Solid, Linier, Radial, Bitmap



2) Color Swatches, digunakan untuk memberi warna pada objek yang akan anda buat sesuai dengan warna pada window.



e. Action Frame

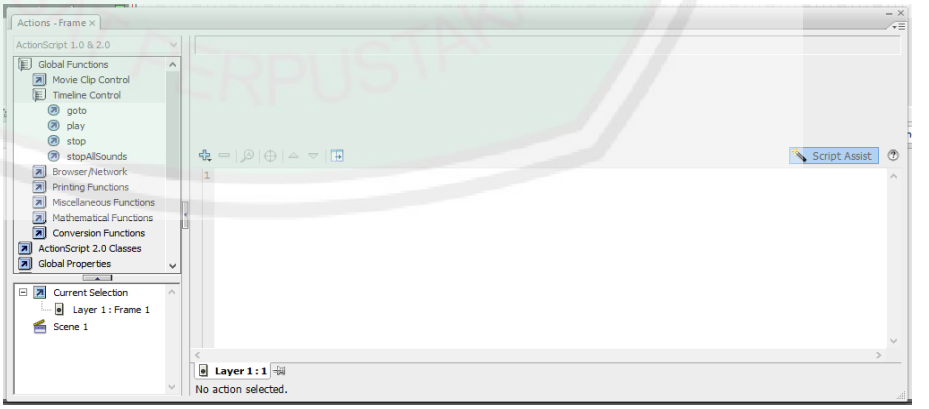
Action Frame merupakan window yang digunakan untuk menuliskan Action Script untuk flash. Biasanya Action Script digunakan untuk mengendalikan objek yang anda buat sesuai dengan perintah terhadap animasi yang kita buat. Misalnya, kita

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

buat tombol play, stop, dan sebuah lingkaran. Jika kita tekan tombol play, maka lingkaran bergerak dari kiri dan ke kanan. Jika kita klik stop, maka lingkaran akan berhenti. Semua itu bisa dilakukan dengan memberikan perintah pada tombol serta lingkarannya sehingga mengikuti apa yang kita inginkan.

Selain memberikan perintah pada animasi, kita juga bisa mengisikan pemograman dengan action. Misalnya, kita bisa membuat kalkulator yang dapat digunakan untuk menghitung atau bahkan membuat game sekalipun. Namun, pembuatan hal tersebut sangat kompleks dan membutuhkan banyak usaha.

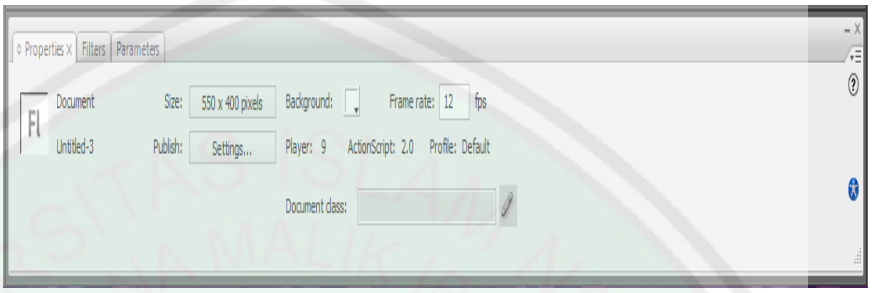
Flash menggunakan bahasa Action Script untuk menambahkan interaktivitas ke dalam animasi. Bahasa Action Script ini mirip dengan JavaScript. Pada dasarnya Action Script adalah suatu kumpulan perintah yang digunakan untuk mengaktifkan suatu action tertentu



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

f. Properties

Properties merupakan bagian yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang anda buat.



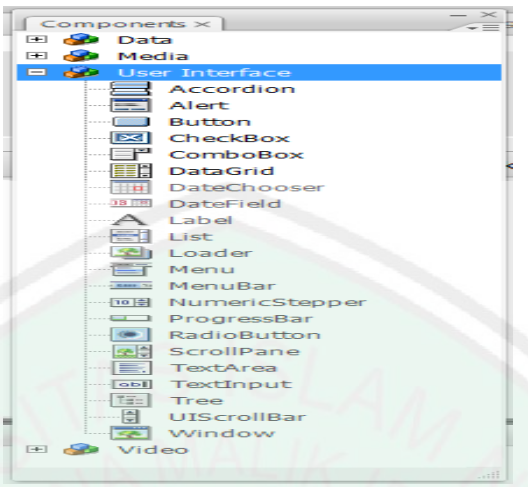
g. Components

Components digunakan untuk menambahkan objek-objek yang diperlukan untuk kebutuhan web application maupun media interaktif.

Bagian-bagian diatas mrupakan bagian-bagian utama yang sering digunakan dalam pembuatan media interaktif dengan default layout. Pada dasarnya flash mempunyai banyak window layout dalam pembuatan sebuah animasi, diantaranya yaitu: Default Layout, Designer [1024x768], designer [1280x1024], Designer [1600x1200], Developer [1024x768], Developer [1280x1024], Developer [1600x1200]. Untuk mengubah window layout anda dapat membukanya melalui menu window lalu pilih Panel sets.[29]

[29] Ibid., hlm. 232-237

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



3. Fungsi Flash

Macromedia Flash/Adobe Flash sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam flash kita dapat memasukkan elemen-elemen seperti gambar atau movie, animasi, presentasi, game dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web dan berbagai aplikasi spesifikasi multimedia lainnya.

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan Adobe Flash, yaitu:

a. Kelebihan

1) Merupakan program yang bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan perangkat ajar.

2) Dilengkapi Action Script (perintah Tindakan) sehingga membuat presentasiatau perangkat ajar menjadi lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibanding dengan presentasi biasa.

Selain memiliki kelebihan juga terdapat keunggulan yaitu:

a) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami macromedia flash

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.

b) Pengguna program macromedia flash dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur yang dikehendakinya.

c) Dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan Flash menggunakan animasi berbasis vektor dan juga ukuran file Flash yang kecil dapat digunakan pada halam web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.

d) Menghasilkan file bertipe (ekstensi), FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, html, gif, png, exe, mov. Hal ini memungkinkan penggunanya untuk berbagi keperluan yang kita inginkan.

b. Kekurangan

1) Waktu belajarnya lama apalagi yang belum pernah menggunakan softwere desain grafis sebelumnya.

2) Grafisnya kurang lengkap.

3) Lambat login.

4) Kurang simpel.

5) Menunya tidak user friendly.

6) Perlu banyak referensi tutorial.

7) Kurang dalam 3D, pembuatan animasi 3D cukup sulit.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

8) Bahasa pemogramannya agak susah.

9) Belum ada template di dalamnya.

10) Ukuran file besar.[30]

D. Pembelajaran Tematik

1. Konsep Dasar

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema asalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.[31]

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.[32]

Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran terpadu anak akan memahami konsep yang

[30] Taharudin, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Diklat Las Burus Manual Di SMK N 2 Pengasih, Skripsi* (Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hlm. 12
[31] Abdul majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 80
[32] *Ibid.*.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.[33]

Kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan tematik integratif yang merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema.[34]

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai maaata pelajaran. Dalam pembelajaran pembahasannya. Sebagai contoh, tema ''Air'' dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapaat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, dan seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskann rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.[35]

2. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, dan (3) humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu

[33] *Ibid.*, hlm. 84
[34] *Ibid.*, hlm. 86
[35] *Ibid.*, hlm. 87

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (direct experiences) sebagai kunci dalam pembelajaran.[36]

Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.[37]

Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan

[36] *Ibid.*.
[37] *Ibid.*, hlm. 88

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).[38]

3. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif sebagai berikut:

a. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran.
b. Pembelajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin dan saling terkait. Dengan demikian materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
c. Penggajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema, selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
e. Materi pelajaran yang dapat dipadukan tidak perlu tidak terlalu dipaksakan.[39]

[38] *Ibid.*.
[39] *Ibid.*, hlm. 89

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai model pembelajaran di sekolah dasar , pembelajaran tematik memiliki memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student center*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal – hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkan dengan lehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.[40]

5. Kekuatan dan Keterbatasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran terpadu memiliki kelebihan dibandingkan pendekatan konvesional, yaitu sebagai berikut.

a. Pengalaman dan kegiatan belajar anak releven dengan tingkah perkembangannya.
b. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
c. Kegiatan belajar bermakana bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
d. Ketrampilan berpikir anak berkembang dalam proses ajaran terpadu.
e. Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai dengan lingkungan peserta didik.
f. Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerjasama. antar guru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik, peserta didk dengan peserta didik, peserta didik/guru dengan narasumber

[40] *Ibid.*, hlm. 89-90

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata dan dalam konteks yang lebih bermakna.[41]

Disamping kelebihan pembelajaran terpadu memiliki keterbatasan terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja. Sementara Puskur Balitbang Diknas, mengidentifikasikan beberapa keterbatasan pembelajaran tematik, yaitu sebagai berikut:

a. Aspek Guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, ketrampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik, guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmun pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membawa buku agar penguasaan bahan ajar tidak berfokus pada kajian tertentu saja. Tentu kondisi ini maka akan pembelajaran tematik akan sulit terwujud.

b. Aspek peserta didik

Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif 'baik', baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuna asosiatif

[41] *Ibid.*, hlm. 92

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(menghitung hubungan), kemampuan eksplotif dan elaboratif (menemukan dan menghubungka). Bila tidak kondisi ini tidak dimiliki, maka penerapan model belajaran tematik ini sulit dilaksanakan.

c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya dan mempermudah pengembangan wawasan. Bila sarana ini tidak dipenuhi, maka pembelajaran ini akan terlamabat.

d. Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik.

e. Aspek penilaian

Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Dalam kaitan ini, guru selain dituntut untuk menyediakan teknik dan prosedur pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang kompeherensif, juga dituntut untuk berkoordinasi dengan guru lain, bila materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda.[42]

[42] *Ibid.*, hlm. 93-94

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

E. Berpikir Kritis

1. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, dan produktif yang di aplikasikan dalam menilai situasi untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang baik.[43]

2. Karakteristik Berpikir Kritis

Dacey dan Kenny menyebutkan beberapa karakteristik berpikir kritis antara lain:

a. Kemampuan untuk menarik kesimpulan dari pengamatan.

b. Kemampuan mengidentifikasi untuk asumsi.

c. Kemampuan untuk berpikir secara deduktif.

d. Kemampuan untuk untuk membuat interpretasi yang logis.

e. Kemampuan untuk mengevaluasi argumentasi mana yang lemah dan kuat.[44]

3. Cara Meningkatkan Berpikir Kritis

Penelitian yang diadakan oleh Lan Wright dan C. L. Bar menyatakan hal-hal berikut ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, diantaranya:

a. Membaca dengan kritis

Ada beberapa langkah yang harus dikuasai untuk membaca dengan kritis, yaitu:

---

[43] Desmita, Loc.Cit.,

[44] Zaleha Izhab Hassoubah, *Developing Creative dan Critical Thinking Skill Cara Berpikir Kreatif dan Kritis* (Bandung: Nuansa, 2004), hlm. 86

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Amati dan baca sekilas teks sebelum membacanya secara keseluruhan.
2) Hubungkan teks dan konteksnya.
3) Buat pertanyaan tentang kandungan teks saat membaca.
4) Refleksikan kandungan teks yang berhubungan dengan pendapat dan pendirian sendiri.
5) Buat ringkasan kandungan teks dengan menggunakan kata-kata sendiri.
6) Evaluasi teks dari segi logika, kredibilitas dan reabilitasnya.
7) Bandingkan teks yang dibuat dengan teks lain dalam hal persamaan dan perbedaan.

b. Meningkatkan daya analisis

Dalam diskusikelompok, cari cara penyelesaian/solusi yang baik untuk suatu permasalahan, kemudian diskusikan akibat terburuk yang mungkin terjadi. Dalam diskusi dapat mengarahkan pembicaraan untuk mendapatkan beberapa tindakan preventif.

c. Mengembangkan kemampuan observasi/pengamatan

Untuk meningkatkan kemampuan mengamati seseorang harus:

1) Peka/tanggap terhadap lingkungan.
2) Melatih diri sendiri untuk megoptimalkan pemakaian indera.
3) Bisa langsung mengungkapkan secara verbal komentar yang ada di dalam pikiran.[45]

[45] *Ibid.*, hlm. 95-100

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Standar pengukuran daya kritis

Seseorang dikatakan berpikir kritis dapat dilihat dari beberapa indikator. Ennis membagi indikator ketrampilan berpikir kritis menjadi lima kelompok yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun ketrampilan dasar, membuat inferensi, membuat penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik.[46]

Tabel 2.1 Indikator Ketrampilan Berpikir Kritis

No.	Variabel	Indikator	Penjelasan
1.	Memberikan penjelasan sederhana	Memfokuskan pertanyaan	a. Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan b. Mengidentifikasi kriteria-kriteria untukmempertimbangankan jawaban yang mungkin
		Menganalisis argumen	a. Mengidentifikasi kesimpulan b. Mengidentifikasi alasan c. Mengidentifikasi alasan yang tidak diinginkan d. Mengidentifikasi ketidakrelevanan dan kerelevanan e. Mencari persamaan dan perpedaan f. Merangkum
		Bertanya dan menjawab pertanyaan	a. Mengapa b. apa intinya c. apa contohnya d. bagaimana

[46] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 269

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

			menerapkannya dalam kasusutersebut
2.	Membangun ketrampilan dasar	Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber	a. Ahli b. Tidak adanya *conflict interest* c. Menggunakan prosedur yang ada
		Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi	a. Ikut terlibat dalam menyimpulkan b. Dilaporkan oleh pengamat sendiri c. Mencatat hal-hal yang diinginkan
3.	Menyimpulkan	Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi	a. kelompok yang logis b. kondisi yang logis
		Membuat induksi dan mempertimbangkan induksi	a. membuat generalisasi b. membuat kesimpulan dan hipotesis
		Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan	a. latar belakang fakta b. penerapan prinsip-prinsip
4.	Membuat penjelasan lebih lanjut	Mengidentifikasi asumsi	a. Penawaran secara implisit b. Asumsi yang diperlukan
5.	Mengatur strategi dan taktik	Memutuskan suatu tindakan	a. Mengidentifikasi masalah b. Merumuskan alternatif yang memungkinkan c. Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan secara tentatif d. Mereview

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ardimulyo 1 Singosari Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25-26 mei 2015, karena keterbatasan di lapangan penelitian ini tidak bisa dilaksanakan selama 1 minggu dan hanya bisa meneliti 3 pembelajaran dari 6 pembelajaran yang ada di subtema 1.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat partisipan. Hal tersebut berarti bahwa peneliti memiliki peran ganda, yaitu sebagai observer dan juga partisipan. Artinya, disamping sebagai pengamat, peneliti juga berperan sebagai pelaksana tindakan atau pelaksana dari pengembangan media. Sehingga, selain pengamatan, peneliti juga mengamati ketika pelaksanaan tindakan di kelas. Dan peneliti terjun langsung ke lapangan guna mencari data dengan observasi maupun wawancara terhadap, guru serta siswa kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media multimedia

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan berpikir kritis sehingga menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat. Oleh sebab itu penelitan ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan.

Sugiyono mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).[47] Begitu pula menurut Seels & Richey, "penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan kefektifan secara internal,"[48] Arifin memberikan penjelasan lebih detail tentang penelitian dan pengembangan, menurutnya:

> Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar *(basic research)* dan penelitian terapan *(applied research)*. Kesenjangan ini dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan. Suatu produk yang baik yang akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak, memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. karakteristik tersebut merupakan perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan sesuatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.[49]

---

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297
[48] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 195
[49] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 126

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sedangkan pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan menvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.[50]

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.[51] Dengan demikian penelitian dan pengembangan dapat meningkatkan kualitas produk atau suatu objek tertentu dan menilai setiap perubahan-perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan, baik proses, produk dan hasil pendidikan.

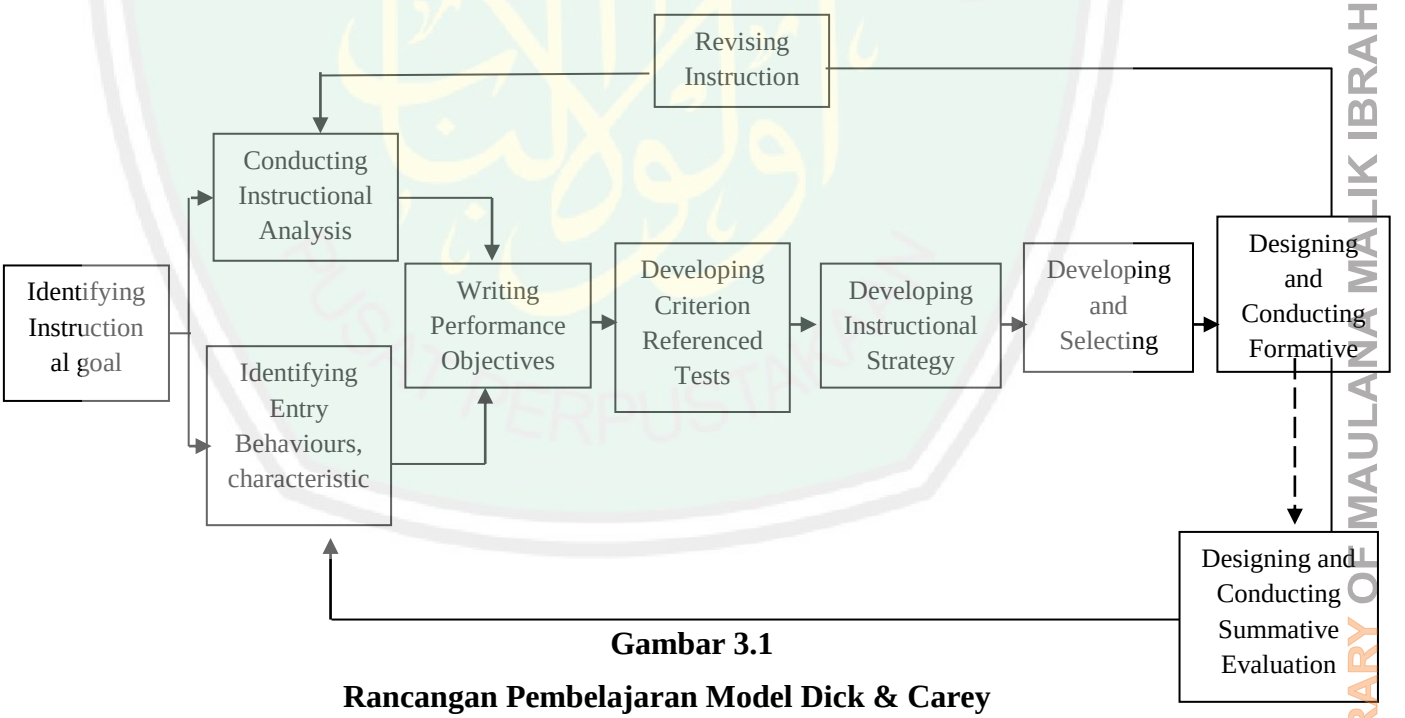
Karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran tematik kelas IV Semester II Sekolah Dasar. Hal ini dilakukan guna meningkatkan berpikir kritis siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan mereka untuk memperdalam pemahaman subtema lingkungan tempat tinggalku.

[50] Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 194-195
[51] Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 196

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Desain Pengembangan

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey. Pada model Dick & Carey terdapat 10 tahapan desain pembelajaran, namun pada model pengembangan ini hanya digunakan 9 tahapan. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pengembangan media ajar yang dilakukan hanya sebatas pada uji coba proto type produk. Tahapan kesepuluh (evaluasi sumatif) tidak dilakukan karena berada di luar sistem pembelajaran, sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan. Adapun langkah-langkah tersebut dapat diilustrasikan dalam gambar adaptasi Walter Dick & Lou Carey sebagai berikut[52]:



Gambar 3.1
Rancangan Pembelajaran Model Dick & Carey
(Adaptasi Dick & Carey, 1978)

[52] Fitratul Uyun. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang*. *Thesis.* Malang: program Pascasarjana UIN Maliki Malang. 2010.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Langkah-langkah pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey di atas dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. *Identifying Instructional Goal* (Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)
2. *Conducting Instructional Analysis* (Melaksanakan analisis pembelajaran)
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Mengenal tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)
4. Writing Performance Objectives (Merumuskan tujuan khusus pembelajaran)
5. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan butir tes acuan patokan)
6. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)
7. *Developing and Selection Instruction* (Menyeleksi dan mengembangkan media pembelajaran)
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)
9. *Revising Instruction* (Merevisi media pembelajaran)
10. *Designing and Conducting Formative Summative* (Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif)

E. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagaimana berikut:

1. *Identifying Intructional Goal* (Analisis kebutuhan)

   Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran Tematik dengan melakukan anlisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum tematik, masukan dari para ahli.

2. *Conducting Intructional Analysis* (Analisis pembelajaran)

   Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus.

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pembelajar dan kontesks)

   Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan buku

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ajar. Demikian karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

4. *Writing Performance Objectives* (Tujuan umum khusus)

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan)

Instrumen tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun.

6. *Developing Intructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

7. *Developing and Selecting Intruction* (Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

   Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran tematik ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa CD material yang berupa media pembelajaran tematik kelas IV SD tentang pokok bahasan Lingkungan Tempat Tinggalku untuk meningkatkan berpikir kritis.

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)

   Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media ajar bagi peserta didik.

9. *Revising Intruction* (Melakukan revisi)

   Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi sumatif)

Memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya.

Langkah – langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick and Lou Carey ini senada dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaann penelitian pengembangan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup: (1) kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna seperti sekolah, guru, siswa serta pengguna lainnya, (3) kondisi faktor – faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana dan prasarana, pengelolaan. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.[53]

F. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi (perbaikan) dan menetapkan tujuan keefektifan dan kemenarikan produk yang dibuat. Beberapa kegiatan

[53] Nana Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 167

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah :

1. Desain Uji coba

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria, yaitu kriteria pembelajaran *(instructional criteria)* dan kriteria penampilan *(presentation criteria).*

Uji coba dilakukan tiga kali, yaitu;

a. Uji ahli *(expert judgement),* untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan. Uji ahli ini ditujukan pada ahli isi pembelajaran tematik, ahli desain pembelajaran.
b. Uji coba terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk.
c. Uji lapangan *(field testing),* sehingga uji coba mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.[54]

Dalam penelitian pengembangan ini, pengembangan mungkin hanya melewati dan berhenti pada tahap uji coba terbatas, atau dilanjutkan dan berhenti sampai tahap uji lapangan. Hal ini sangat tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji coba itu.

[54] Zainal Arifin, *op.cit.*, hlm. 132

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pada tahap pertama akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan terhadap kelompok kecil pengguna produk. Dalam kegiatan pengembangan ini peneliti menggunakan 1 kelas yaitu kelas IVB. Responden pada uji coba ini adalah 6 siswa kelas IVB. Penentuan subyek dilakukan secara acak dengan mewakili masing-masing kriteria sebagai berikut :

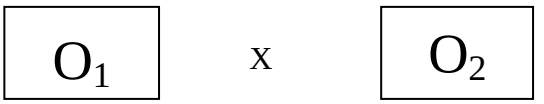
a. Termasuk siswa/i kelas IVB yang masih aktif di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang
b. Responden dari kelompok kecil ditentukan bedasarkan kriteria berdasarkan tingkat kemampuan dalam kelas
c. Kesediaan siswa sebagai nara sumber perolehan data dalam mengembangkan media pembelajaran tematik

Pada tahap kedua akan dilakukan uji coba lapangan (*field testing*). Responden uji coba lapangan ini diambil dari siswa satu kelas yakni kelas IVB yang berjumlah 23 siswa dari 27 siswa yang ada.

Pengujian ini dapat dilakukan dengan model desain eksperimen, yaitu membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru *(before-after*[55]*).* Model eksperimen ini dapat digambarkan seperti gambar 1.3 berikut ini :

[55] Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 303

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



Gambar 3. 2 Desain eksperimen *(before-after).*

Keterangan :

O_1 : Nilai sebelum *treatment*/ menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan berpikir kritis

O_2 : Nilai sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan berpikir kritis

X : Media multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan berpikir kritis (*treatment*)

2. Subjek Uji Coba

Subjek yang diuji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik berbasis adobe flash tentang subtema Lingkungan Tempat Tinggalku ini yaitu ahli isi bidang studi, ahli desain media pembelajaran/produk, pengguna produk yaitu guru tematil/guru kelas dan siswa/i kelas IVB SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.

a. Ahli isi pembelajaran tematik

Ahli isi pembelajaran tematik dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang memiliki latar belakang minimal Magister Pendidikan yang menguasai karakteristik pembelajarn tematik di SD khususnya pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku kelas IV Semester II. Selain itu ahli isi juga seseorang yang bersedia untuk menjadi validator produk

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan berpikir kritis.

b. Ahli desain media pembelajaran/produk ditetapkan sebagai penguji desain media multimedia interaktif berbasis adobe flash. Pemilihan ahli desain media pembelajran/produk ini adalah seseorang yang memiliki latar belakang minimal Magister Teknologi Pembelajaran.

c. Pengguna produk, guru kelas dan siswa/i kelas IVA SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efesiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya, yaitu:

a. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli, angket penilaian guru kelas, dan hasil tes belajar siswa.

b. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan siswa, masukan, tanggapan dan saran dari para ahli isi dan ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain angket, pedoman wawancara

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain;

1. Angket

Angket atau kuesioner *(questionnaire)* merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.[56] Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen bahan ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi bahan ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan bahan ajar. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

a. Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak baik, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.
b. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang baik, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
c. Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup baik, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.

[56] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* {Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007}, hlm. 219

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Skor 4, jika jelas, sesuai, baik, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
e. Skor 5, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat baik, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

a. Angket penilaian dan tanggapan ahli isi pembelajaran tematik
b. Angket penilaian dan tanggapan ahli desain media pembelajaran/produk
c. Angket penilaian dan tanggapan guru kelas IVB SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang
d. Angket penilaian dan tanggapan siswa/i kelas IVB SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi. [57]

3. Penilaian Berpikir Kritis

Penilaian berpikir kritis dimaksudkan untuk mendeteksi tahap berpikir yang terbentuk dalam diri peserta didik melalui pembelajaran yang

[57] Nana Syaodih Sukmadinata, *op.cit.*, hlm. 223

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

telah diikutinya. Pembentukan berpikir kritis memang tidak bisa terbentuk dalam waktu singkat, tapi indikator perilaku dapat dideteksi secara dini oleh setiap guru.[58]

4. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru atau siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan berpikir kritis secara langsung.

Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual.pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencangkup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian.[59]

5. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dibuat sebagai panduan untuk mengetahui proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah, karakteristik siswa serta perkembangan berpikir kritis siswa.

H. Teknik Analisis Data

Proses analisis data sangatlah penting dalam penelitian, dalam proses ini akan terlihat hasil penelitian melalui proses pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi

[58] E. Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 146
[59] *Ibid*., hlm. 216

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.[60] Analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan.[61]

Analisis data dilakukan dengan cara pengelompokan dan pengkategorian data dalam aspek-aspek yang ditentukan, hasil pengelompokan tersebut dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu kebenaran.[62]

Pada data kualitatif peneliti menggunakan *analisis deskiptif,* yaitu digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.[63]

Namun sebelumnya data kualitatif yang telah dikumpulkan dianalisis dahulu melalui tiga tahap, yaitu:

1. *Data Reduction*

   Yaitu reduksi data, berarti merangkum data-data yang diperoleh, memilih hal-hal yang pokok, menfokuskan hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

2. *Data Display*

   Penyajian data, dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori.

[60] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 106
[61] Zainal Arifin, *op.cit.*, hlm. 133
[62] Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), hlm. 108
[63] Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 147

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. *Conclusion Drawing/verification.*

Ini merupakan langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan dan di reduksi.[64]

Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan ganda/check list, selanjutnya diolah dengan cara dibuat persentase dengan rumus analisis sebagai berikut[65]:

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

Keterangan :

P = persentase

$\sum Xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum X$ = Jumlah skor ideal

Dalam pemberian makna dimana pengambilan keputusan untuk merevisi media yang digunakan kualifikas yang memiliki kriteria sebagai berikut:[66]

Persentase (%)	**Tingkat kevalidan**
80 – 100	Valid / tidak revisi
60 – 79	Cukup valid / tidak revisi
40 – 59	Kurang valid / revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid / revisi

[64] Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 249-252
[65] Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313
[66] *Ibid*, hlm. 313

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Bedasarkan kriteria diatas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini, media akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

Sedangkan untuk tes hasil belajar, peneliti menggunakan tes berbentuk essay dengan rumus dikalikan 10 pada setiap jawaban yang benar kemudian di bagi dengan jumlah soal dengan 15 soal per pembelajaran yang selanjutnya dirata-rata untuk mengetahui hasil akhir dari *posttest*. Analisis tes hasil belajar tersebut menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas IV SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan eksperimen *one group pretest posttest design* yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan perhitungan Uji-T, perhitungan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada suatu kelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 :[67]

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = uji T

D = Different (X_2-x_1)

d^2 = Variansi

N = Jumlah sampel

[67] Turmudi. *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hlm. 214

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

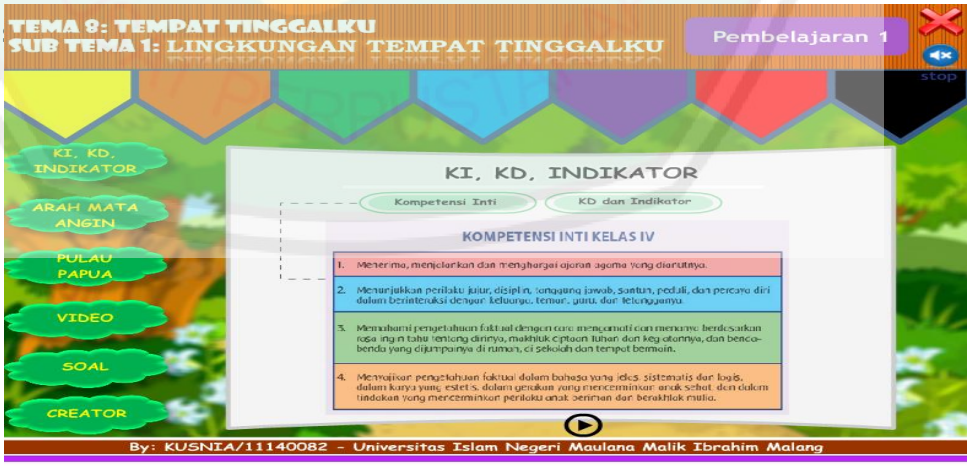
A. Deskripsi Bentuk Media Ajar Hasil Pengembangan

Deskripsi hasil pengembangan berupa media ajar tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1-6 dianalisis dan dipaparkan karakteristik produk pengembangan. Kajian produk media ajar ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek isi dan desain media ajar.

Aspek isi media ajar terdiri dari 6 bagian, yaitu: kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi, vidio, dan soal.

1. Kompetensi Inti (KI)

   Media ajar memuat KI pada setiap pembelajaran yang berada di awal



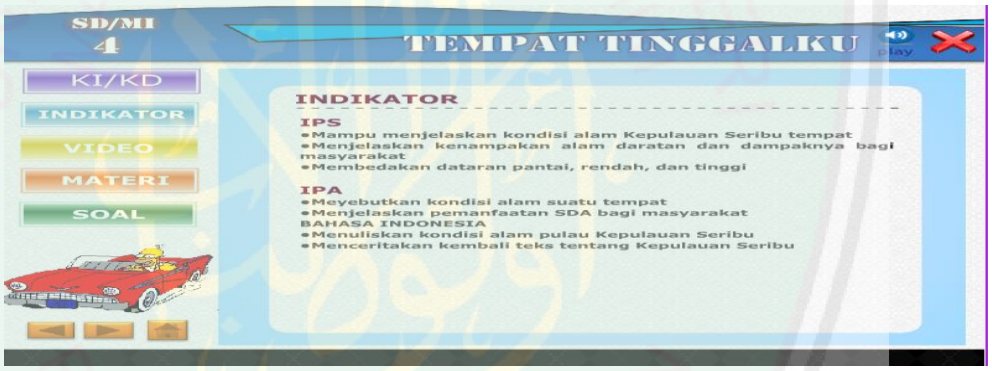
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Kompetensi Dasar (KD)

Media ajar memuat KD pada setiap pembelajaran yang berada setelah

3. Indikator

Media ajar memuat indikator pada setiap pembelajaran.



4. Materi

Media ajar memuat materi berdasarkan KD yang berada dalam setiap pembelajaran.

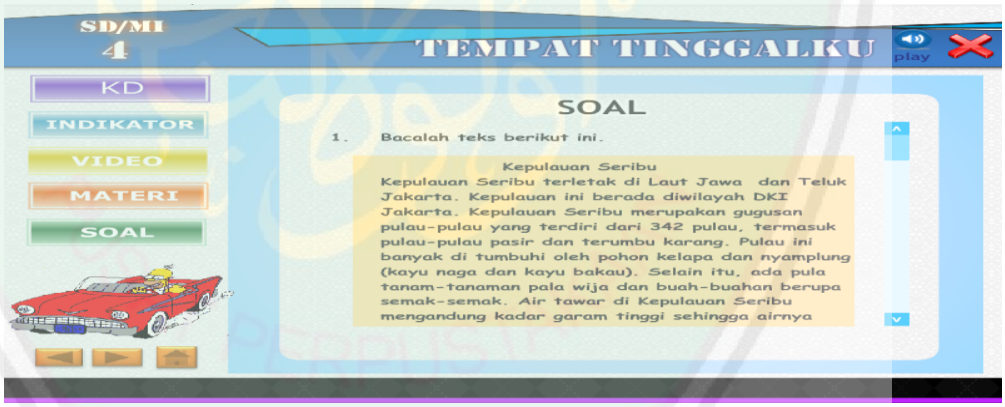
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Gambar dan Vidio

Media ajar memuat gambar dan vidio berdasarkan KD yang berada dalam setiap pembelajaran.

6. Soal

Media ajar memuat soal berdasarkan KD yang berada dalam setiap pembelajaran.



B. Penyajian Data Validasi

Data validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh dosen Fakultas Humaniora dan Budaya sebagai ahli isi pembelajaran tematik. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai ahli desain media pembelajaran. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru pembelajaran tematik/guru kelas IV SD sebagai ahli pembelajaran dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan pada uji coba lapangan oleh 26 koresponden. Identitas subyek validasi ahli isi, desain dan isi pembelajaran tematik dapat dilihat pada lampiran.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian.

1. Hasil Validasi Ahli Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi pembelajaran tematik adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli isi pembelajaran tematik terhadap produk pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk Kelas IV SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.1, 4.2.

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran Tematik Terhadap Media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1.	Rumusan topik spesifik.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Relevansi Kompetensi Dasar dengan indikator.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
4.	Isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan Kurikulum 2013.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Sistematik uraian isi pembelajaran sudah sistematis.	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Media ajar dapat menumbuhkan sikap berkpikir kritis siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
9.	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Insrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		**45**	**50**	**90**	**Valid**	**Tidak Revisi**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} x\ 100\ \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi pembelajaran tematik dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar dipaparkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Isi Pembelajaran Tematik

Komponen/ Posisi	Deskripsi Data	Saran/ Komentar
Pembelajaran 5	Materi kurang lengkap	Materi pajak yang berada dalam pembelajaran 5 tidak dapat di buka menyebabkan materi kurang lengkap dan dilengkapi terlebih dahulu sebelum di uji cobakan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keseluruan		Media ajar kekurangannya sudah dilengkapi. Media pembelajaran baik dan dapat dipraktikkan dalam pembelajaran.

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media ajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Isi

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Perbaikan materi yang kurang lengkap pada pembelajaran 5 karena menu pajak tidak bisa dibuka		

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli isi pembelajaran tematik dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

2. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran Tematik

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbasis adobe flash.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran tematik terhadap produk pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk Kelas IV SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.4, 4.5.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran Tematik Terhadap Media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1.	Pengemasan desain *cover* menarik dan sesuai dengan materi.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Desain layout menarik.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Vidio sesuai dengan materi yang disajikan.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Ilustrasi gambar dapat memperjelas materi.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Jenis huruf sesuai dengan siswa kelas IV SD/MI.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
7.	Ukuran huruf sesuai dengan siswa kelas IV SD/MI.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Kessesuaian penggunaan warna pada media ajar.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kombinasi warna untuk mendesain tepat.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Media ajar efektif dengan media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		**44**	**50**	**88**	**Valid**	**Tidak revisi**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} x\ 100\ \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

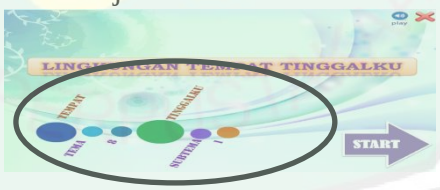
b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar dipaparkan dalam tabel 4.5sebagai berikut:

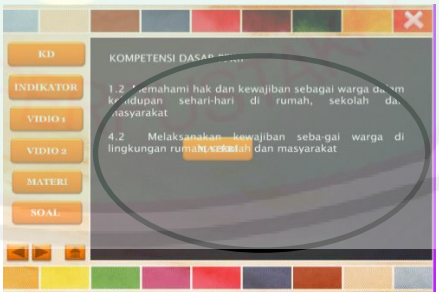
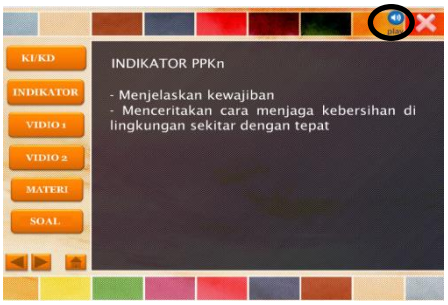
Tabel 4.5 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media

Komponen/ Posisi	Deskripsi Data	Saran/ Komentar
Keseluruhan		Gambar dibuat dalam satu tema, judul selalu diatas sebaiknya disamakan antara pembelajaran 1-6 dan konsistensi suara, penulisan, dll

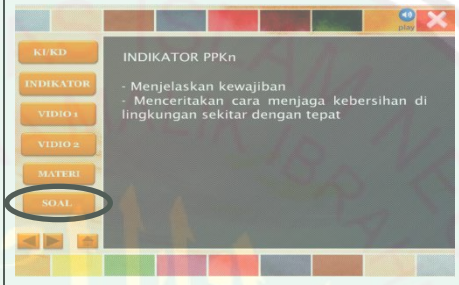
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pembelajaran 1	Vidio langsung play	Ketika vidio ditayangkan, play musik di off
	Tombol next tidak ada	KI, KD, Indikator diberi next
Pembelajaran 2	KI tidak ada	KI disebutkan lagi dalam pembelajaran 2
	Tulisan judul tidak beraturan 	Home-nya tidak sesuai tema dan tulisannya tidak beraturan
	Vidio 1 tidak sesuai	Vidio diganti karena ada gambar yang tidak sesuai jika di konsumsi anak SD/Mi
Pembelajaran 3		Foto joger diganti yang menunjukkan baju dan kata-katanya

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		Pada slide bedugul ada 2 tulisan "restoran".
		Materi teluk, semenanjung dan selat belum dimasukkan pada materi padahal di soal disebutkan.
Pembelajaran 4		Jika di "next", slide yang ditampilkan tidak sesuai dengan yang ada di home.
Pembelajaran 6		Penulisan KD kurang rapi
		Tidak ada backsound padahal di setiap pembelajaran ada, diperbaiki lagi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		Vidio 2 tulisannya tidak kelihatan, tapi jika vidio dari internet boleh diganti atau tidak
		Pada home soal tidak bisa dibuka
		Tombol close di akhir slide tidak ada

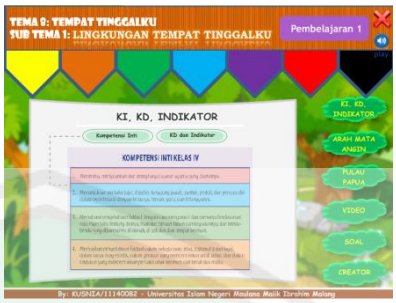
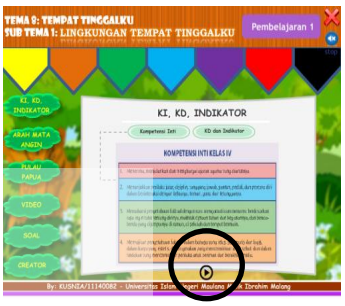
c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media ajar adalah sebagai berikut:

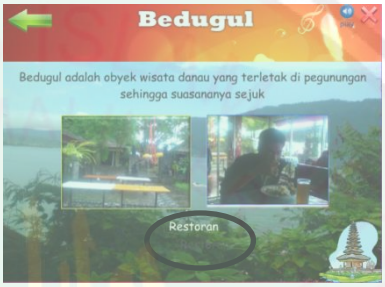
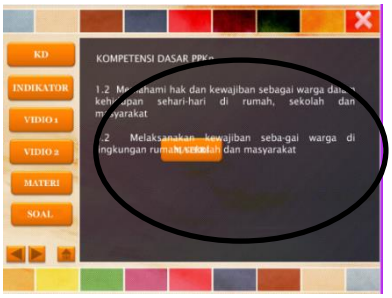
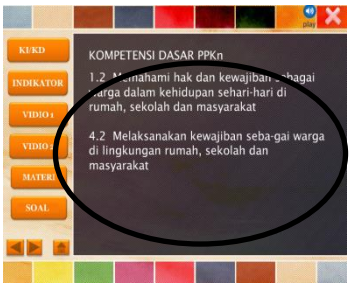
Tabel 4.6 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Vidio langsung play saat vidio ditayangkan		

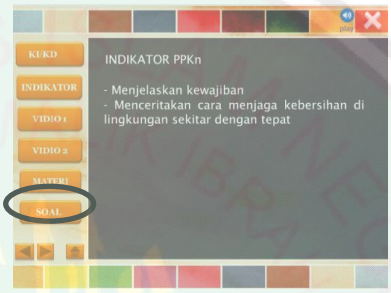
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2.	KI, KD, Indikator diberi next		
3.	KI disebutkan lagi dalam pembelajaran 2, pada sebelum revisi hanya ada KD		
4.	Home-nya tidak sesuai tema dan tulisannya tidak beraturan		
5.	Vidio diganti karena ada gambar yang tidak sesuai jika di konsumsi anak SD/Mi		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6.	Foto joger diganti yang menunjukkan baju dan kata-katanya		
7.	Ada 2 tulisan "restoran".		
8.	Materi teluk, semenanjung dan selat belum dimasukkan pada materi padahal di soal disebutkan.		
9.	Tombol next tidak sesuai dengan slide pada home		
10.	Penulisan KD kurang rapi		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

11.	Vidio 2 tulisannya tidak kelihatan, tapi jika vidio dari internet boleh diganti atau tidak		
12.	Pada home soal tidak bisa dibuka		
13.	Tombol close di akhir slide tidak ada		

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media pembelajaran dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi 1 selengkapnya dapat dilihat pada table 4.7.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Tematik

Terhadap Media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema

Lingkungan Tempat Tinggalku

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1.	Rumusan topik spesifik.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Relevansi Kompetensi Dasar dengan indikator.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan Kurikulum 2013.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Sistematik uraian isi pembelajaran sudah sistematis.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
7.	Media ajar dapat menumbuhkan sikap berkpikir kritis siswa	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
9.	Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Insrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		**45**	**50**	**90**	**Valid**	**Tidak Revisi**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} x\ 100\ \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli pembelajaran tematik dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar dipaparkan dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran Tematik

Komponen/ Posisi	Deskripsi Data	Saran/ Komentar
Keseluruan		Sudah bagus media yang digunakan dalam pembelajaran .

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Revisi Produk

Berdasarkan kritik maupun saran yang diberikan oleh guru tidak ada yang perlu diperbaiki dari media yang telah di praktikan.

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

C. Hasil Uji Coba Lapangan

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap buku ajar pada siswa kelas IV SD dilakukan pada tanggal 25-26 Mei 2015. Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan pembelajaran tematik adalah berupa media ajar. Produk pengembangan diserahkan kepada uji coba lapangan yang meliputi:

1. Penyajian Data Pre-test dan Post-test

Tabel nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas IVB pada saat uji lapangan adalah sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.9

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Siswa	*Pre-test*	*Post-test 1*	*Post-test 2*	*Post-test 3*	*Rata-rata post-test*
1	ABISYA MAULANA	67	73	73	93	80
2	ALIFIANDARI DITA	80	87	93	100	93
3	AZIZAH SALMA A.	80	93	100	100	98
4	BAGUS WICAKSONO	87	100	100	100	100
5	DAMAS APTA R.	53	73	87	100	87
6	DEVAN RAVA S.	60	80	73	100	84
7	FARA FADHILA	73	87	93	93	91
8	FARIDATUL RIZKIYA	67	100	93	93	95
9	M. INZAQI ALHIDAYAH	60	80	87	93	87
10	M. WAHYU HIDATATULLAH	47	87	67	93	82
11	MOCH. NARENDRA ZIDAN	53	73	80	93	82
12	PRAMUDIYA ANANTO P.	60	73	80	100	84
13	PUTRI KINANSIH CATUR	53	93	93	100	95
14	RAFI RYENANDA A.S.	60	87	93	93	91
15	SANG NONA SARDA DEVI	67	87	93	100	93
16	TIRTA ARDIANSYAH	73	93	87	93	91
17	VERY PURTA WAHYUDI	73	87	87	100	91
18	WAHYU HIDAYAT	67	93	93	93	93
19	MOCH. AZAM HABIBI	73	80	93	100	91
20	TITO PRAMUDITYA A.	67	87	87	100	91
21	ALFINO PURNOMO P.	80	87	87	93	89
22	M. CHAERULLY N.A.	60	80	87	100	89
23	TABITHA A. BUNGA L.	73	80	93	100	91
Jumlah		1533	1960	2019	2230	2068
Nilai Rata-rata		66,7	85,2	87,8	96,9	89,9

Dari tabel di atas, dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 66,7 dan rata-rata nilai *post-test* 1, 2 dan 3 adalah 89,9.

Dengan melihat rerata atau mean *post-test* yang lebih besar yakni 89,9 daripada nilai rerata atau mean *pre-test* (66,7) maka dapat dikatakan media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema Lingkungan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tempat Tinggalku terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkankatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pada siswa kelas IVB SD Ardimulyo 1.

Data ini digunakan dalam mendukung apakah media yang dibuat efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan dalam perbaikan media.

2. Penyajian Data Observasi Hasil Berpikir Kritis dan Uji t

Data yang diperoleh berdasarkan observasi selama 3 pembelajaran pada subtema lingkungan tempat tinggalku, yaitu pada pembelajaran 2, 3 dan 5 yang mengacu pada indikator berpikir kritis. Hasil penelitian secara detail dapat dilihat pada lampiran, sedangkan data yang sudah diolah dapat dilihat pada tabel hasil observasi berpikir kritis siswa kelas IVB pada saat uji lapangan adalah sebagai berikut

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan terhadap Berpikir Kritis Siswa

No.	Nama Siswa	*Pra Tindakan*	*Uji Coba 1*	*Uji Coba 2*	*Uji Coba 3*	*Rata-rata uji coba*
1	ABISYA MAULANA	35	47	46	48	47
2	ALIFIANDARI DITA	31	44	45	45	45
3	AZIZAH SALMA A.	38	47	49	49	48
4	BAGUS WICAKSONO	38	47	49	50	49
5	DAMAS APTA R.	28	42	44	45	44
6	DEVAN RAVA S.	25	36	42	44	41
7	FARA FADHILA	34	44	45	45	45
8	FARIDATUL RIZKIYA	28	36	44	45	42
9	M. INZAQI ALHIDAYAH	28	39	42	44	42

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10	M. WAHYU HIDATATULLAH	31	42	42	44	43
11	MOCH. NARENDRA ZIDAN	27	28	40	45	38
12	PRAMUDIYA ANANTO P.	34	36	42	44	41
13	PUTRI KINANSIH CATUR	29	35	43	44	41
14	RAFI RYENANDA A.S.	28	36	41	44	40
15	SANG NONA SARDA DEVI	29	31	40	44	38
16	TIRTA ARDIANSYAH	34	38	41	41	40
17	VERY PURTA WAHYUDI	31	37	43	44	41
18	WAHYU HIDAYAT	34	42	45	45	44
19	MOCH. AZAM HABIBI	34	39	42	44	42
20	TITO PRAMUDITYA A.	31	39	44	45	43
21	ALFINO PURNOMO P.	35	42	44	44	43
22	M. CHAERULLY N.A.	34	39	42	44	42
23	TABITHA A. BUNGA L.	35	41	44	45	43
Jumlah		731	907	999	1032	982
Nilai Rata-rata (:1150x100)		63,6	78,5	86,9	89,7	85,4

Dari tabel di atas, dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pratindakan* adalah 63,6 dan rata-rata nilai *Uji Coba* 1, 2 dan 3 adalah 85,4.

Dengan melihat rerata atau mean *Uji Coba* yang lebih besar yakni 85,4 daripada nilai rerata atau mean *pra tindakan* 63,6 maka dapat dikatakan media Ajar Berbasis Adobe Flash Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkankatkan berpikir kritis siswa terhadap pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pada siswa kelas IVB SD Ardimulyo 1.

Dari tabel 4.14, dapat diketahui apakah ada/tidak perbedaan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku dengan menggunakan uji t.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Langkah uji t

a. Membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat

Ha : terdapat perbedaan pada berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku.

Ho : tidak terdapat perbedaan pada berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku.

b. Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$\frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = uji T

D = Different (X_2-x_1)

d^2 = Variansi

N = Jumlah sampel

c. Menetukan Kriteria

Ho diterima apabila $t_{hitung}{}^2 < t^2{}_{tabel}$

Ho ditolak apabila $t_{hitung}{}^2 \geq t^2{}_{tabel}$

d. Perhitungan

Tabel 4. 11 Perhitungan Uji t

Kasus	X_1	X_2	D = (X_2- X_1)	D^2
1	35	47	12	144
2	31	45	14	196
3	38	48	10	100
4	38	49	11	121
5	28	44	16	256
6	25	41	16	256
7	34	45	11	121
8	28	42	14	196
9	28	42	14	196

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kasus	X_1	X_2	$D = (X_2 - X_1)$	D^2
10	31	43	12	144
11	27	38	11	121
12	34	41	7	49
13	29	41	12	144
14	28	40	12	144
15	29	38	9	81
16	34	40	6	36
17	31	41	10	100
18	34	44	10	100
19	34	42	8	64
20	31	43	12	144
21	35	43	8	64
22	34	42	8	64
23	35	43	8	64
Total	731	982	251	2905

$$d^2 = \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$= 2905 - \frac{(251)^2}{23}$$

$$= 2905 - \frac{63001}{23}$$

$$= 2905 - 2739$$

$$= 166$$

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{10.91}{\sqrt{\frac{166}{23(23-1)}}}$$

$$= \frac{10,91}{\sqrt{\frac{166}{506}}}$$

$$= \frac{10,91}{\sqrt{0,33}}$$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$= \frac{10,91}{0,58}$$

$$= 18,81$$

e. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

t_{hitung} = 18,81

t_{tabel} = 1,717

f. Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar t_{tabel} maka Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 (85,4 > 63,6) juga menunjukkan bahwa saat dilakukan tindakan lebih bagus dari pada pra tindakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar mampu meningkatkan berpikir kritis siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Siswa Kelas IVB di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang

Pengembangan Media Multimedia Interaktif berbasis Adobe Flash memungkinkan penyajian pembelajaran dapat disajikan secara menarik, dan inovatif. Pada Produk yang telah dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terkemas dalam CD, yang dapat diperbanyak oleh siswa dengan syarat adanya komputer.Selain itu produk ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok baik kelompok besar atau kecil, karena program ini dapat digunakan untuk presentasi materi.

Produk memiliki topik yang jelas, yaitu Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. Di sini pengguna dapat mempelajari materi lalu berlatih melalui soal, atau pengguna dapat mempelajari materi saja, atau dalam pengembangan terdapat keterkaitan yang komplek antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan Media Multimedia Interaktif berbasis Adobe Flash menunjukkan hasil baik, hasil validasi ahli isi tematik 90% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi, hasil validasi ahli desain 88% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi, hasil validasi guru tematik 90% yaitu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

layak dan tidak perlu direvisi. Dengan demikian Media Multimedia Interaktif berbasis Adobe Flash yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi, saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para subyek validasi, berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Menurut ahli isi, untuk subtema lingkungan tempat tinggalku sudah baik, karena isi materi yang baik disajikan menggunakan kalimat yang singkat padat dan bersifat garis besar atau pokok pikiran utama. Tetapi materi pada pembelajaran 5 perlu dilengkapi pada pembahasan pajak, sehingga peneliti menambahkan pengertian pajak pada pembelajaran tersebut dan dapat dilihat pada tabel 4.3.

Menurut ahli desain, secara keseluruhan gambar dibuat dalam satu tema, dalam meletakkan judul sebaiknya ada di atas, konsistensi suara dan penulisan di perbaiki, secara detail dalam setiap pembelajaran ada yang perlu direvisi diantaranya adalah 1) pembelajaran 1: ketika vidio ditayangkan play musik di off kan, pada KI, KD, Indikator diberi tombol next. 2) pembelajaran 2: KI disebutkan lagi, judul berada di atas, dan vidio 1 diganti yang sesuai dengan konsumsi anak SD/MI. 3) pembelajaran 3 foto joger diganti yang menunjukkan baju dan kata-katanya, pada slide bedugul ada 2 tulisan "restoran", dan materi teluk, semenanjung dan selat belum masuk pada materi. 4) pembelajaran 4: jika di "next", slide yang ditampilkan tidak sesuai dengan yang ada di home. 5) peembelajaran 6: penulisan KD kurang rapi, tidak ada backsound, vidio 2 tulisannya kurang kelihatan, pada home soal tidak bisa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dibuka dan tombol close diakhir slide tidak ada. Perbaikan dari ahli desain bisa dilihat pada tabel 4.6.

Sedangkan guru tematik kelas IV, media yang dikembangkan pada subtema lingkungan tempat tinggalku sudah bagus digunakan dalam pembelajaran sehingga tidak perlu direvisi. Sehingga peneliti tidak perlu merevisi media ajar.

Dalam produk ini tersedia bebarapa macam pilihan tombol menu dan ikon, tombol navigasi (seperti tombol kembali, lanjut, keluar dan lain-lain). Tombol-tombol itu berfungsi untuk navigasi, untuk berpindah dari tampilan satu ke tampilan yang lain. Pada produk ditampilkan tombol-tombol menu disetip slidenya, berguna untuk memudahkan pengguna menjelajahi tampilan yang lain, serta soal evaluasi menggunakan soal essay.

Program ini sudah terkemas dalam CD dan menggunggunakan applikasi berupa adobe flash sehingga memudahkan dalam penggunaannya. Selain itu, program ini juga dapat berjalan dengan baik pada saat kondisi normal. Walaupun program ini terkemas dalam CD, program tetap dapat dijalankan tanpa CD, ini dapat dilakukan jika program ini dikopikan terlebih dahulu ke dalam komputer, baru dijalankan melalui komputer, berikut merupakan kekurangan dan kelebihan produk media ajar:

Media Multimedia interaktif subtema lingkungan tempat tinggalku diciptakan untuk mempermudah pemahaman siswa dan mengetahui berpikir kritis siswa. Konsep materi pada subtema lingkungan tempat tinggalku divisualisasikan oleh komputer melalui animasi yang dibuat dengan adobe

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

flash. Hasil animasi tersebut dikolaborasikan dengan gambar, vidio, musik dan teks. Kombinasi dari beberapa media tersebut membuat tampilan program menjadi lebih menarik. Dengan tampilan yang menarik dan visualisasi kejadian yang abstrak, membuat pengguna akan lebih tertarik mempelajari materi dalam produk. Produk ini diharapkan menjadi media pembelajaran mandiri ataupun kelompok yang terpadu. Mulai dari pengenalan materi sampai tes hasil belajar.

Akan tetapi karena keterbatasan peneliti, untuk penskoran evaluasi belum terintegrasi dalam program ini, karena terkait dengan kendala yang dialami peneliti dalam mengaplikasikan adobe flash. Serta produk ini hanya terbatas pada satu subtema saja yaitu lingkungan tempat tinggalku.

B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IVB di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang

Berdasarkan hasil analisis data penilaian dari validator diperoleh perangkat pembelajaran tematik berupa CD Interaktif, dengan kevalidan dari ahli isi dan desain yang sudah dipaparkan pada tabel 4.1 dan 4.3. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Sugiono, komponen valid harus berlandaskan patokan pengetahuan dan semua komponen harus secara konsisten duhubungkan satu sama lain. Dari hasil analisis data pada uji coba diperoleh bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan dan ketahanan, seperti yang di kemukakan oleh Dick and Carey.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Menurut Dick an Carey kepraktisan dan ketahanan adalah media yang dapat digunakan di mana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (fortable). Hasil kepraktisan yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu respon peserta didik dan hasil pengelolaan pembelajaran tergolong positif atau baik. Hal tersebut ditunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media multimedia interaktif berbasis adobe flash subtema lingkungan tempat tinggalku dinilai baik dengan prosentase 66,7% menjadi 89,9% yang diperoleh dari hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, dari uji coba yang dilakukan memiliki prosentase yang positif, sehingga media multimedia interaktif berbasis adobe flash efektif digunakan dalam pembelajaran.

C. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IVB di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang

Perkembangan berpikir kritis siswa kelas IVB termasuk positif atau baik, hal tersebut ditunjukkan dengan prosentase yang semula 63,6% menjadi 85,4% dengan perbedaan sebesar 21,8%. Paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan berdasarkan tabel 4.10, kemudian dilakukan uji t untuk mengetahi ada/tidaknya perbedaan pada berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku. Berdasarkan penghitungan uji t diperoleh kesimpulan bahwa t_{hitung} lebih besar t_{tabel} maka Ho ditolak dan Ha diterima,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 (85,4 > 63,6) juga menunjukkan bahwa saat dilakukan tindakan lebih bagus dari pada pra tindakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar mampu meningkatkan berpikir kritis siswa.

Data tersebut diperkuat dengan hasil belajar siswa dengan hasil analisis dari pre-test dan post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata perolehan hasil belajar pada pre-test mencapai 66,7% sedangkan nilai rata-rata perolehan hasil belajar post-test berada pada 89,9% yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perolehan belajar siswa sebesar 23,2%.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan, jika cara berpikir siswa meningkat maka hasil belajar mereka juga meningkat. Oleh sebab itu media ajar ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IVB SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang sebagai berikut:

1. Pengembangan media ajar ini menghasilkan produk berupa CD tematik tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku untuk siswa kelas IV SD/MI berbasis adobe flash. Produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai media ajar yang baik. Hasil pengembangan ini dapat ini dapat menambah keragaman media ajar tematik kelas IV khususnya yang dikembangkan dengan berbasis adobe flash untuk dijadikan sebagai rujukan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran tematik di SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang.
2. Pengembangan media ajar dilakukan dengan cara validasi ahli, guru mata pelajaran tematik kelas IV, dan uji coba kepada siswa. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:
   a. Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash mendapatkan kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap bahan ajar dengan persen kevalidan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mencapai 90% yang berarti media ajar tematik berbasis adobe flash valid dan tidak revisi.

b. Hasil validasi ahli desain terhadap pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash mendapatkan kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media ajar dengan persen kevalidan mencapai 88% yang berarti media ajar tematik berbasis adobe flash valid dan tidak revisi.

c. Hasil validasi guru mata pelajaran tematik kelas IV terhadap pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash mendapatkan kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media ajar dengan persen kevalidan mencapai 90% yang berarti media ajar tematik berbasis adobe flash valid dan tidak revisi.

d. Hasil uji coba siswa kelas IVB terhadap pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash memiliki tingkat kemenarikan dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan penilaian terhadap media ajar dari hasil belajar siswa dengan prosentase 66,7% menjadi 89,9% yang berarti media ajar tematik berbasis adobe flash efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Perolehan hasil berpikir kritis siswa berdasarkan uji coba lapangan yang diukur dengan menggunakan observasi mencapai hasil sebagai berikut:

a. Hasil observasi dengan menggunakan media ajar tematik berbasis adobe flash ini terdapat perbedaan dan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa yang diukur menggunakan indikator berpikir kritis. Hasil

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

analisis dari uji coba menunjukkan bahwa nilai rata-rata perolehan hasil observasi mencapai 85,4% sedangkan nilai rata-rata perolehan hasil observasi pra-tindakan berada pada 63,6% yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perolehan belajar siswa sebesar 21,8% yang menggunakan produk hasil pengenbangan media ajar tematik berbasis adobe flash.

b. Berdasarkan pengolahan data hasil statistik siswa yang dianilisis melalui rumus uji t, diperoleh t_{hitung} sebesar 18,81. Hasil perolehan t_{hitung} ini selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Diketahui pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat kebebasan (db=22) adalah 1,717, jadi t_{hitung} (18,81) > t_{tabel} (1,717). Hasil perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara berpikir kritis siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media ajar tematik berbasis adobe flash tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar tematik berbasis adobe flash mampu meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Media ajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran tematik di kelas IV SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan saran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

untuk keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

   Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media ajar tematik berbasis Adobe flash tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SD/MI disarankan hal-hal sebagai berikut:

   a. Media ajar tematik berbasis adobe flash tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SD/MI yang dikembangkan ini hanyalah sebagai media ajar pendukung media yang sudah ada untuk meningkatkan pemahaman dan berpikir kritis siswa.

   b. Media ajar tematik berbasis adobe flash tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SD/MI hendaknya digunakan dengan bimbingan guru.

2. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

   Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut. Media ajar tematik berbasis adobe flash tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SD/MI masih memiliki beberapa kelemahan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.

   a. Media ajar tematik berbasis adobe flash tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SD/MI untuk tema lain perlu dikembangkan. Dengan adanya media ajar berbasis adobe

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

flash diharapkan dapat membantu siswa memahami atau mengubah hal-hal yang abstrak menjadi konkret, karena siswa secara langsung dapat mengalami sendiri hal-hal yang dipelajari dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

b. Media ajar tematik berbasis adobe flash tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SD/MI dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media ajar yang sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Daftar Pustaka

Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru.* Bandung: Remaja Rosdakarya

_____. 2011. *Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara, 2009

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: Rosdakarya.

Hadi Miarso, Yusuf. 2007.*Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Jakarta : Kencana

Hamzah B. Uno dan Satria Koni. 2012. Assment Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara

Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Offline)* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Izhab Hasoubah, Zaleha. 2007. *Mengasah Pikiran Kreatif dan Kritis*. Bandung: Nuansa

_____. 2004. *Developing Creative dan Critical Thinking Skill Cara Berpikir Kreatif dan Kritis.* Bandung: Nuansa

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi.* Bandung: PT Refika Aditama

majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013

Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana

_____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Saputro, Suprihadi. 2006. *Strategi Pembelajaran.* Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Sudana Degeng, I Nyoman. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel.* Jakarta: Depdikbud DirJen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1989. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru

Sugiyono. 2011 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application.* Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Syaodih Sukmadinata, Nana . 2007. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.* Jakarta: Kencana.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

____. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group

Turmudi. 2008. *Metode Statistika*. Malang: UIN Press

Uyun, Fitratul. *2010. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang*. *Thesis*. Malang: program Pascasarjana UIN Maliki Malang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email :psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/ 739 /2015 08 April 2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang
di
Malang

Assalamu'alaikumWr. Wb.

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

Nama	:	Kusnia
NIM	:	11140082
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik	:	Genap - 2014/2015
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang**

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR NEGERI ARDIMULYO 01

KECAMATAN SINGOSARI KAB. MALANG
Jl.Raya Ardimulyo No. 1 Singosari, Telp. (0341) 450160

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.2/49/421.102.430.010/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: **SULIS SETYANING RAHAYU, M. Pd**
NIP	: 19620912 198303 2 014
Pangkat	: Pembina Tk I, IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah SDN ARDIMULYO 01
Unit Kerja	: **SDN ARDIMULYO 01**

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa / mahasiswi dibawah ini :

Nama	: Kusnia
NIM	: 11140082
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / PGMI
Asal Univ.	: UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.

Telah melaksanakan penelitian disekolah kami SDN ARDIMULYO 01 pada bulan April – Mei

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singosari, 28 Mei 2015
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
SDN ARDIMULYO 01
KEC. SINGOSARI
DINAS PENDIDIKAN

Sulis Setyaning Rahayu, M. Pd
NIP. 19620912 198303 2 014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTRIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp. / Fax. (0341) 558933

Nama : Kusnia
NIM : 11140082
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Pembimbing : Bintoro Widodo, M.Kes
Judul Skripsi : Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari-Malang

Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf	
3 Desember 2014	BAB I, BAB II	1.	
8 Desember 2014	ACC BAB I, BAB II		2.
30 Maret 2015	BAB III dan Angket	3.	
2 April 2015	ACC BAB III dan Angket		4.
6 April 2015	Media Ajar	5.	
13 April 2015	Media Ajar		6.
1 Juni 2015	BAB IV, BAB V, BAB VI	7.	
4 Juni 2015	Revisi BAB IV, BAB V, BAB VI		8.
8 Juni 2015	ACC BAB IV, BAB V dan BAB VI	9.	
10 Juni 2015	Abstrak		10.
	Bagian awal skripsi		
11 Juni 2015	ACC seluruh bagian skripsi	11.	

Malang, 11 Juni 2015

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

NO.	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1.	Dr. Widayanto, M.pd	Dosen Fakultas Humaniora dan Budaya	Ahli Isi Pembelajaran Tematik
2.	Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd	Dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Desain Media
3.	Subiati, S.Pd	Guru kelas IVB SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang	Ahli Pembelajaran tematik kelas IV SD

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI DESAIN MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku untuk kelas IV SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesdiaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain media pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan kurikulum 2013. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli desain media pembelajaran.

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

B. Petunjuk pengisian angket

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
2. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Keterangan:

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Lembar Penilaian

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bagaimana ketertarikan pengemasan desain pada media pembelajaran tematik?					
2	Bagaimana ketertarikan desain *layout* pada media pembelajaran tematik?					
3	Bagaimana kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran tematik?					
4	Bagaimana kesesuaian vidio dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran tematik?					
5	Bagaimana kejelasan ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran tematik?					
6	Bagaimana dengan kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran tematik?					
7	Bagaimana dengan kesesuaian pemakaian ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran tematik?					
8	Bagaimana kesesuaian penggunaan variasi warna pada buku media pembelajaran tematik?					
9	Bagaimana kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran tematik?					
10	Bagaimana keefektifan media pembelajaran tematik?					

D. Kritik

……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

E. Saran

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

Malang, ...2015

.....

NIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku untuk kelas IV SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesdiaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli isi/materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan kurikulum 2013. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

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

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu melihat atau mempelajari media ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana rumusan topik pada pengembangan media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
   b. Jelas, spesifik, dan operasional
   c. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
   d. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
   e. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimana relevansi Kompetensi Inti dengan Indikator pada pengembangan media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat relevan
   b. Relevan
   c. Cukup relevan
   d. Kurang relevan
   e. Tidak relevan
3. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar pembelajaran tematik?
   a. Sangat sesuai
   b. Sesuai
   c. Cukup sesuai
   d. Kurang sesuai
   e. Tidak sesuai
4. Apakah isi pembelajaran dalam media ajar pembelajaran tematik sesuai dengan Kurikulum 2013?
   a. Sangat sesuai
   b. Sesuai
   c. Cukup sesuai
   d. Kurang sesuai
   e. Tidak sesuai
5. Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran dalam media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat sistematis
   b. Sistematis
   c. Cukup sistematis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Kurang sistematis
e. Tidak sistematis

6. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat sesuai dengan tema
   b. Sesuai dengan tema
   c. Cukup sesuai dengan tema
   d. Kurang sesuai dengan tema
   e. Tidak sesuai dengan tema
7. Apakah media ajar pembelajaran tematik ini dapat menumbuhkan sikap berpikir kritis kepada siswa ?
   a. Sangat baik dalam menumbuhkan sikap berpikir kritis
   b. Baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
   c. Cukup baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
   d. Kurang baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
   e. Sangat kurang baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
8. Apakah materi yang disajikan melalui media ajar pembelajaran tematik ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?
   a. Sangat memotivasi
   b. Memotivasi
   c. Cukup memotivasi
   d. Kurang memotivasi
   e. Tidak memotivasi
9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
   a. Sangat sesuai
   b. Sesuai
   c. Cukup sesuai
   d. Kurang sesuai
   e. Tidak sesuai
10. Apakah insrumen evaluasi yang digunakan dapat mengkur kemampuan siswa?
    a. Sangat dapat mengukur kemampuan siswa
    b. Dapat mengukur kemampuan siswa
    c. Cukup dapat mengukur kemampuan siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Kurang dapat mengukur kemampuan siswa
e. Tidak dapat mengukur kemampuan siswa

D. Kritik

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

E. Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Malang, ...2015

.....

NIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK GURU KELAS IV SD/MI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media multimedia interaktif berbasis adobe flash pada subtema lingkungan tempat tinggalku, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesdiaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli isi/materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan kurikulum 2013. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

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

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu melihat atau mempelajari media ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana rumusan topik pada pengembangan media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
   b. Jelas, spesifik, dan operasional
   c. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
   d. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
   e. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimana relevansi Kompetensi Inti dengan Indikator pada pengembangan media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat relevan
   b. Relevan
   c. Cukup relevan
   d. Kurang relevan
   e. Tidak relevan
3. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar pembelajaran tematik?
   a. Sangat sesuai
   b. Sesuai
   c. Cukup sesuai
   d. Kurang sesuai
   e. Tidak sesuai
4. Apakah isi pembelajaran dalam media ajar pembelajaran tematik sesuai dengan Kurikulum 2013?
   a. Sangat sesuai
   b. Sesuai
   c. Cukup sesuai
   d. Kurang sesuai
   e. Tidak sesuai
5. Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran dalam media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat sistematis
   b. Sistematis
   c. Cukup sistematis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Kurang sistematis
e. Tidak sistematis

6. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar pembelajaran tematik ini?
   a. Sangat sesuai dengan tema
   b. Sesuai dengan tema
   c. Cukup sesuai dengan tema
   d. Kurang sesuai dengan tema
   e. Tidak sesuai dengan tema
7. Apakah media ajar pembelajaran tematik ini dapat menumbuhkan sikap berpikir kritis kepada siswa ?
   a. Sangat baik dalam menumbuhkan sikap berpikir kritis
   b. Baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
   c. Cukup baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
   d. Kurang baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
   e. Sangat kurang baik menumbuhkan sikap berpikir kritis
8. Apakah materi yang disajikan melalui media ajar pembelajaran tematik ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?
   a. Sangat memotivasi
   b. Memotivasi
   c. Cukup memotivasi
   d. Kurang memotivasi
   e. Tidak memotivasi
9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
   a. Sangat sesuai
   b. Sesuai
   c. Cukup sesuai
   d. Kurang sesuai
   e. Tidak sesuai
10. Apakah insrumen evaluasi yang digunakan dapat mengkur kemampuan siswa?
    a. Sangat dapat mengukur kemampuan siswa
    b. Dapat mengukur kemampuan siswa
    c. Cukup dapat mengukur kemampuan siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Kurang dapat mengukur kemampuan siswa
e. Tidak dapat mengukur kemampuan siswa

D. **Kritik**

……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

E. Saran

……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

Malang, ...2015

.....

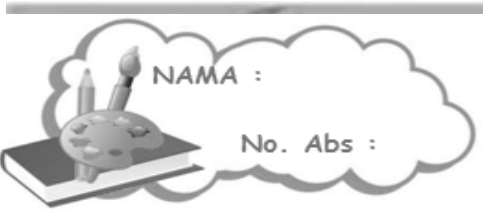
NIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	Pra Tindakan	Uji Coba 1	Uji Coba 2	Uiji Coba 3
1.	ABISYA MAULANA	67	73	73	93
2.	ALIFIANDARI DITA	80	87	93	100
3.	AZIZAH SALMA A.	80	93	100	100
4.	BAGUS WICAKSONO	87	100	100	100
5.	DAMAS APTA R.	53	73	87	100
6.	DEVAN RAVA S.	60	80	73	100
7.	DINDA NASYWA S.				
8.	ERSYALINA EVANTY				
9.	FARA FADHILA	73	87	93	93
10.	FARIDATUL RIZKIYA	67	100	93	93
11.	M. INZAQI ALHIDAYAH	60	80	87	93
12.	M. WAHYU HIDATATULLAH	47	87	67	93
13.	MELANI SETYALUNA				
14.	MOCH. NARENDRA ZIDAN	53	73	80	93
15.	PRAMUDIYA ANANTO P.	60	73	80	100
16.	PUTRI KINANSIH CATUR	53	93	93	100
17.	RAFI RYENANDA A.S.	60	87	93	93
18.	SANG NONA SARDA DEVI	67	87	93	100
19.	SAPUTRI ALISA PRAMA				
20.	TIRTA ARDIANSYAH	73	93	87	93
21.	VERY PURTA WAHYUDI	73	87	87	100
22.	WAHYU HIDAYAT	67	93	93	93
23.	MOCH. AZAM HABIBI	73	80	93	100
24.	TITO PRAMUDITYA A.	67	87	87	100
25.	ALFINO PURNOMO P.	80	87	87	93
26.	M. CHAERULLY N.A.	60	80	87	100
27.	TABITHA A. BUNGA L.	73	80	93	100

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



LEMBAR KERJA INDIVIDU

1. Baca teks berikut kemudian jawab pertanyaan berdasarkan teks tersebut.

KOTA WAMENA

Wamena berada di pegunungan tengah Papua. Wamena terletak di lembah Baliem. Kota ini berupa dataran yang sangat luas. Kota ini juga dikelilingi oleh pegunungan berbatu. Tanah Wamena sangat subur. Masyarakat Kota Wamena mendapatkan hasil bumi dari bercocok tanam. Hasil buminya adalah sayur-mayur, buah-buahan, dan tembakau. Masyarakat Wamena menjual hasil bumi ke pasar tradisional. Salah satu pasar yang terkenal adalah Pasar Jibama. Penjualan hasil bumi biasanya digunakan untuk membeli beras oleh penduduk Wamena.Makanan asli penduduk Wamena adalah ketela rambat. Mereka memasak menggunakan tumpukan batu yang telah dipanaskan.

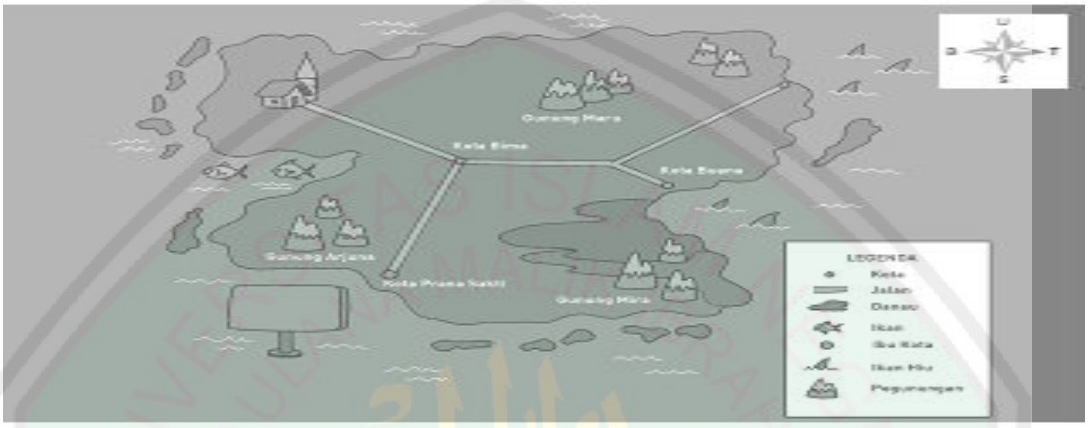
Pikiran pokok dari teks tersebut adalah?

2. Wamena terletak di lembah Baliem. Kata dasar dari *"terletak"* adalah?
3. Tanah Wamena sangat subur. Antonim dari kata *"subur"* adalah?
4. Buatlah 3 pertanyaan dari teks "KOTA WAMENA"?
5. Dari teks "KOTA WAMENA" tulislah kesimpulanmu!
6. Bagaimana kondisi alam di Wamena dan pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakatnya?
7. Bagaimana cara penduduk Wamena memasak makanan?
8. Apa hasil bumi di Wamena?
9. Di mana penduduk menjual hasil bumi?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10. Gambarkan dengan benar arah mata angin?

11. Amati peta impian yang digambar oleh Edo berikut.



Jelakan letak rumah Edo berdasarkan arah mata angin pada peta tersebut?

12. Tentukan batas-batas wilayah dari rumah Edo?

13. Buatlah pulau impian sesuai imaginasimu!

14. Berdasarkan pulau impian yang telah kamu buat, tentukan arah mata angin dan batas-batas wilayah!

15. Jelaskan kondisi alam di pulau impian yang kamu buat pada soal no.13!

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

NAMA :

No. Abs :

LEMBAR KERJA INDIVIDU

1. Bacalah teks berikut ini.

Kepulauan Seribu

Kepulauan Seribu terletak di Laut Jawa dan Teluk Jakarta. Kepulauan ini berada diwilayah DKI Jakarta. Kepulauan Seribu merupakan gugusan pulau-pulau yang terdiri dari 342 pulau, termasuk pulau-pulau pasir dan terumbu karang. Pulau ini banyak di tumbuhi oleh pohon kelapa dan nyamplung (kayu naga dan kayu bakau). Selain itu, ada pula tanam-tanaman pala wija dan buah-buahan berupa semak-semak. Air tawar di Kepulauan Seribu mengandung kadar garam tinggi sehingga airnya tidak dapat diminum. Namun, masih terdapat beberapa pulau yang mempunyai sumber air tawar yang cukup baik meskipun rasanya masih kepahit-pahitan. Menangkap ikan, berkebun, dan berdagang adalah mata pencaharian utama penduduknya.

Pikiran pokok teks tersebut adalah?

2. Pulau ini banyak di tumbuhi oleh pohon kelapa dan nyamplung (kayu naga dan kayu bakau). Sinonim dari kata *"tumbuh"* adalah?
3. Penulisan yang tepat sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) pada kata *"diwilayah"* adalah?
4. Sebutkan lima pulau yang ada di Kepulauan Seribu!
5. Buatlah kesimpulanmu tentang kaitan antara kondisi wilayah Kepulauan Seribu dengan mata pencaharian penduduk?
6. Bagaimanakah keadaan air tawar di Kepulauan Seribu?
7. Tumbuhan apa saja yang ada di Kepulauan Seribu?
8. Jelaskan manfaat dari tumbuhan yang ada di Kepulauan Seribu?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

9. Bagaimana kondisi alam di daerah tempat tinggalmu?

10. Sebutkan tiga tumbuhan dan tanaman yang ada di daerah tempat tinggalmu, serta jelaskan manfaatnya?

11. Apa mata pencaharian penduduk Kepulauan Seribu?

12. Apakah perbedaan Kepulauan Seribu dengan wilayah lain di DKI Jakarta?

13. Sebutkan 3 arti warna yang ada pada peta?

14. Tuliskan nama kota-kota yang termasuk dataran rendah dan dataran tinggi di Pulau Jawa?

15. Jelaskan pebedaan antara pantai, dataran rendah, dan dataran tinggi?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

NAMA :

No. Abs :

LEMBAR KERJA INDIVIDU

1. Bacalah teks berikut ini.

Sungai

Di lingkungan rumah Made terdapat Sungai. Sungai adalah air yang mengalir di daratan. Air sungai mengalir dari hulu menuju hilir. Sumber air sungai berasal dari mata air dan air hujan. Sungai ada yang besar ada pula yang sempit. Sungai bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya untuk irigasi sawah,budidaya ikan dengan keramba, objek pariwisata, PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air) bahkan ada yang digunakan untuk transportasi (angkutan). Sungai yang besar dan panjang dimanfaatkan untuk pelayaran dan lalu lintas kapal. Sungai ini banyak ditemui di Sumatra dan Kalimantan. Sungai yang ada di Pulau Jawa termasuk sungai kecil dan pendek. Sungai di Jawa dimanfaatkan sebagai pengairan lahan pertanian dan pembangkit listrik.

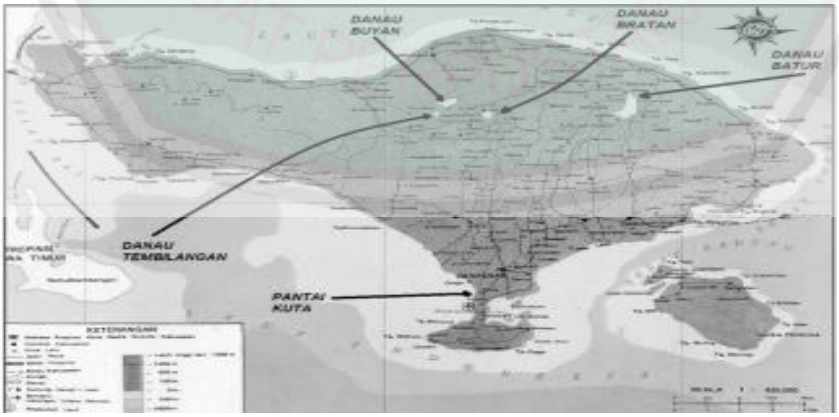
Pikiran pokok teks tersebut adalah?

2. Sungai adalah air yang mengalir di daratan. Kata dasar dari *"mengalir"* adalah?

3. Buatlah 3 pertanyaan berdasarkan teks tersebut?

4. Tuliskan 3 informasi penting berdasarkan teks tersebut?

5. Amati peta pulau Bali di bawah ini!



Jelaskan kenampakan alam Pulau Bali berdasarkan peta?

6. Sebutkan sumber daya alam yang ada di Pulau Bali?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

7. Jelaskan manfaat sumber daya alam yang ada di Pulau Bali?

8. Amati denah rumah berikut

Rumah pamanku terletak di sebelah selatan sekolah. Lingkari rumah paman.

9. Tulis paragraf yang menunjukkan rute dari rumah pamanku ke pusat cenderamata?

10. Aku berada di rumah paman dan ingin mengunjungi pura yang terletak di Jl.Gatot Subroto Timur. Tuliskan 2 rute yang memungkinkan untuk sampai ke tempat tersebut?

11. Dari 2 rute yang telah kamu buat, rute manakah yang lebih dekat? Berikan alasanmu.

12. Sebutkan manfaat sungai bagi kehidupan sehari-hari?

13. Jelaskan kondisi alam di laut menurut pengetahuanmu?

14. Jelaskan perbedaan antara laut dan sungai?

15. Tulislah pengertian dari teluk, semenanjung, dan selat menggunakan kata-kata sendiri?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

NAMA :

No. Abs :

LEMBAR KERJA INDIVIDU

1. Sebutkan 3 kewajiban yang harus dilakukan untuk menjaga sarana umum?
2. Bagaimana cara kita untuk menjaga sarana umum?
3. Mengapa kita perlu menjaga sarana umum?
4. Apa yang kamu lakukan jika menjumpai teman yang merusak lingkungan sekolah?
5. Bacalah teks berikut ini.

> Sarana umum berbeda dengan sarana pribadi. Sarana umum digunakan oleh orang banyak atau masyarakat untuk kepentingan bersama. Contoh sarana umum adalah sekolah, jalan, jembatan, puskesmas, tempat musyawarah desa, lapangan olah raga, dan irigasi. Sarana umum dibangun oleh pemerintah. Biaya untuk membangun sarana umum berasal dari pungutan wajib yang disebut pajak. Dengan demikian, kita wajib menjaga sarana umum yang terdapat di lingkungan tempat tinggal kita.

   Pokok pikiran teks tersebut adalah?
6. Sarana umum digunakan oleh orang banyak atau masyarakat untuk kepentingan bersama. Antonim dari kata *"umum"* adalah?
7. Sebutkan bahan untuk membuat Getuk? Jelaskan cara membuatnya?
8. Amati gambar berikut.

   Buatlah 5 pertanyaan tentang denah di atas?

9. Kantor Bibiku terletak di sebelah utara supermarket. Lingkarilah kantor Bibi pada peta?
10. Temanku yang bernama Luna tinggal di Kompleks Permata II. Luna akan berbelanja di pasar tradisional. Tulis 3 rute yang memungkinkan menuju pasar tradisional?
11. Rute mana yang paling dekat? jelaskan!
12. Mengapa kita perlu membayar pajak?
13. Untuk apa pajak digunakan dan apa manfaatnya?
14. Apa yang terjadi jika masyarakat tidak membayar pajak?
15. Apakah yang dimaksud dengan slogan "Orang Bijak Taat Pajak"? Berikan pendapatmu.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LEMBAR OBSERVASI BERPIKIR KRITIS KELAS IVB

SDN ARDIMULYO 1 SINGOSARI

A. Petunjuk Pengisian Observasi

1. Sebelum mengisi observasi ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu melihat atau mempelajari indikator berpikir kritis yang telah disediakan.
2. Berilah nilai pada kolom skor dengan skal 1-5 pada penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat dengan ketentuan sebagai berikut.

Skala penilaian				
1.	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Indikator Berpikir Kritis

No.	Variabel	Indikator	Penjelasan
1.	Memberikan penjelasan sederhana	Memfokuskan pertanyaan	a. Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan b. Mengidentifikasi kriteria-kriteria untukmempertimbangankan jawaban yang mungkin
		Menganalisis argumen	a. Mengidentifikasi kesimpulan b. Mengident ifikasi alasan c. Mengidentifikasi alasan yang tidak diinginkan d. Mengidentifikasi ketidakrelevanan dan kerelevanan e. Mencari persamaan dan perpedaan f. Merangkum

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		Bertanya dan menjawab pertanyaan	a. Mengapa b. apa intinya c. apa contohnya d. bagaimana menerapkannya dalam kasusutersebut
2.	Membangun ketrampilan dasar	Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber	a. Ahli b. Tidak adanya *conflict interest* c. Menggunakan prosedur yang ada
		Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi	a. Ikut terlibat dalam menyimpulkan b. Dilaporkan oleh pengamat sendiri c. Mencatat hal-hal yang diinginkan
3.	Menyimpulkan	Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi	a. kelompok yang logis b. kondisi yang logis
		Membuat induksi dan mempertimbangkan induksi	a. membuat generalisasi b. membuat kesimpulan dan hipotesis
		Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan	a. latar belakang fakta b. penerapan prinsip-prinsip
4.	Membuat penjelasan lebih lanjut	Mengidentifikasi asumsi	a. Penawaran secara implisit b. Asumsi yang diperlukan
5.	Mengatur strategi dan taktik	Memutuskan suatu tindakan	a. Mengidentifikasi masalah b. Merumuskan alternatif yang memungkinkan c. Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan secara tentatif d. Mereview

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Penilaian Pra Tindakan

No.	Nama	Variabel berpikir kritis										Skor Akhir
		1			2		3			4	5	
		1	2	3	1	2	1	2	3	1	1	
1.	ABISYA MAULANA	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	35
2.	ALIFIANDARI DITA	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	31
3.	AZIZAH SALMA A.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
4.	BAGUS WICAKSONO	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
5.	DAMAS APTA R.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
6.	DEVAN RAVA S.	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	25
7.	DINDA NASYWA S.											
8.	ERSYALINA EVANTY											
9.	FARA FADHILA	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	34
10.	FARIDATUL RIZKIYA	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
11.	M. INZAQI ALHIDAYAH	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
12.	M. WAHYU HIDATATULLAH	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	31
13.	MELANI SETYALUNA											
14.	MOCH. NARENDRA ZIDAN	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	27
15.	PRAMUDIYA ANANTO P.	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	34
16.	PUTRI KINANSIH CATUR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
17.	RAFI RYENANDA A.S.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
18.	SANG NONA SARDA DEVI	4	4	4	2	2	3	3	3	2	2	29
19.	SAPUTRI ALISA PRAMA											
20.	TIRTA ARDIANSYAH	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	34
21.	VERY PURTA WAHYUDI	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	31
22.	WAHYU HIDAYAT	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	34
23.	MOCH. AZAM HABIBI	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	34
24.	TITO PRAMUDITYA A.	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	31
25.	ALFINO PURNOMO P.	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	35
26.	M. CHAERULLY N.A.	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	34
27.	TABITHA A. BUNGA L.	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	35

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Penilaian Uji Coba 1

No.	Nama	Variabel berpikir kritis										Skor Akhir
		1			2		3			4	5	
		1	2	3	1	2	1	2	3	1	1	
1.	ABISYA MAULANA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	47
2.	ALIFIANDARI DITA	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
3.	AZIZAH SALMA A.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	47
4.	BAGUS WICAKSONO	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	47
5.	DAMAS APTA R.	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
6.	DEVAN RAVA S.	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
7.	DINDA NASYWA S.											
8.	ERSYALINA EVANTY											
9.	FARA FADHILA	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
10.	FARIDATUL RIZKIYA	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
11.	M. INZAQI ALHIDAYAH	5	5	5	3	3	4	4	4	3	3	39
12.	M. WAHYU HIDATATULLAH	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
13.	MELANI SETYALUNA											
14.	MOCH. NARENDRA ZIDAN	4	4	4	2	2	3	3	3	2	1	28
15.	PRAMUDIYA ANANTO P.	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
16.	PUTRI KINANSIH CATUR	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	35
17.	RAFI RYENANDA A.S.	4	4	4	2	2	5	5	5	3	2	36
18.	SANG NONA SARDA DEVI	4	4	4	2	2	4	4	4	2	1	31
19.	SAPUTRI ALISA PRAMA											
20.	TIRTA ARDIANSYAH	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
21.	VERY PURTA WAHYUDI	5	5	5	3	3	4	4	4	3	1	37
22.	WAHYU HIDAYAT	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
23.	MOCH. AZAM HABIBI	4	4	4	3	3	5	5	5	3	3	39
24.	TITO PRAMUDITYA A.	5	5	5	3	3	4	4	4	3	3	39
25.	ALFINO PURNOMO P.	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
26.	M. CHAERULLY N.A.	5	5	5	3	3	4	4	4	3	3	39
27.	TABITHA A. BUNGA L.	5	5	5	3	3	5	5	5	3	2	41

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

E. Penilaian Uji Coba 2

No.	Nama	Variabel berpikir kritis										Skor Akhir
		1			2		3			4	5	
		1	2	3	1	2	1	2	3	1	1	
1.	ABISYA MAULANA	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	46
2.	ALIFIANDARI DITA	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
3.	AZIZAH SALMA A.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
4.	BAGUS WICAKSONO	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
5.	DAMAS APTA R.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
6.	DEVAN RAVA S.	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
7.	DINDA NASYWA S.											
8.	ERSYALINA EVANTY											
9.	FARA FADHILA	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
10.	FARIDATUL RIZKIYA	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
11.	M. INZAQI ALHIDAYAH	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
12.	M. WAHYU HIDATATULLAH	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
13.	MELANI SETYALUNA											
14.	MOCH. NARENDRA ZIDAN	5	5	5	4	4	4	4	4	3	2	40
15.	PRAMUDIYA ANANTO P.	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
16.	PUTRI KINANSIH CATUR	5	5	5	4	4	5	5	5	3	2	43
17.	RAFI RYENANDA A.S.	5	5	5	3	3	5	5	5	3	2	41
18.	SANG NONA SARDA DEVI	5	5	5	3	3	5	5	5	2	2	40
19.	SAPUTRI ALISA PRAMA											
20.	TIRTA ARDIANSYAH	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	41
21.	VERY PURTA WAHYUDI	5	5	5	4	4	5	5	5	3	2	43
22.	WAHYU HIDAYAT	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
23.	MOCH. AZAM HABIBI	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
24.	TITO PRAMUDITYA A.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
25.	ALFINO PURNOMO P.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
26.	M. CHAERULLY N.A.	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42
27.	TABITHA A. BUNGA L.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

F. Penilaian Uji Coba 3

No.	Nama	Variabel berpikir kritis										Skor Akhir
		1			2		3			4	5	
		1	2	3	1	2	1	2	3	1	1	
1.	ABISYA MAULANA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
2.	ALIFIANDARI DITA	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
3.	AZIZAH SALMA A.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
4.	BAGUS WICAKSONO	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5.	DAMAS APTA R.	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
6.	DEVAN RAVA S.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
7.	DINDA NASYWA S.											
8.	ERSYALINA EVANTY											
9.	FARA FADHILA	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
10.	FARIDATUL RIZKIYA	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
11.	M. INZAQI ALHIDAYAH	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
12.	M. WAHYU HIDATATULLAH	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
13.	MELANI SETYALUNA											
14.	MOCH. NARENDRA ZIDAN	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
15.	PRAMUDIYA ANANTO P.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
16.	PUTRI KINANSIH CATUR	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
17.	RAFI RYENANDA A.S.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
18.	SANG NONA SARDA DEVI	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
19.	SAPUTRI ALISA PRAMA											
20.	TIRTA ARDIANSYAH	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	41
21.	VERY PURTA WAHYUDI	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
22.	WAHYU HIDAYAT	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
23.	MOCH. AZAM HABIBI	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
24.	TITO PRAMUDITYA A.	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45
25.	ALFINO PURNOMO P.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
26.	M. CHAERULLY N.A.	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	44
27.	TABITHA A. BUNGA L.	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	45

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DOKEMENTASI PEMBELAJARAN

Proses pembelajaran menggunakan media multimedia Interaktif berbasis adobe flash

Kegiatan pra tindakan

Kegiatan saat pembelajaran

Kegiatan pre test

Kegiatan post test

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	:	KUSNIA
NIM	:	11140082
Tempat Tanggal Lahir	:	Malang, 25 Desember 1993
Fak./Jur./Prog. Studi	:	Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk	:	2011
Alamat Rumah	:	RT. 04 RW. 01 Dsn. Wangkal Lor, Desa Argosuko, Kecamatan Poncokusumo, Kabupaten Malang
No. Tlp. Rumah/Hp	:	085606872657

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG