

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA TEMA 8
SUBTEMA 3 “AKU BANGGA DENGAN DAERAH TEMPAT
TINGGALKU” UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SD BRAWIJAYA
SMART SCHOOL (BSS) MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

QORIAH ULFA RIDATUL
NIM 11140098



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Juni, 2015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA TEMA 8
SUBTEMA 3 “AKU BANGGA DENGAN DAERAH TEMPAT
TINGGALKU” UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SD BRAWIJAYA
SMART SCHOOL (BSS) 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:

QORIAH ULFA RIDATUL
NIM 11140098



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Juni, 2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 “AKU BANGGA DENGAN
DAERAH TEMPAT TINGGALKU” UNTUK MENINGKATKAN
EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SISWA KELAS IVA SD BRAWIJAYA
SMART SCHOOL (BSS) MALANG**

SKRIPSI

Oleh:


Qoriah Ulfa R.
11140098

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:


Luthfiva Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 “AKU BANGGA
DENGAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU” UNTUK
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV
SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL (BSS) MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Qoriah Ulfa Ridatul (11140098)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 Juni 2015 dan dinyatakan
LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,
Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Sekretaris Sidang,
Luthfiya Fathi Pusposari, M.E :
NIP. 198107192008012008

Pembimbing,
Luthfiya Fathi Pusposari, M.E :
NIP. 198107192008012008

Penguji Utama,
Dr. Hj. Sulalah, M.Ag :
NIP. 196511121994032002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang terdekat
saya yang saya sayangi,
orang tuaku dan saudara-saudaraku, yang senantiasa
mendoakan, mendukung, dan membimbingku sampai sejauh
ini*

*Segenap Guru-guruku dan Dosen-dosenku,
yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan
dalam studi sehingga penulis dapat mewujudkan harapan
dan angan-angan sebagai langkah dalam menggapai cita-
cita.*

Dan...

*Khususnya untuk sumber pencetak gelar Strata 1 ku ini
yakni Kampus Tercinta Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang*

MOTTO

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ﴿١﴾ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ﴿٢﴾ الَّذِي أَنْقَضَ
ظَهْرَكَ ﴿٣﴾ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ﴿٤﴾ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ
الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب ﴿٨﴾

(1) Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu? (2) yang memberatkan punggungmu? (3) Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu. (4) Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, (5) sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (6) Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, (8) dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (QS. Ash-Sharh 1-8)

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
 Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Qoriah Ulfa R.
 Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Malang, 16 Juni 2015

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

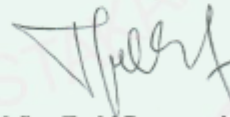
Nama : Qoriah Ulfa R.
 NIM : 11140098
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 8 Subtema 3 "Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku" Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
 NIP. 198107192008012008

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 tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 12 Juni 2015

Qoriah Ulfa Ridatul
11140098



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 8 Subtema 3”Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang* dengan baik.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan para Pembantu Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. H. Nur Ali, M. Pd. dan para pembantu Dekan.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Dr. Muhammad Walid, M.A beserta jajarannya.
4. Lutfiya Fathi Pusposari, M.E selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dengan sabar, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ninja Panju Purwita, M,Pd selaku dosen ahli isi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan buku ajar produk pengembangan.
6. Ahmad Makki Hasan, selaku dosen ahli desain yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar interaktif produk pengembangan.
7. Yeni Kartika Dewi, S.Pd., selaku ahli Bidang studi guru pembelajaran tematik kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang, seluruh dewan guru dan karyawan serta siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.
8. Semua civitas SD Brawijaya Smart School (BSS), khususnya siswa kelas IVA, dan Bapak Suwarno, S.S selaku kepala SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang, terima kasih atas izin penelitian dan kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.
9. Bapak H. M. Saring (Alm.) dan Ibu Hj. Suyanti (Bapak dan Ibu tercinta). Untuk Ibu terimakasih atas curahan ketulusan do'a, yang senantiasa mendidik dengan penuh kasih sayang, serta memberikan dukungan dan motivasi tiada lelah, hingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN MALIKI Malang. Untuk Bapak (Alm) meskipun engkau jauh disana penulis ucapkan terimakasih karena semangat yang Bapak contohkan kepada penulis masih membekas pada jiwa ini. Semoga dengan gelar yang penulis dapatkan engkau juga ikut tersenyum bahagia disana, amin.

10. M. Mukid, Yayuk dan Ida (kakak Tersayang) yang selalu memberikan dorongan motivasi untuk penulis, terutama untuk M. Mukid yang senantiasa memberikan dukungan baik materil maupun mental sehingga dapat mengantarkan langkah kecil penulis menuju sebuah kesuksesan, sehingga penulis dapat menempuh Strata 1 (S1 PGMI).

11. Neng Tika, Ulfa, Ami', Chus, Dwi, Nana Lilik, Ni'mah, Sejati dan ka' kentos yang selalu menemani, memberikan semangat dan mencairkan kepenatan saya, dan semua teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan trimakasih, khususnya teman-teman seperjuangan PGMI 2011/2012 dengan kalian aku ukir jutaan kenangan terindah. Semoga kebersamaan yang terjalin tidak akan terhapus.

Selanjutnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dengan berbagai kekurangan. Sehingga penulis berharap semoga apa yang penulis tulis dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Malang, 10 Juni 2015

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Umum

Transliterasi ialah pemindahan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab dari bangsa Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa selain Arab dari bangsa selain Arab ditulis sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *footnote* maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi ini.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang berstandar internasional, nasional maupun ketentuan yang khusus digunakan penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

B. Konsonan

ا	= Tidak dilambangkan	ض	= dl
ب	= b	ط	= th
ت	= t	ظ	= dh
ث	= ts	ع	= '(koma menghadap ke atas)
ج	= j	غ	= gh
ح	= <u>h</u>	ف	= f
خ	= kh	ق	= q
د	= d	ك	= k
ذ	= dz	ل	= l

ر = r	م = m
ز = z	ن = n
س = s	و = w
ش = sy	ه = h
ص = sh	ي = y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata makna maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan koma di atas (’), berbalik dengan koma (‘) untuk pengganti lambing “ع”.

C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = â	misalnya	قال	menjadi	qâla
Vokal (i) panjang = î	misalnya	قيل	menjadi	qîla
Vokal (u) panjang = û	misalnya	دون	menjadi	dûna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “î”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk diftong, wawu dan ya’ setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و	misalnya	قول	menjadi	qawlun
Diftong (ay) = ي	misalnya	خير	menjadi	khayrun

D. Ta’ Marbûthah (ة)

Ta’ marbûthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila *ta’ marbûthah* tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya للمدرسة الرسالة menjadi *al-risalat li al-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka

ditransliterasikan dengan menggunakan *t* yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya *رحمة الله في* menjadi *fi rahmatillah*.

E. Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadh jalâlah yang berada ditengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-imâm al-Bukhâry mengatakan.....
2. Al- Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan....
3. *Masyâ' Allah kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.*
4. *Billâh 'azza wa jalla.*

F. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Perhatikan contoh berikut:

“...Abdurrahman Wahid, mantan Presiden RI keempat, dan Amin Rais, mantan Ketua MPR pada masa yang sama, telah melakukan kesepakatan untuk menghapuskan nepotisme, kolusi dan korupsi dari muka bumi Indonesia, dengan salah satu caranya melalui pengintensifan salat di berbagai kantor pemerintahan, namun ...”

Perhatikan penulisan nama “Abdurrahman Wahid,” “Amin Rais” dan kata “salat” ditulis dengan menggunakan tata cara penulisan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan penulisan namanya. Kata-kata tersebut sekalipun berasal dari bahasa Arab, namun ia berupa nama dari orang Indonesia dan terindonesiakan, untuk itu tidak ditulis dengan cara “Abd al-Rahmân Wahîd,” “Amîn Raîs,” dan bukan ditulis dengan “shalât.”

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 2.1. Tabel Kompetensi Inti Kelas IV	28
Tabel 2.2. Indikator Efektivitas Pembelajaran.....	30
Tabel 3.1. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 3 “Aku Bangga Dengan daerah Tempat Tinggalku.....	39
Tabel 3.2. Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Prosentase	55
Tabel 4.1. Kriteria Penskoran Yang Ditetapkan dalam Kuisisioner Angket Validasi Ahli Isi, Ahli Media, dan Ahli Bidang Studi.....	74
Tabel 4.2. Kriteria Penskoran Kuisisioner Angket Untuk Siswa Kelas IVA SD/MI Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash	74
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Terhadap Media Interaktif Berbasis Adobe Flash.....	75
Tabel 4.4. Kritik Dan Saran Ahli Isi/Materi Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash.....	77
Tabel 4.5. Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Validasi Ahli Isi/Materi	78
Tabel 4.6. Hasil Validasi Ahli Desain Media Terhadap Media Interaktif Berbasis Adobe Flash.....	80
Tabel 4.7. Kritik Dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash.....	82
Tabel 4.8. Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media	83
Tabel 4.9. Hasil Validasi Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI Terhadap Media Interaktif Berbasis Adobe Flash	87
Tabel 4.10. Kritik Dan Saran Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash.....	89

Tabel 4.11. Data Penilaian Media Ajar Interaktif Berbasis Adobe Flash Siswa Kelas IV.....	91
Tabel 4.12. Uji Coba Lapangan Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4.13. Uji Coba Lapangan kelas Eksperimen.....	96
Tabel 4.14. Hasil Nilai Rerata <i>Post test</i> Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	97
Tabel 4.15. Hasil Nilai Rerata <i>Post test</i> Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol ...	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Gambar Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	34
Gambar 3.2. Gambar <i>Desain Control Group</i>	56
Gambar 4.1. Gambar Halaman Depan Cover Media	62
Gambar 4.2. Gambar Halaman Pendahuluan/Menu Utama.....	63
Gambar 4.3. Gambar Isi/Materi	64
Gambar 4.3. Gambar Pembelajaran 1	62
Gambar 4.4. Gambar Pembelajaran 2	65
Gambar 4.5. Gambar Pembelajaran 3	66
Gambar 4.6. Gambar Pembelajaran 4	67
Gambar 4.7. Gambar Pembelajaran 5	68
Gambar 4.8. Gambar Pembelajaran 6	69
Gambar 4.9. Gambar Slide Video	70
Gambar 4.10. Gambar Slide Evaluasi Pembelajaran	71
Gambar 4.11. Gambar Slide Biografi Pengembang.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Identitas Validator Ahli
- Lampiran II : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran III : Hasil Instrumen Validasi Ahli Media
- Lampiran IV : Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI
- Lampiran V : Angket Siswa/Uji Coba Lapangan
- Lampiran VI : Soal Pre test kelas Eksperimen
- Lampiran VII : Soal Post test Kelas Eksperimen
- Lampiran VIII : Soal Pre test kelas Kontrol
- Lampiran IX : Soal Post test kelas Kontrol
- Lampiran X : Absensi Responden Uji Coba Lapangan Kelas IVA
- Lampiran XI : Pedoman Wawancara
- Lampiran XII : Struktur Organisasi Sekolah
- Lampiran XIII : Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian
- Surat Ijin Penelitian.....
- Surat Penelitian Sekolah.....
- Bukti Konsultasi.....
- Riwayat Hidup Penulis.....

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN 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	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8

F. Pentingnya Penelitian Dalam Pengembangan	9
G. Keterbatasan Pengembangan	11
H. Definisi Istilah.....	11
I. Originalitas Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Penggunaan Media dalam Pembelajaran	18
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	19
4. Kriteria Media dan Pemilihan Media Pembelajaran	19
5. Manfaat Media Pembelajaran	20
6. Multimedia Interaktif.....	23
B. Adobe Flash.....	25
1. Pengertian Adobe Flash	25
2. Fungsi Adobe Flash	26
3. Keunggulan Adobe Flash.....	26
4. Kekurangan Adobe Flash.....	27
C. Subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”	27
D. Efektivitas Pembelajaran	29
1. Hakikat Efektivitas Pembelajaran	29
2. Indikator Efektivitas Pembelajaran	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis dan Penelitian.....	32

B. Model Pengembangan	33
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Validasi Produk.....	45
E. Uji Coba Produk	47
1. Desain Uji Coba	47
2. Subjek Uji Coba.....	47
3. Data dan Sumber Data	48
4. Instrumen Pengumpulan Data	50
5. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	59
A. Paparan Data Hasil Penelitian.....	59
1. Deskripsi Objek Penelitian.....	59
2. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	61
3. Validasi Produk Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash.....	73
a. Validasi Ahli Isi/Materi Terhadap Produk Pengembangan Media Interaktif Adobe flash	75
b. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	79
c. Hasil Validasi Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.	86
d. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif.....	90
B. Hasil Uji Coba Lapangan	94

BAB V PEMBAHASAN	105
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis	
Adobe Flash	107
1. Analisis Validasi Ahli Isi/Materi	111
2. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	114
3. Analisis Data Validasi Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik	
Kelas IV SD/MI	116
4. Analisis Data Validasi Uji Coba Produk Media Pembelajaran	
Interaktif.....	118
B. Analisis Tingkat Efektivitas Pembelajaran	120
1. Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post Test</i>	120
2. Analisis Tingkat Efektivitas Pembelajaran	122
BAB VI PENUTUP	126
A. Kesimpulan	126
B. Saran	127
DAFTAR RUJUKAN	129
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Ridatul, Qoriah Ulfa. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Tema 8 Subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran tematik dalam menggunakan media *power point* masih terdapat masalah. Hal ini tampak ketika melaksanakan pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah kelas aktif menjadi kurang efektif. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Yeni selaku guru kelas IVA di SD Brawijaya Smart School (BSS) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash belum pernah diterapkan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media interaktif berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 3.

Tujuan dari pengembangan ini yaitu: Menghasilkan produk pembelajaran tematik kelas IV SD berupa media interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 dan mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran melalui produk pengembangan media adobe flash.

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model dari ADDIE yang memiliki enam langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang dengan subjek penelitian kelas IVA.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli validator media baik ahli isi/materi, ahli desain media dan ahli bidang studi menunjukkan bahwa prosentase yang dicapai secara keseluruhan memiliki kualifikasi valid. Untuk mengetahui adanya hasil efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari adanya tingkat keberhasilan belajar siswa yaitu dengan melakukan *Pre test* dan *Post test* dengan cara membandingkan nilai hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika hasil belajar meningkat maka pembelajaran dapat dikatakan efektif.

Berdasarkan hasil prosentase uji tes pada kelas IVA secara keseluruhan sebelum menggunakan media adalah *mean Pre test* = 54,55%, dan *mean Post test* = 66,00%. Maka meningkat sebesar 11,45%. Sedangkan hasil prosentase uji test pada kelas yang sama secara keseluruhan dengan menggunakan media adobe flash adalah *mean Pre test* = 62,77% dan *mean Post test* = 81,48%. Maka meningkat sebesar 18,71%. Perbandingan antara prosentase peningkatan hasil belajar kelas sebelum

menggunakan media dan setelah menggunakan media lebih besar setelah menggunakan media interaktif berbasis adobe flash dibandingkan sebelum menggunakan (18,71% > 11,45%). Sedangkan hasil perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,379$ lebih besar dari $t_{tabel} (1,703)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

Kata Kunci: Tematik, Media Adobe Flash, Efektivitas Pembelajaran,



ABSTRACT

Ridatul, Qorih Ulfa. 2015. Development of Interactive Learning Media Based on Adobe Flash on the Theme 8 and Sub-theme 8 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” To Raise Effectiveness of Student’s Learning Class IV A Elementary Brawijaya Smart School (BSS) Malang. Essay, Teacher Education Courses Madrasah Ibtidaiyah Program, Tarbiyah Science and Teacher Faculty. State Islamic University Maulanan Malik Ibrahim. Adviser: Luthfiya Fathi Purposari, M.E.

Keywords: Thematic, Adobe Flash Media, Effectiveness of Learning

This development research is motivated by the fact that the thematic learning in using media power point still had problems. This case appears when the implementation of the learning is ongoing, one of which is an active class becomes less effective. According to the results of interviews conducted by researcher with Mrs. Yeni as IV A class room teacher in elementary Brawijaya Smart School (BSS) suggested that the use of adobe flash media-based learning has never been applied. Therefore, researcher develops an interactive media-based adobe flash on thematic learning on the theme 8 and sub-themes 3.

The purposes of this development are: (1) Producing thematic learning for fourth grade in the form of interactive media based on adobe flash on the theme 8 sub-theme 3 (2) Determining the increase of the effectiveness of learning through development product of adobe flash media.

This development research is using research and development *Research and Development* (R & D)’s type by using a model of ADDIE which has six steps in the procedure development. This study was conducted in Brawijaya Smart School (BSS) Malang with grade IV A as research subject.

Based on the validation results of the expert validator both expert media content / material, media design experts and expert studies show that on the whole percentage which achieved have a valid qualification. To know the results of effectiveness of learning can be seen from the success rate of students' learning by doing pre-test and post-test by comparing the value of the control class and experimental class. If the result of learning increases, the learning can be said to be effective.

Based on the test results percentage of the class IV A in its entirety before using the media is *mean pre-test* = 54.55%, and the *mean post-test* = 66.00%. Then the result is increase of 11.45%. While on the test results percentage on the same class as a whole by using adobe flash media is *mean pre-test* = 62.77% and *mean post-test* = 81.48%. Then the result is increase 18.71%. Comparison between the percentage of increasing learning class results before and after using media is larger after using interactive media based on adobe flash than before use it (18.71% > 11.45%). While the calculation result of t-test concluded that $t = 4.379$ greater than $t (1.703)$. It can be concluded that H_0 rejected and H_a accepted,

so there is a significant difference between the value of students before and after using interactive learning media based on adobe flash.



مستخلص البحث

ردّة قارئة الفى، 2015م، تطبيق وسائل التعليم التفاعل على أساس برنامج أدوب فلاش في الموضوع الثامن في الباب الثالث "أنا أفخر مع مسكني" لترقية فعّالة الطلاب في الفصل الرابع (أ) في المدرسة الابتدائية "براوياجيا سمارت سكول"، بحث العلمي، قسم تربية المعلمين في المدرسة الابتدائية في كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة: لطفية فتح فورفوساري الماجستير

الكلمات الأساسية : موضوعي، برنامج أدوب فلاش، فعّالة التعليم

على خلفية هذا البحث والتطوير من خلال حقيقة أن التعلم الموضوعي في استخدام وسائل الإعلام "بور فين" تواجه مشكلات وهذا واضح عندما يأخذ لتنفيذ التعلم في الفصل الفعال تصبح أقل فعالية. وفقا لنتائج المقابلات التي أجريت الباحثة مع مدرسة اسمها يويي مدرسة الفصل في الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية "براوياجيا سمارت سكول" تقول أن في استخدام الوسائل التعليمية على أساس برنامج أدوب فلاش فإنها لم يتم تطبيقها. لذلك طورت الباحثة وسائل التعليم التفاعل على أساس برنامج أدوب فلاش في التعلم الموضوعي في الموضوع الثامن في الباب الثالث

وأما الأهداف المرجوة في هذا التطوير هي: (1) ليحصل المتعلم الموضوعي في الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية هو وسائل التفاعل على أساس برنامج أدوب فلاش في الموضوع الثامن في الباب الثالث. (2) لمعرفة فعّالة في عملية التعليم من منتج التطوير هو برنامج أدوب فلاش.

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

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

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 ($11,45\% > 18,71\%$). وأما نتيجة من الإختبار t تدل على أن t_{hitung} يبلغ 4,379 أكبر من t_{tabel} يبلغ 1,703. فتلخص أن فالفرض الصفر (H_0) مردود والفرض البديل (H_a) مقبول حتى الفروق بذو معنى (signifikan) بين نتيجة الطلاب قبل وبعد استخدام الوسائل التعليم التفاعل على أساس برنامج أدوب فلاش.

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.¹

Pada kurikulum 2013 ini pemerintah memberikan upaya dalam pembelajaran, yakni mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.² Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik kurikulum 2013 dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu Pembelajaran tematik kurikulum 2013 akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

¹Abdul Munir, dkk, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), hal.1

²*Ibid.*

Salah satu lembaga pendidikan formal Sekolah Dasar (SD) yang tunjuk untuk melanjutkan penerapan pembelajaran tematik integratif ini adalah SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang, yang dikenal dengan Visi dan Misinya Sekolah dengan ciri khas penekanan pada pembentukan karakter siswa, imtaq dan imtek dengan penambahan sarana IT yang cukup memadai. Pada kegiatan pembelajaran tematik ini siswa kelas IVA sudah pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas, pembelajaran dengan menerapkan kurikulum 2013 harapan sekolah siswa akan lebih memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Berikut hasil wawancaranya;

“Berubahnya kurikulum 2006 (KTSP) ke kurikulum 2013 harapan sekolah siswa akan lebih memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya, karena pembelajaran yang diberikan lebih ditekankan pada pemberian pembelajaran melalui pengalaman langsung.”³

Pada saat ini yang menjadi *trend* dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media, adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia).⁴ Untuk itu, agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran. Karena dengan memanfaatkan teknologi multimedia pembelajaran mampu memberi kesan yang besar dalam

³Wawancara dengan Ibu Yeni, Guru Kelas IVA, Hari Sabtu, 04 Maret 2015, pukul 09.00 WIB

⁴Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.78

bidang media pembelajaran, bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.⁵

Meninjau dari penjelasan diatas, untuk itu dalam meningkatkan efektivitas suatu pembelajaran, guru kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) memberikan inisiatif mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa audio visual dan *power point* dengan harapan pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan kondusif. Akan tetapi, kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru tersebut, masih terlihat belum maksimal, dalam kata lain pembelajaran masih terdapat masalah. Hal ini tampak dalam kegiatan pembelajaran dikelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) ketika peneliti mengamatinya secara langsung melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media tampilan *slide-slide* yang diselai video (*Power point*). Antara lain permasalahan tersebut yakni: (1) Sebagian siswa memperhatikan, akan tetapi yang lainnya ramai sendiri, (2) Media yang disajikan kurang menarik.

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Yeni selaku guru kelas IVA di SD Brawijaya Smart School (BSS) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash belum pernah menerapkan. Berikut hasil dari cuplikan wawancara dengan beliau (Ibu Yeni);

“Pada pembelajaran tematik ini saya sudah pernah mencoba membuat media pembelajaran mbk, dan medianya serupa audio visual, seperti halnya *power point* dan saya salah-selahi dengan tayangan video. Ketika pelaksanaan

⁵Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.*(Yogyakarta: Gava media, 2010), hlm 5.

pembelajaran berlangsung, karena kebetulan kebanyakan siswa dikelas yang saya ampuh anaknya aktif-aktif, jadi kebanyakan ramai sendiri dan agak sulit untuk didiamkan, sebagian ada yang ramai dengan teman didekatnya, dan sebagian lagi ada yang mendengarkan dan menyimak. Mungkin dengan menggunakan media pengembangan media adobe flash ini, akan ada suasana baru, sehingga bisa menarik dan insyaallah bisa efektif".⁶

Meninjau dari hasil pengamatan dan wawancara secara langsung dengan guru kelas, maka peneliti membuat pengembangan media yang mampu menjadi jalan keluarnya. Salah satu solusinya adalah memberikan media pembelajaran yang tepat dan menarik, yaitu media pembelajaran yang mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam suasana pembelajaran.

Pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya) sehingga dari hasil pengembangan yang lebih sempurna tersebut menghasilkan bentuk yang dianggap memadai dan lebih spesifikasi.⁷ Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan dari hasil pembelajaran yang sudah ada tetapi kurang memenuhi tujuan dari indikator pembelajaran (efektif) untuk dijadikan sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang baik dan dapat dijadikan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam membelajarkan siswa.

Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti *slide*, foto, diagram buatan guru,

⁶Wawancara dengan Ibu Yeni, Guru Kelas IVA, Hari Sabtu, 04 Maret 2015, pukul 09.14 WIB

⁷Afhi, Pengertian *Pengembangan Media Pembelajaran*, diakses dari <http://afhie-cirebon.blogspot.com/2011/12/pengertian-pengembangan-media.html>, pada tanggal 22 oktober 2014 jam 02.33 wib.

objek nyata, dan kunjungan keluar kelas (arti luas).⁸ Akan tetapi, membuat sebuah media yang ada animasi, game, dan perangkat ajar dan dilengkapi dengan action script (perintah tindakan) yang akan menjadikan perangkat ajar lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibanding dengan program lainnya, yaitu dicakup melalui program media *adobe flash*. Oleh karena itu, peneliti merasa akan banyak manfaatnya jika melakukan penelitian pengembangan ini dengan menggunakan *adobe flash* dalam meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Tidak bisa dipungkiri bahwa komputer mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran. Media terlebih dahulu telah dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru/pengajar.⁹ Media pembelajaran sebagai media bantu pengajaran telah digunakan secara luas dan dianggap sangat membantu karena menggabungkan beberapa media seperti suara, gambar, animasi, dan video sehingga daya serap anak lebih bagus.¹⁰

Berdasarkan teori diatas, peneliti mencoba untuk memberikan solusi, yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada Subtema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku yang terdapat pada Tema 8 untuk panduan pembelajaran tematik kelas IV SD guna menjawab dari permasalahan pembelajaran tersebut agar menghasilkan pembelajaran yang efektif,

⁸Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 234.

⁹Cecep Kustandi, *op.cit.* hlm.1

¹⁰Azhar Arsyad, *Media pengajaran*, (Jakarta: PT grafindo Persada, 1997) hlm.5-10

dan lebih optimal, sekaligus memberikan inovasi baru kepada peserta didik dan guru-guru melalui pengetahuan-pengetahuan adanya perkembangan teknologi yang maju saat ini, dan memajukan kualifikasi akademik dan hasil yang lebih maksimal bagi peserta didik maupun para guru-guru dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Tema 8 Subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan dan hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe flash* pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” sebagai media pembelajaran pada kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang?
2. Apakah produk pengembangan media pembelajaran yang berupa media interaktif berbasis *Adobe flash* pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk pembelajaran tematik kelas IV SD melalui pengembangan media ajar berupa media interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.
2. Mengetahui peningkatan efektivitas pembelajaran melalui produk pengembangan media pembelajaran tematik kelas IV SD berupa media interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
Upaya membantu siswa dalam belajar pada subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV SD. Dan memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan materi mudah dipahami.
2. Bagi guru
Memberikan inovasi yang baik kepada peserta didik dalam membuat media pembelajaran untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik, sehingga pembelajaran berjalan efektif sesuai dengan harapan.

3. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana melakukan langkah-langkah praktis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu komponen untuk menjadi calon guru yang profesional dalam mengolah media pembelajaran agar berkualitas dan dapat membentuk anak didik atau siswa sebagai penggunaanya minimal sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan.

4. Bagi lembaga SD yang diteliti.

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang efektif yang dapat membentuk siswa memiliki kreativitas yang unggul, dan juga memotivasi guru untuk selalu memperkaya media pembelajaran dengan membuat dan mengembangkannya sendiri, seperti pembuatan media pembelajaran, *hand out* dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya agar lebih maju.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran tematik yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran berupa media interaktif yang diperuntukkan untuk pengajar dan siswa. Sedangkan spesifikasi wujud fisik

produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif yang di *Compact Disk (CD)* kan.

2. Media pembelajaran yang di kembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang di *Compact Disk (CD)* kan (*softwere*) yang berisi tentang materi yang akan di jadikan sebagai bahan materi penelitian, latihan, yang disertai dengan animasi-animasi gerak, berwarna, dan bersuara sehingga tampilan media terlihat menarik.
3. Materi pembelajaran hanya terdapat pada tema 8 tetapi yang dibahas hanya terdapat pada “subtema ke 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” yang akan dibahas oleh peneliti melalui media *adobe flash* ini yaitu mengenai jenis-jenis pekerjaan, dll. Sebagaimana yang terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti dalam kurikulum 2013.
4. Uji coba produk pada penelitian ini fokus pada kelas IVA saja.

F. Pentingnya Penelitian dalam Pengembangan

Semakin banyaknya teknologi yang berkembang dalam kehidupan saat ini, semakin canggih pula alternatif-alternatif lainnya yang menjadikan kerumitan menjadi praktis. Begitu juga dengan alternatif dalam pembuatan sumber pembelajaran atau media pembelajaran. Dalam kondisi pendidikan saat ini, tuntutan untuk terus memajukan pendidikan di Indonesia membuat penelitian dan pengembangan menjadi sangat penting dan perlu dilakukan. Pada kurikulum 2013 ini model pembelajaran yang dipakai seperti jaringan laba-laba, maksudnya

menjadikan suatu tema ke dalam beberapa sub-subtema pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi terhubung.

Kondisi real ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung adalah pembelajaran yang bersifat masih membutuhkan suatu media yang menjadikan pembelajaran lebih efektif. Sedangkan strategi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual saja masih membutuhkan suatu pengembangan yang lebih menarik lagi dari yang sudah ada. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran pada tema 8 subtema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku antara lain:

1. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan khususnya materi yang terdapat pada tema 8 subtema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku
2. Memberikan kemudahan bagi guru dalam mengatur jalannya pembelajaran dalam mentransfer ilmu pada siswa.
3. Memberikan inovasi pada pendidik khususnya pada guru-guru SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang dalam mengembangkan media melalui *Adobe Flash*.
4. Memberikan tambahan (pengembangan) media pembelajaran bagi guru dan dan siswa.
5. Memberikan saran/masukan dari kurangnya alternatif pembuatan media pembelajaran yang sudah ada.

6. Mengisi kekurangan atau belum tersedianya media pembelajaran berupa adobe flash

G. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* ini hanya dipergunakan oleh siswa kelas IV SD/MI pada subtema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku.
2. Media interaktif *Adobe flash* ini sebagai media pembelajaran yang dipelajari dan dioperasikan melalui komputer atau laptop.
3. Materi yang dikaji dalam pengembangan media pembelajaran ini hanya membahas 1 subtema, yaitu subtema ke 3 dari tema ke 8 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku”.

H. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe flash*

Alat yang digunakan sebagai sarana memperlancar penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik ke peserta didik melalui

komputer/laptop dengan menggunakan alat-alat perantara (*keyboard, mouse, dan sebagainya*) untuk mendapatkan respon yang diinginkan berupa teks, gambar, suara, dan memberikan efek animasi 2 dimensi. Bisa juga digunakan untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya.

2. Efektivitas Pembelajaran

Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa sehingga materi pembelajaran dapat tercapai dan berhasil sesuai dengan harapan dari tujuan suatu pembelajaran yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar, sehingga siswa aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran ini dapat diukur dari hasil belajar siswa melalui *pre test* dan *post test*. Jika hasil belajar meningkat, maka efektivitas pembelajaran dapat dikatakan meningkat.

I. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa skripsi tentang pengembangan bahan ajar dan media ajar diantaranya;

1. *Pengembangan bahan ajar berbasis adobe flash pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.*

Dengan menggunakan buku ajar dan media adobe flash lebih baik dari pada hasil belajar yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan buku ajar dan media pembelajaran adobe flash yang digunakan pada pokok bahasan

sumber daya alam secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Dengan melihat rata-rata kelas kontrol lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal post tes yaitu $68 < 93$, maka dapat dikatakan bahwa buku ajar dan media pembelajaran adobe flash secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada pokok bahasan sumber daya alam pada siswa kelas IV di MI- Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Professional 8 dan Efektifitasnya untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. (Penelitian Pengembangan di MA Nurul Malang).
3. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis adobe Flash Pada Pokok Bahasan Penyesuaian Diri Makhluk hidup Dengan Lingkungannya Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar. Oleh Afina Wastyanti.

Untuk memudahkan memahami, berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas penelitian pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Perbedaan, Persamaan, & Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Pengembangan bahan ajar berbasis <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.	Mengembangkan produk berbasis <i>adobe flash</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangannya berupa bahan ajar berupa buku ajar. b. Metode penelitiannya mengacu pada model Walter Dick & Carey c. Kajian yang dibahas terdapat pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya IV MI Al-Azhaar Bandung-Tulungagung 	Berdasarkan karakteristik pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>adobe flash</i> dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Yang akan digunakan untuk pembelajaran siswa kelas IV SD. Merancang media secara menarik yang menghasilkan <i>compact disk</i> (CD) interaktif dengan alasan supaya pemahaman siswa terhadap materi ajar menjadi utuh.

2	Pengembangan media pembelajaran bahasa arab menggunakan program macromedia flash professional 8 dan efektifitasnya untuk meningkatkan motivasi siswa. (Penelitian pengembangan di MA Nurul Malang).	Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan program macromedia flash.	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus penelitian materi pengembangan pada pembelajaran bahasa arab b. Permasalahan yang dikaji “Untuk meningkatkan motivasi siswa”. c. Pelaksanaan penelitian atau pengembangan di laksanakan di tingkat MA. 	
3	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis adobe Flash Pada Pokok Bahasan Penyesuaian Diri Makhluk hidup Dengan Lingkungannya Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar. Oleh Afina Wastyanti.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan buku pembelajaran berbasis adobe flash. b. Hasilnya dikemas dalam bentuk <i>compact disk</i> (CD) pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus penelitian materi pengembangan pada pembelajaran IPA b. Kajian pada pokok bahasan Penyesuaian Diri Makhluk hidup Dengan Lingkungannya c. Hasil produknya berupa buku 	

Dari ketiga judul di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu yang pertama membahas tentang pengembangan bahan ajar berbasis adobe flash pada mata pelajaran IPS materi pokok Sumber daya alam kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung yang berbentuk *compact disk* (CD) interaktif dan produk

yang dihasilkan berupa buku ajar. Kedua pengembangan pembelajaran berbasis *macro media flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab, dan pengembangan ini dilakukan di MA Nurul Malang. Dan yang ketiga yaitu pengembangan bahan ajar berbasis adobe flash pada pokok bahasan penyesuaian diri makhluk hidup dengan lingkungan dikelas V MI Gedog kota Blitar, pengembangan ini berupa buku ajar, yang dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) pembelajaran. Bahan ajar ini memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil analisis penilaian dari angket.

Bertolak dari kajian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian skripsi yang ditulis oleh beberapa peneliti diatas, sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan dengan menggunakan adobe flash. Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada pengembangan materi tematik kelas IV terutama pada subtema 3 yang menggunakan adobe flash. Oleh karena itu, perbedaan peneliti ini dengan peneliti terdahulu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis adobe flash pada subtema 3.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya memengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya. Media pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*).¹

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, atau “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara *وَسَائِل* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, gurur, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar

¹Trianto, *loc.cit.*

cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana (arti sempit). Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti *slide*, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan keluar kelas (arti luas).³

2. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Smaldino dkk mengemukakan penggunaan media yang disebut “The ASSURE Model” dengan penjelasan sebagai berikut.

A =Analyze learner characteristic. Langkah pertama adalah menganalisis karakter peserta didik. Seperti karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, gaya belajar, faktor motivasi dan faktor psikologis.

S = State objectives (menyatakan tujuan). Menurut Mager untuk menentukan tujuan menggunakan teknik ABCD, yaitu Audience, Behavior, Conditions, Degree.Selain itu, guru dapat mengklasifikasikan tujuan.

S = Select methods, media, and material.

U = Utilize media and materials.

R = Required learner participation.

E = Evaluate.

²Azhar, Arsyad, *op.cit*, hal.3

³Trianto, *loc.cit*.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudi Bretz mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Selain itu, beliau juga membedakan media transmisi dan media recording, sehingga terdapat 8 klasifikasi, yaitu (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media visual semi gerak, (7) media audio, (8) media cetak. Sedangkan menurut Oemar Hamalik, ada 4 klasifikasi media pengajaran, yaitu (1) alat-alat visual yang dapat dilihat, (2) alat-alat yang bersifat auditif, (3) alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, (4) dramatisasi. Berbeda lagi menurut Gagne, beliau membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk demonstrasi, komunikasi lisan, gambar cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.⁴

4. Kriteria Media dan Pemilihan Media Pembelajaran.

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 utama, yaitu:

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik;

⁴Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm.77.

- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya;
- 3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut;
- 4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran⁵

5. Manfaat Media Pembelajaran

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

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

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

⁵Mulyanta dkk, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm. 3-4.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu tenaga pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media tenaga pendidik cenderung bicara satu arah.

- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Tenaga pendidik tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang – ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari tenaga pendidik saja, peserta didik kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh,

merasakan dan mengalami sendiri melalui media, pemahaman peserta didik akan lebih baik.

- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang tenaga pendidik. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

- h. Mengubah peran tenaga pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif

Tenaga pendidik dapat berbagi peran dengan media sehingga memiliki banyak waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif

lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dll.⁶

6. Multimedia Interaktif

Menurut Rob Philips yang dikutip oleh Sunaryo Sunarto dalam Inotek Jurnal Inovasi dan Aplikasi Teknologi, mengartikan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada system hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi peserta didik dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Jadi dari paparan di atas, definisi interaktif adalah hubungan timbal balik antara komputer dengan pengguna melalui alat-alat perantara (*keyboard, mouse, dan sebagainya*) untuk mendapatkan respon yang diinginkan berupa teks, gambar, suara, membuka atau menutup suatu program, dan untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya. Dalam penelitian ini menggunakan tingkatan taksonomi interaksi proaktif yaitu

⁶Sri anitah, *op.cit.*, hlm.78-79.

peserta didik dan komputer dipertautkan mengkonstruksi dan melakukan aktivitas generatif.

Untuk itu secara keseluruhan multimedia pembelajaran interaktif berarti suatu pembelajaran yang menggunakan computer sebagai media dalam menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, serta dalam menyajikannya, peserta didik berinteraksi langsung dengan computer untuk mendapatkan respon yang diinginkan.

B. Adobe Flash

1. Pengertian Adobe Flash

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

Macromedia flash dapat menampilkan animasi untuk membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan siswa dapat mengoperasikan secara mandiri media tersebut tanpa bimbingan guru secara langsung.⁷

⁷ Eka Hasanah Wati "Pengembangan Bahan Ajar IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Hubungan Antar Makhluh Hidup Dan Lingkungannya Siswa Kelas IV Melalui

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe sistem. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* swf dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, *compact disk* (CD) Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

2. Fungsi Adobe Flash

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

3. Keunggulan Adobe Flash

Kelebihan dari adobe flash ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game, dan perangkat ajar. Adobe flash dilengkapi dengan action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibanding dengan program presentasi lainnya.

Penggunaan adobe flash sebagai software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *aducation*, didasari pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. Adobe flash memiliki keunggulan dibandingkan dengan program lain yang sejenis, antara lain;

1. Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami adobe flash dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
2. Penggunaan media ini dapat mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur yang dikehendakinya.

3. Adobe flash menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan flash, menggunakan animasi dengan basis vector, dan juga ukuran file flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.
4. Adobe flash menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, html, gif, jpg, png, exe, mov. Hal ini memungkinkan pengguna program adobe flash berbagai keperluan yang kita inginkan.⁸

4. Kekurangan Adobe Flash

Adapun keterbatasan-keterbatasan penggunaan adobe flash ini antara lain;

1. Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya.
2. Kurang simple
3. Perlu banyak refrensi tutorial.

C. Subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku”

Berdasarkan cakupan materi yang terkandung pada tema 8 subtema 3 ini adalah tentang daerah pantai, daerah pegunungan, daerah perkotaan dan lain-lain sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran tematik

⁸Wikipedia, *Adobe flash*, (http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, diakses pada 27 september 2014, jam 12.00 wib).

kurikulum 2013. Adapun kompetensi inti pada pembelajaran ini adalah sebagai berikut;

Tabel 2.1
Tabel Kompetensi Inti Kelas IV⁹

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya didalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Pembahasan pada materi ini sangat menarik dilihat dari sisi keberagaman tempat dan jenis pekerjaan yang dilakukan. Melalui tema ini siswa bisa mendapatkan gambaran tentang bagaimana hasil yang didapat dari sebuah pekerjaan seseorang. Di subtema 3 ini siswa akan membahas tentang lingkungan geografis suatu daerah (perkotaan, pantai, dll) dan juga membahas mayoritas pekerjaan yang dikelola dalam setiap daerah.

⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2014, *Buku Pdf Tematik Tema 8, Tempat Tinggalku*, (Jakarta, Tematik Terpadu Kurikulum 2013)

E. Efektivitas Pembelajaran

1. Hakikat Efektivitas Pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan bermakna membawa pengaruh dan makna tertentu bagi peserta didik, oleh karena itu, perencanaan pembelajaran yang telah dirancang guru harus dilaksanakan dengan tepat dan mencapai hasil belajar dan kompetensi yang sudah ditetapkan. Artinya pembelajaran yang efektif dan bermakna menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung dapat mewujudkan keterampilan, yaitu peserta didik menguasai kompetensi serta keterampilan yang diharapkan.¹⁰

Efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.¹¹

¹⁰Syaiful Sagala, *Supervisi Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.60.

¹¹Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan pengertian, pengantarnya dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 54

2. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas perangkat pembelajaran adalah seberapa besar pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan mencapai indikator dalam menentukan efektivitas pembelajaran, yaitu;¹²

Tabel 2.2
Indikator Efektivitas Pembelajaran

No	Indikator	Penjelasan
1	Kualitas pembelajaran	Artinya banyaknya informasi atau keterampilan yang disajikan sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan mudah.
2	Kesesuaian tingkat pembelajaran	Artinya sejauh mana guru memastikan kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru.
3	Insentif	Artinya seberapa besar usaha guru memotivasi siswa mengerjakan tugas belajar dan materi yang disampaikan. Semakin besar motivasi yang diberikan guru kepada siswa maka keaktifan semakin besar pula, dengan demikian pembelajaran semakin efektif.
4	Waktu	Artinya lamanya waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Pelajaran akan efektif jika siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai waktu yang diberikan. Menurut pendapat Kemp dalam Daniar, bahwa untuk mengukur efektifitas hasil pembelajaran dapat dilakukan dengan menghitung seberapa banyak siswa yang

¹² Indikator Dalam Menentukan Keefektifan Pembelajaran, Kamli, ([http://Indikator dalam menentukan keefektifan pembelajaran.htm](http://Indikator%20dalam%20menentukan%20keefektifan%20pembelajaran.htm).diakses 24 september 2014 jam 20.28 wib)

	telah mencapai tujuan pembelajaran dalam waktu yang telah ditentukan. Pencapaian tujuan pembelajaran tersebut dapat terlihat dari hasil tes belajar siswa, sikap dan reaksi (respon) guru maupun siswa terhadap program pembelajaran.
--	---

Menurut Soemosasmito, menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu;

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM,
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa,
3. Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).¹³

¹³Soemosasmito Soenardi, *Dasar Proses Dan Efektifitas Belajar Mengajar*, (Jakarta: Depdikbud dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1998), hlm.27.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan. Sesuai dengan pernyataan Borg & Gall yaitu “*R&D is process used to develop and validate educational products*”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dibidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan serta mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran.¹

Untuk merencanakan pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbagai model dalam mengorganisasikan pembelajaran tersebut. Dalam menentukan sebuah perancangan model tergantung pada pertimbangan guru terhadap model yang akan digunakan atau dipilih.

¹Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.127.

B. Model Pengembangan

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.² Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan, antara lain:

- a. *Analysis* (analisa)
- b. *Design* (desain/perancangan)
- c. *Development* (pengembangan)
- d. *Implementation* (implementasi/eksekusi)
- e. *Evaluate* (Evaluasi).³

Semua berinteraksi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Apabila dari suatu pembelajaran yang telah dilaksanakan belum memuaskan maka komponen tersebut direvisi untuk mencapai kriteria efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Komponen dan tahapan model ADDIE meliputi enam tahap. Pengembangan yang dilakukan pada enam tahap tersebut sesuai model ADDIE adalah inti yang

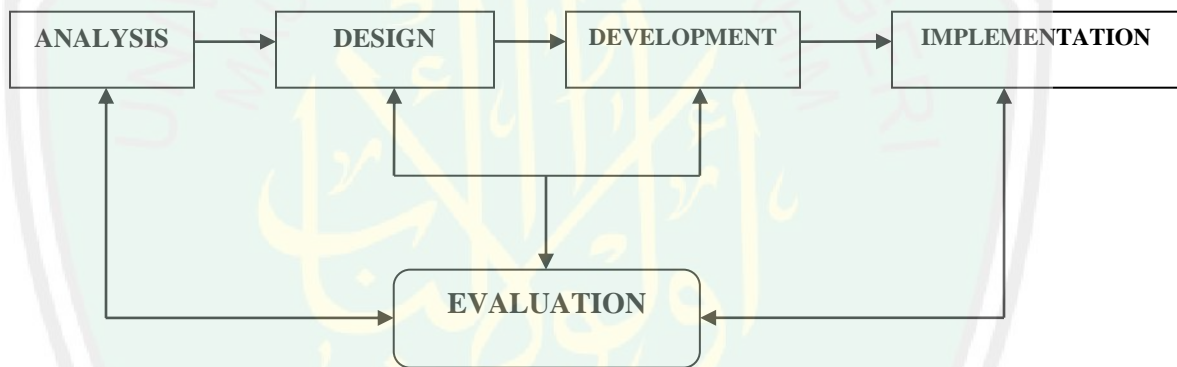
²Endang Mulyatiningsih, *Pengembangan Model Pengembangan*, (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7c-pengembangan-model-pembelajaran.pdf>), diakses 25 September 2014 jam 21.02 wib).

³Rusman, *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal,155-152.

paling utama, dan di tiap pelaksanaannya dievaluasi guna pencapaian tingkat kevalidan suatu media pengembangan. Dengan kata lain pengembangan menggunakan model ADDIE lebih inten dan jelas.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan ADDIE, dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1
Gambar Langkah-langkah Pengembangan ADDIE



Langkah-langkah tersebut disesuaikan pada kurikulum yang sedang berlaku, yaitu kurikulum 2013 pembelajaran tematik SD/MI. Tujuan dari penggunaan model ADDIE dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar:

1. Anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal-hal yang ada pada kegiatan pembelajaran berkaitan dengan materi-materi yang terkandung pada pembelajaran tematik.
2. Dapat mengetahui gambaran langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada yaitu kondisi produk yang pernah dilaksanakan dijadikan sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dijadikan sebagai pengembangan oleh peneliti.

Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *power point* untuk dijadikan bahan pertimbangan (review langkah awal), kemudian mengenal kondisi pengguna yaitu peserta didiknya dengan cara menganalisa. Kemudian mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran berlangsung (KBM), kemudian merancang dari hasil analisa tersebut yang akan dijadikan sebagai produk pengembangan dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan dan efektivitas pembelajaran dari produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

C. Prosedur Pengembangan

Tahap-tahap pengembangan tersebut di atas akan diuraikan sebagai berikut.

1. *Analysis/Define* (Pendefinisian).

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model *R&D*) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literatur atau penelitian pendahuluan.

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media pembelajaran tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum cocok diberikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Adapun kurikulum yang peneliti laksanakan pada bulan Mei 2015 ini yang bertepatan di sekolah BSS (Brawijaya Smart School) Malang menggunakan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan *scientific learning*.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Seperti layaknya seorang guru akan mengajar, guru harus mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media ajar. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dsb.

Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun media ajar interaktif yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya: apabila tingkat pendidikan peserta didik masih rendah, maka media pembelajarannya harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat baca peserta didik masih rendah maka medianya perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang lebih menarik supaya peserta didik termotivasi untuk melihat dan mempelajarinya.

Pada SD/MI umumnya masih berada pada tingkatan berpikir yang bersifat kongkrit. Sedangkan untuk anak kelas IV yang pada umumnya berada pada usia kira-kira sekitar 11-12 tahun seperti yang dijelaskan oleh Piaget dan Bruner bahwa pada usia 11-12 tahun merupakan masa mengembangkan kemampuan berpikir yang mulai beraneka. Tingkat operasi

kongkret ini struktur kognitif siswa sudah relatif stabil sehingga daya dukung untuk belajar menjadi semakin besar.

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

- 1) Memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok sebaya.
- 2) Keadaan fisik yang memungkinkan mendorong anak memasuki usia dunia permainan dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani.
- 3) Memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol, dan komunikasi yang luas.⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pendidikan di SD/MI kelas IV umumnya sudah memasuki tahap konkrit yang dapat menggunakan rasio secara optimal, memiliki kecakapan informasi dan kecakapan memecahkan masalah secara baik.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya dalam bentuk media pembelajaran secara sistematis. Adapun

⁴ Mirwahatul Rih, "Pengembangan Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Pada Materi Benda dan Sifatnya Melalui Metode Discovery di SD Insan Amanah", Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2005, hlm, 67

ruang lingkup pembelajaran pada tematik yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 3

Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi Yang Dikembangkan
<p><u>Pembelajaran 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lingkungan pantai • Membuat rute perjalanan • Berkreasi dengan membuat bingkai • Mengenal teknologi pengasapan ikan 	<p>Sikap: Cinta lingkungan dan menghargai</p> <p>Pengetahuan: Lingkungan pantai, pengasapan ikan, rute perjalanan</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi dan membuat bingkai</p>
<p><u>Pembelajaran 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lingkungan perkotaan • Bereksplorasi pencerminan • Berkeasi membuat gambar gedung 	<p>Sikap: Cinta lingkungan dan menghargai</p> <p>Pengetahuan: Lingkungan perkotaan, pencerminan</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi dan membuat bangunan gedung</p>
<p><u>Pembelajaran 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lingkungan perbukitan • Mengenal legenda gunung arjuna • Mengenal menjaga kesejukan lingkungan 	<p>Sikap: Cinta lingkungan dan menghargai</p> <p>Pengetahuan: Lingkungan perbukitan, legenda</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi dan menulis unsur instrinsik legenda</p>
<p><u>Pembelajaran 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan rangkaian gerakan senam irama • Menjelaskan manfaat kegiatan kerjasama • Mengelompokkan sumber daya alam • Mengenal budaya daerah 	<p>Sikap: Bekerjasama, cinta tanah air</p> <p>Pengetahuan: Kerjasama, sumberdaya alam, budaya daerah</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi</p>

<p><u>Pembelajaran 5</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal perbedaan • Menjelaskan hak dan kewajiban • Menceritakan pengalaman diri • Menjelaskan manfaat penggunaan teknologi 	<p>Sikap: Cinta lingkungan dan menghargai</p> <p>Pengetahuan: Perbedaan, hak dan kewajiban, manfaat teknologi</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi, mengamati, mengkomunikasikan</p>
<p><u>Pembelajaran 6</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal cerita rakyat asal usul Gasing • Menemukan unsur-unsur cerita • Evaluasi 	<p>Sikap: Cinta lingkungan dan menghargai</p> <p>Pengetahuan: Cerita rakyat dan unsur cerita</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi dan menulis unsur cerita</p>

d. Merumuskan Tujuan

Sebelum membuat media, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dari pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 3 ini adalah sebagai mana dijelaskan pada tabel 3.2 tentang kondisi geografis disuatu daerah, seperti daerah pantai, daerah pegunungan, dll. Akan lebih jelasnya lagi mengenai pembelajaran yang terdapat pada subtema “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”. Selain itu, media pembelajaran yang peneliti kembangkan berisi latihan-latihan soal meliputi pembahasan pada materi yang telah disajikan, sehingga siswa mampu memahami pembelajaran ini secara efektif.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Setelah mengikuti pembelajaran pada tujuan umum pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

Pembelajaran 1;

- 1) Siswa mampu menyebutkan kondisi geografis daerah pantai dengan benar.
- 2) Siswa mampu menggambarkan rute perjalanan dengan benar.
- 3) Siswa mampu menyebutkan langkah pembuatan pigura dengan benar.
- 4) Siswa mampu menyebutkan langkah pengasapan ikan dengan benar.

Pembelajaran 2:

- 1) Siswa mampu untuk menjelaskan hubungan antara daerah geografis tempat tinggal dan pekerjaan dengan benar.
- 2) siswa mampu menggambar hasil pencerminan dengan benar.
- 3) siswa mampu menggambar gedung bertingkat dengan mandiri.

Pembelajaran 3:

- 1) Siswa mampu menjelaskan manfaat menjaga kesejukan lingkungan.
- 2) Siswa mampu menjelaskan cara menjaga kesejukan daerah tempat tinggal dengan benar.

Pembelajaran 4:

- 1) Siswa mampu mengidentifikasi kegiatan kerja sama dilingkungan pedesaan dengan benar.
- 2) Siswa mampu menentukan jenis sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh makhluk hidup dengan tepat.
- 3) Siswa mampu menjelaskan interaksi manusia dengan budaya setempat dengan benar.
- 4) siswa mampu melakukan rangkaian gerakan langkah kaki senam ritmik dan rangkaian gerakan ayunan lengan dengan benar.

Pembelajaran 5:

Siswa mampu menjelaskan tentang keberagaman yang ada di masyarakat perkotaan dengan benar.

Pembelajaran 6:

Siswa mampu menceritakan unsur-unsur cerita dari teks legenda dengan benar.

2. Design (Perancangan).

Thiagarajan membagi tahap desain dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan media ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Sebelum

rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk yang berupa media ini perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi dari dosen atau guru dari bidang studi, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

Rancangan desain ini langkah awal pembuatannya adalah dengan mendesain pada media *power point* terlebih dahulu, didesain secara terkonsep sesuai dengan apa yang ada pada bayangan masing-masing. Kemudian setelah dirancang pada *power point* di olah pada aplikasi adobe flash.

3. *Development* (Pengembangan).

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Yaitu desain pengembangan produk bentuk *software* berupa media interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”, yang mana media pembelajaran interaktif ini disajikan dengan semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa.

4. *Implementation* (Implementasi/eksekusi).

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diproduksi atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan atau dipakai, sebagaimana materi

yang ada pada media interaktif adobe flash ini ada 6 pembelajaran dengan pembahasan yang berbeda ditiap pembelajarannya, yang kemudian akan diujikan pada siswa kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.

5. *Evaluation (Evaluasi/ Umpan Balik).*

Produk yang peneliti kembangkan hasilnya sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi ini bisa di lakukan pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash yang dihasilkan agar lebih efektif.

Evaluasi formatif ini dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media hasil dari pengembangan berupa produk media interaktif berbasis adobe flash sebagai alat untuk memudahkan belajar siswa, dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Evaluasi ini meliputi uji ahli isi bidang studi pembelajaran tematik kelas IV untuk melihat kebenaran isi materi yang tersaji dalam media, ahli desain media untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, dan evaluasi ahli pembelajaran untuk memperoleh keefektifan suatu pembelajaran berlangsung dalam menggunakan media interaktif berbasis adobe flash. Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat dua tahap yang diberikan kepada kelas yang sama yaitu IVA secara keseluruhan. Pada penelitian pertama diuji pembelajaran tanpa menggunakan produk pengembangan, dan pada

pertemuan kedua dengan menggunakan media pengembangan, yaitu media interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”.

D. Validasi Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini, secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknis analisis data.

1. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah ahli isi/materi , ahli desain media, ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV dan siswa sebagai pengguna produk. Validasi ini meliputi validasi isi dan validasi desain produk yang digunakan sebagai hasil dari pengembangan. Tujuan dari validasi ini untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid atau tidaknya suatu produk yang telah dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

2. Subjek Validasi

Subjek validasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash ini pada subtema “Aku Bangga dengan Daerah Tempat

Tinggalku” adalah ahli materi, ahli desain, dan guru bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD sebagai ahli pembelajaran tematik kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS).

a. Ahli Isi/Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi pada subtema “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku”. Adapun kriteria seorang yang dipilih dalam ahli materi penelitian pengembangan ini adalah setidaknya;

- 1) Menguasai karakteristik pada subtema “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku”.
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash

Pemilihan ahli desain media interaktif ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang desain media interaktif terlebih pada adobe flash.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

adobe flash pada subtema pekerjaan disekitarku. Adapun kriteria guru pembelajaran tematik kelas IV ini adalah sebagai berikut;

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

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran interaktif adobe flash tersebut lebih efektif dan menarik dibandingkan media pembelajaran yang sebelumnya.

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan kelas dengan menggunakan media pengembangan dan kelas yang tanpa menggunakan media produk hasil dari pengembangan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa/I kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang secara

keseluruhan yang berjumlah 27 siswa. Hal yang diteliti yaitu membandingkan efektivitas suatu pembelajaran antara kelas sebelum menggunakan media pembelajaran adobe flash dan kelas yang sudah menggunakan media adobe flash.

3. Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang didukung oleh sumber data primer dan sekunder.

Jenis data pada penelitian ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif.⁵ Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran pada tematik berbasis adobe flash. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah;

- 1) Penilaian ahli isi/materi, ahli desain media interaktif berbasis adobe flash, dan ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV tentang ketepatan komponen media pembelajaran interaktif. Ketepatan komponen media interaktif berbasis adobe flash ini meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan kalimat/bahasa,

⁵ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Pres, 2008)

pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media interaktif ini menjadi efektif.

- 2) Hasil tes belajar siswa sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis adobe flash yang telah dikembangkan (hasil *Post test*).

Sedang data kualitatif berupa:

- 1) Informasi mengenai pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 3 yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas yaitu guru kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.
- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi tematik kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.

b. Sumber Data

- 1) Data primer adalah data yang diperoleh untuk dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli dari data baru yang dimiliki. Untuk mendapatkan data primer peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Untuk mengumpulkan data primer antara lain, dengan cara melalui observasi, wawancara, dan angket.

a) Adapun data yang di dapatkan melalui observasi meliputi:

- (1) Bagaimana situasi/ keadaan ketika proses KBM berlangsung?

- (2) Bagaimana respon siswa?
- (3) Apakah dengan menggunakan media adobe flash tersebut dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran?
- b) Data yang dihasilkan melalui wawancara meliputi: Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi pembelajaran tematik di SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.
- c) Data dari angket meliputi: pertanyaan tertutup yang berupa pointer-pointer pertanyaan terstruktur yang berisi penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian tingkat keefektifan pembelajaran. Baik yang berasal dari Penilaian ahli isi materi, ahli desain media pembelajaran, guru mata pelajaran dan siswa uji coba.
- 2) Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Data sekunder ini berasal dari hasil tes pembelajaran dan hasil dari dokumentasi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

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

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam.⁶

b. Observasi

Observasi dilakukan ketika berada dilapangan berkenaan dengan aktifitas atau kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran ataupun proses kerja.

c. Angket

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

⁶Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: alfabeta, 2011), hlm.137

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.
 - 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.
 - 3) Angket penilaian dan tanggapan guru pembelajaran tematik kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS).
 - 4) Angket penilaian tanggapan siswa melalui uji coba kelas sebelum menggunakan media
 - 5) Angket penilaian tanggapan siswa melalui uji coba produk setelah menggunakan media interaktif.
- d. Tes Peningkatan efektivitas pembelajaran

Sedangkan tes penilaian peningkatan efektivitas yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* untuk menunjukkan peningkatan hasil efektivitas belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada subtema “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku”.

5. Teknis Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil tes.

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi inti untuk menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

b. Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada subtema “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” untuk siswa kelas IV SD. Sebagaimana data yang dipaparkan diatas, data-data terkumpul menjadi dua, yaitu; data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau symbol.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis, teknik analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan penilaian, kritik dan saran dari validator. Data angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala *Likert* yang berkriteria empat tingkat, kemudian

dianalisis melalui perhitungan prosentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator tersebut menggunakan rumus sebagai berikut;⁷

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

Keterangan:

- P = Persentase
 $\sum Xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator
 $\sum X$ = Jumlah skor ideal

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁸

⁷Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

⁸*Ibid.*.

Tabel. 3.2
Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Prosentase sebagai berikut;⁹

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80 – 100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
60 – 84%	Cukup Valid	Tidak Revisi
40 – 59%	Kurang Valid	Revisi
0 – 39%	Tidak Valid	Revisi

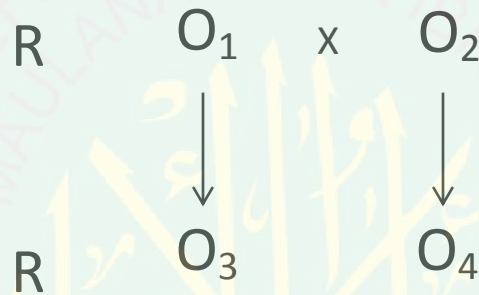
Bedasarkan kriteria diatas, media ajar dinyatakan valid jika memenuhi skor 60 - 100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli isi, ahli desain media, ahli materi guru bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila media pembelajaran *adobe flash* ini masih belum memenuhi kriteria valid.

c. Analisis Hasil Tes

Analisis hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil efektifitas belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan setelah menggunakan

⁹B. Subali, dkk, *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Anak*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Prodi Fisika UNNES no.8, Januari 2012

hasil produk pengembangan, yaitu membandingkan antara kelas control dan kelas eksperimen. Penggunaan desain perbandingan kelas control dan kelas eksperimen ini dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai perbandingan dalam mencari hasil pencapaian efektifitas pembelajaran. Berikut penjelasan terkait dengan model eksperimen *Pre test* dan *Post test control group desain*:¹⁰



Gambar 3.2 Desain kontrol group.

Keterangan:

- O₁ : Nilai awal kelompok eksperimen
- O₂ : Nilai setelah perlakuan kelompok eksperimen
- O₃ : Nilai awal kelompok control
- O₄ : Nilai setelah perlakuan kelompok control
- X : Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes atau *achievement test* guna melihat pencapaian tingkat efektivitas

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 303.

belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan efektif belajar siswa antara kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas IVA sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang berupa produk pengembangan interaktif berbasis adobe flash. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah;¹¹

Mean (rata-rata)

Adapun tekhnik analisis yang digunakan untuk mengetahui *mean*

Pre test dan *Post test* dengan rumus sebagai berikut;¹²

$$\text{Mean} \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mean : Rata-rata

$\sum X$: Jumlah nilai Pre test atau Post test

N : Jumlah Sampel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan mean (rata-rata) pre test dan post test dan untuk memperkuat data digunakan analisis t tes.

¹¹Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung; Pustaka Setia, 2005), hlm.131-132.

¹²Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2010), hlm.73

Teknik analisis datanya menggunakan dependent sample test. Berikut rumus yang digunakan dengan menggunakan tingkat kemaknaan 0,5.¹³

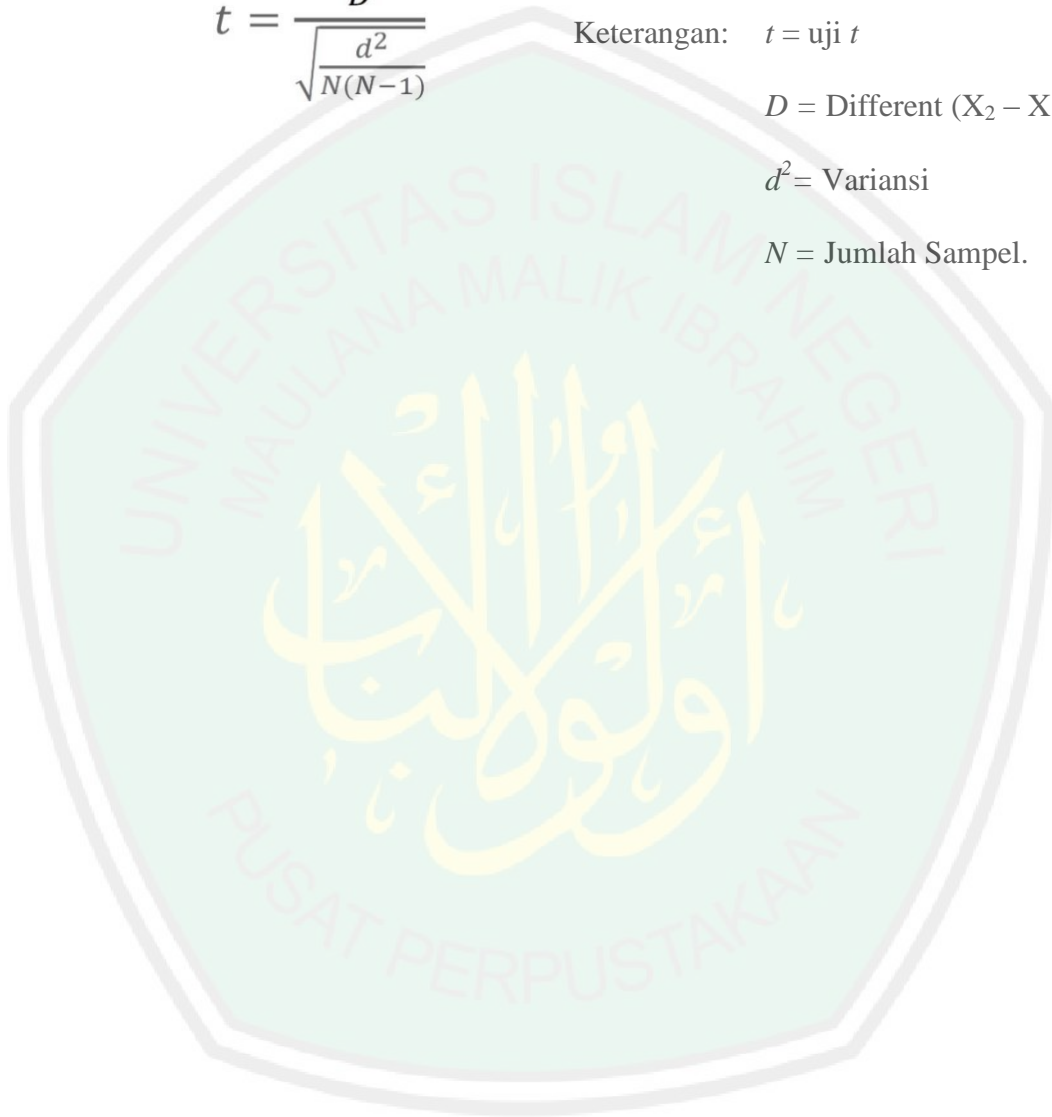
$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan: t = uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel.



¹³ *Ibid.*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Paparan Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Objek Penelitian

a. Profil Sekolah

SD Brawijaya Smart School Malang berdiri pada tahun 1987 yang dulu bernama SD Dharma Wanita Universitas Brawijaya bertempat di Jalan Cipayung No. 8 Malang Kelurahan Ketawanggede Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Di lokasi SD Brawijaya Smart School Malang terdapat tanaman pohon membuat suasana lingkungan yang rindang dan sangat mendukung suasana kegiatan belajar mengajar. SD Brawijaya Smart School Malang mempunyai tempat yang strategi yaitu di daerah perkotaan dan berada di lingkungan dunia pendidikan. Jarak ke kecamatan 10 km dan terletak pada lintasi otomi daerah yang berjarak 4 km – 6 km. SD Brawijaya Smart School Malang mempunyai status akreditasi dengan mendapatkan nilai B (Tahun 2009).

SD Brawijaya sudah mengalami perjalanan perubahan nama sekolah tahun 2010 yang dulu bernama SD Dharma Wanita Unibraw dan sekarang berganti menjadi SD Brawijaya Smart School Malang. Pada tahun 2009 mendapat akreditasi B dan pada tahun 2015 SD Brawijaya Smart School mendapatkan akreditasi A. Pada tahun 2010 penataan administrasi dan penggambaran sarana orasarana yang mulai digalakkan. Hal ini ditunjukkan untuk membentuk sekolah yang lebih baik dan di unggulkan terutama potensi Pendidik dan tenaga Kependidikan untuk kemajuan sekolah.

b. Visi, Misi, Tujuan dan Motto sekolah

Visi dan Misi Sekolah dengan ciri khas penekanan pada pembentukan karakter siswa, imtaq dan imtek dengan penambahan sarana IT yang cukup memadai dengan harapan proses pembelajaran semakin baik sesuai Visi dan Misi serta tujuan sekolah SD Brawijaya Smart School.

Visi

Terwujudnya insan indonesia yang cerdas (smart), memiliki standar moral yang tinggi dan kompetitif secara nasional dan global.

Misi

Mewujudkan insan unggul dalam etika moral berbasis religi, prestasi akademik, dan non akademik, mampu menguasai Bahasa Inggris, serta menguasai informasi dan teknologi.

Tujuan

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

Motto

“Be Smart With BSS”

2. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat oleh pengembang yaitu media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash sebagai media belajar siswa yang terdapat pada tema 8 subtema 3 "Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku" untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

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

a. Halaman Depan

Halaman depan berisi judul media pada media pembelajaran interaktif yang disesuaikan pada pengembangan ini yaitu tema 8 subtema 3 "Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku". Judul media ini ditampilkan dengan disertai ilustrasi musik.

Gambar 4.1 Halaman Depan Cover Media



Klik masuk pada petunjuk arah yang terdapat pada gambar pintu yang bertujuan untuk membuka materi yang terdapat pada pembelajaran ke 1 (satu) sampai pembelajaran ke 6 (enam).

b. Halaman Pendahuluan

Gambar 4.2 Halaman Pendahuluan/ Menu Utama



Pada bagian cover menu utama media adobe flash ini terdiri dari tema, subtema beserta judul pada subtema, dan kelas pengguna, kemudian pada bagian kanan bagian bawah terdapat pengaturan suara iringan musik pada media ini dan dipojok kiri bagian bawah *play sound* terdapat tanda (X) yang artinya tanda keluar/*close* pada program ini. Pada tombol *icon* kuning memuat pembahasan tentang kompetensi dasar, kompetensi inti dan tujuan pembelajaran. *Icon* berwarna hijau adalah isi materi yang ada pada setiap pembelajarannya disertai dengan *icon* yang sesuai dengan isi/kandungan materi. *Icon* berwarna merah muda adalah profil pembuat, *icon orange* kumpulan-kumpulan soal yang ada pada pembelajaran 1

sampai pembelajaran 6, kemudian *icon* hijau yang dibawah adalah kumpulan video.

c. Isi/Materi

1. Pembelajaran ke 1



Gambar 4.3 Slide Pembelajaran 1



Klik pembelajaran 1 jika membuka materi pertama. Adapun materi yang terdapat pada pembelajaran ke 1 ini adalah tentang daerah pantai. Pada pembelajaran ke 1 ini fokus pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Matematika, SBdP dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Pembelajaran ke 2



Gambar 4.4 Slide Pembelajaran 2



Klik pembelajaran ke 2 untuk melakukan kegiatan pembelajaran ke 2. Tampilan pada gambar diatas merupakan salah satu gambar yang terdapat pada materi tentang daerah perkotaan. Pada pembelajaran ke 2 ini fokus pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Matematika dan SBdP.

3. Pembelajaran ke 3



Gambar 4.5 Slide Pembelajaran 3



Klik pada pembelajaran ke 3. Pada pembelajaran ke 3 ini materi yang dibahas tentang daerah pegunungan. Gambar yang ditampilkan pada gambar diatas adalah salah satu gambar/*slide* yang menampilkan salah satu jenis pekerjaan yang sesuai pada daerah pegunungan. Fokus pembelajaran pada IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn.

4. Pembelajaran ke 4



Gambar 4.6 Slide Pembelajaran 4



Klik pada pembelajaran ke 4, untuk melakukan kegiatan pada pembelajaran ke-4. Pada gambar di atas adalah salah satu *slide* isi pembelajaran ke 4. Adapun fokus pembelajarannya adalah PJOK, PPKn, IPA dan IPS.

5. Pembelajaran ke 5



Gambar 4.7 Slide Pembelajaran 5



Klik *icon* yang terdapat pada pembelajaran ke 5 untuk melakukan kegiatan pada pembelajaran ke 5. Adapun pembelajaran ke 5 fokus pada pelajaran IPS, PPKn dan Bahasa Indonesia. Gambar diatas adalah salah satu tampilan/*slide* yang terdapat pada pembelajaran ke 5.

6. Pembelajaran ke 6



Gambar 4.8 Slide Pembelajaran 6



Klik pada pembelajaran ke 6 untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

d. Video Pada tema 8 Subtema 3

Pada *icon* video merupakan kumpulan video yang ada pada tema 8 subtema 3 yang terdapat 4 (empat) macam video. Video 1 terdapat pada materi SBdP pada pembelajaran-1. Pada video 2 terdapat pada pembelajaran-1 pada

materi pengasapan ikan. Video 3 terdapat pada pembelajaran-4 yang menceritakan tentang salah satu contoh kegiatan panen raya. Video 4 terdapat pada pembelajaran -4 mata pelajaran PJOK.



Gambar 4.9 Slide Video



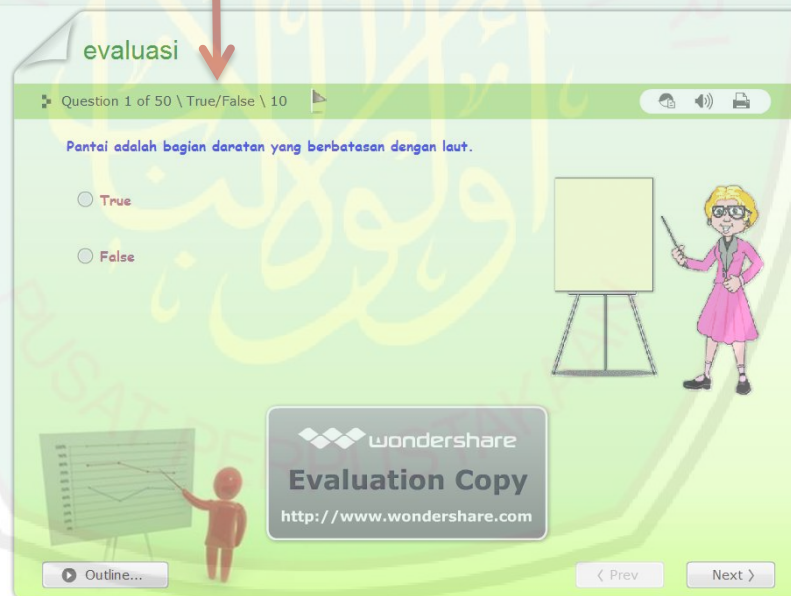
e. Evaluasi Pembelajaran

Pada *icon* yang berwarna *orange* merupakan kumpulan latihan-latihan soal dari pembelajaran ke-1 sampai pembelajaran ke-6. Jenis soal pada evaluasi pembelajaran ini ada 10 macam, antara lain: *True/False*, *Multiple Choice*,

Multiple Response, Fill in the Blank, Matching, Sequence, Word Bank, Click Map, Short Essay dan Blank Page, jumlah soal yang terdapat pada quiz creator ini keseluruhan ada 50 soal.



Gambar 4.10 Slide Evaluasi Pembelajaran



f. Biografi Pengembang



Gambar 4.11 Slide Biografi Pengembang



3. Validasi Produk Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash

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

Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen ahli pembelajaran tema 8 sebagai ahli isi/materi pembelajaran tematik dan lebih cenderung ahli dibidang geografi, karena materi yang dikembangkan oleh penulis lebih ke pembelajaran IPS (geografi). Tahap kedua penilaian produk media pembelajaran adobe flash ini diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh salah satu dosen dari fakultas tarbiyah sekaligus dosen pengajar difakultas Humaniora dan Budaya sebagai ahli media, tahap ketiga diperoleh dari penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yaitu salah satu perwakilan guru bidang studi tematik kelas IV SD sebagai ahli pembelajaran tematik kelas IV SD/MI, dan tahap selanjutnya yaitu tahap keempat dilakukan penilaian terhadap hasil produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang secara keseluruhan yang berjumlah 27 siswa sebagai responden.

1. Hasil Validasi Ahli

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

Tabel 4.1
**Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Isi, Ahli Media,
dan Ahli Bidang Studi**

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

Tabel 4.2
**Kriteria Penskoran Kuisisioner Angket Untuk Siswa Kelas IVA SD/MI
Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash**

Jawaban	Skor
a	4
b	3
c	2
d	1

Sedangkan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan dan kemenarikan digunakan konversi skala tingkat pencapaian seperti yang ada pada bab 3 tabel 3.2.

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

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

1) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Berdasarkan penilaian pada data kuantitatif terhadap produk pengembangan yang dilakukan oleh ahli isi/materi: dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Terhadap Media Interaktif Berbasis Adobe Flash

No	Pernyataan	$\sum X$	$\sum X_1$	Persen (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3	Materi Mudah dipahami	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

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

b) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui rumus prosentase tingkat pencapaian, maka hasil prosentase yang dilakukan oleh ahli materi dan dikonversikan dengan tabel skala 4, keseluruhan mencapai 92,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Tingkat validitas ahli isi/materi menunjukkan data hasil validasi ahli isi/materi pada pembelajaran tematik terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD/MI

adalah 70% menyatakan valid, yaitu pada item 1,2,3,6,8,9 dan 10. Sedangkan 30% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 3, 4 dan 7.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan penilaian dari hasil data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi/materi pembelajaran tematik dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran sebagaimana paparannya pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kritik Dan Saran Ahli Isi/Materi Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash

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

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

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

3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran dipaparkan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.5

Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Validasi Ahli Isi/Materi

No	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Point pada materi		
2	Keterangan ditiap gambar		
			

Lanjutan..			
3	Pengulangan kata harus diperbaiki (dihapus)		

Semua data dari hasil review, penilaian, baik kritik dan saran dari ahli materi pembelajaran tematik dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada siswa kelas IV SD/MI.

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli desain media i pembelajaran tematik kelas IV SD/MI adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “ Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.6

1) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Desain Media Terhadap Media Interaktif Berbasis Adobe Flash

No	Pernyataan	Σx	Σx_i	Persen (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1	Kemenarikan pengemasan desain cover pada Media Adobe Flash	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian gambar pada cover Media Adobe Flash	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Kemenarikan visualisasi pada Media Adobe Flash	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Komposisi warna pada tampilan Media Adobe Flash	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5	Kemenarikan ilustrasi gambar pada Media Adobe Flash	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6	Bagaimana dengan kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam Media Adobe Flash	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7	kemenarikan tampilan isi materi pada Media Adobe Flash	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan insentif	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
9	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
10	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
JUMLAH		40	40	100%	Valid	Tidak Revisi

b) Analisis Data

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

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

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash menunjukkan data hasil validasi ahli desain media pada pembelajaran tematik terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD/MI adalah 100% menyatakan valid, yaitu pada keseluruhan item.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan penilaian dari hasil data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain pembelajaran tematik dalam

pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran sebagaimana paparannya pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7
Kritik Dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash







Nama Subyek Uji Ahli	Kritik Dan Saran
Ahmad Makki Hassan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beberapa gambar dijadikan <i>slide show</i> 2. <i>View beaground</i> diperjelas 3. Symbol pada cover di pindah 4. Judul video





Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas ada beberapa point yang terdapat pada beberapa slide yang harus diperbaiki untuk penyempurnaan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash. Sedangkan secara keseluruhan media pembelajaran tersebut menurut ahli desain media sudah bagus dan menarik.



3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran dipaparkan pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media

No	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Pada pembelajaran 1 hasil kerajinan membuat pigora pada gambar, contohnya dijadikan slide, gambarnya ditambahkan.		
2	Pembelajaran 3 slide II gambar di slide		
3	Beaground diganti yang jelas	 	 

		 <p>Pembelajaran 3</p> <p>Saat ini daerah tempat tinggalku mulai panas karena pohon-pohon yang sudah berkurang.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana menurutmu kondisi daerahku sekarang? 2. Mengapa menanam pohon itu membuat lingkungan menjadi sejuk? 3. Bagaimana dengan udara di daerah tempat tinggalmu? 4. Bagaimana cara supaya daerah tempat tinggalmu menjadi sejuk? 	 <p>Pembelajaran 3</p> <p>Saat ini daerah tempat tinggalku mulai panas karena pohon-pohon yang sudah berkurang.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana menurutmu kondisi daerahku sekarang? 2. Mengapa menanam pohon itu membuat lingkungan menjadi sejuk? 3. Bagaimana dengan udara di daerah tempat tinggalmu? 4. Bagaimana cara supaya daerah tempat tinggalmu menjadi sejuk?
4	Symbol pada cover di pindah	 <p>Tempat Tinggalku</p> <p>KI, KD dan Tujuan</p> <p>1 2 3 4 5 6</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada pojok kanan atas tanda close dan pengaturan suara • Pojok kiri atas keterangan tema 8 subtema 3 • Pada atas bagian tengah bertulis “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” • Pada tiap <i>icon</i> tidak bergambar 	 <p>Tema 8 Tempat Tinggalku</p> <p>KI, KD dan Tujuan</p> <p>1 2 3 4 5 6</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada pojok kanan atas bertuliskan subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”. • Pojok kiri atas bertuliskan keterangan kelas IV SD/MI • Pada atas bagian tengah bertulis tema 8 “Tempat Tinggalku” • Pada tiap <i>icon</i> bergambar sesuai isi dari materi • Tanda close berada pada pojok kanan bawah. • Tanda pengaturan suara terdapat pada pojok kiri bawah

5	Judul Video		 <p data-bbox="1024 730 1333 800">Video kerajinan membuat pigura</p>
---	-------------	---	---

Semua data dari hasil review, penilaian, baik kritik dan saran dari ahli desain media dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada siswa kelas IV SD/MI.

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

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “ Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.9.

1) Data Kuantitatif

a) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli bidang studi pembelajaran yang terdapat pada produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash oleh Ibu Yeni Kartika Dewi S.Pd dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI Terhadap Media Interaktif Berbasis Adobe Flash

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Persen (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2	Media adobe flash ini memudahkan anda dalam mengajar pembelajaran tematik	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian Indikator dengan Materi	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam Media adobe flash Flash	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

6	Ketepatan pemilihan materi dapat menumbuhkan motivasi siswa	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian materi dengan gambar	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi yang diberikan	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
10	Apakah evaluasi dan latihan dalam menggunakan media adobe flash dapat membantu efektifitas siswa terhadap materi dalam belajarnya	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
JUMLAH		39	40	97,5%	Valid	Tidak Revisi

b) Analisis Data

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

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus tingkat pencapaian maka hasil prosentase yang dilakukan oleh ahli bidang studi pembelajaran tematik dan dikonversikan dengan tabel skala 4, keseluruhan mencapai 97,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria

kelayakan, maka skor ini berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas IVSD/MI menunjukkan data hasil validasi ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI terhadap produk yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD/MI adalah 90% menyatakan valid, yaitu pada item 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10. Sedangkan 10% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 4.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan penilaian dari hasil data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain pembelajaran tematik dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran sebagaimana paparannya pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10
Kritik Dan Saran Ahli Bidang Studi Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI
Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik Dan Saran
Yeni Kartika Dewi S,Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar dan materii ditambah yang lebih bervariasi sebagai pengembang 2. Secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran adobe flash yang digunakan baik dan menarik

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas ada beberapa *point* yang terdapat pada beberapa *slide* yang harus diperbaiki untuk penyempurnaan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash. Sedangkan secara keseluruhan media pembelajaran tersebut menurut ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI sudah bagus dan sangat menarik.

3) Revisi Produk

Semua data dari hasil review, penilaian, baik kritik dan saran dari ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada siswa kelas IV SD/MI.

d. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran pada siswa kelas IVA SD Brawijaya Smart School yang dilakukan selama 2 kali pertemuan sebagai sampel. Pelaksanaan penelitian uji coba pada pertemuan hari pertama dilakukan dengan tanpa menggunakan media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti, akan tetapi memakai media *Power Point*. Pada pertemuan hari kedua peneliti melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan produk pengembangan berupa media interaktif berbasis adobe flash. Adapun data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan adalah dipaparkan dalam tabel 4.11 sebagai berikut:

1) Validasi Produk Oleh Subjek Uji coba Kelas Eksperimen

a) Paparan Data Kuantitatif

Paparan data hasil uji coba lapangan dengan menggunakan media (*treatment*) dengan responden yang sama dengan kelas sebelum menggunakan media disajikan pada tabel berikut ini;

Tabel 4.11

Data Penilaian Media Ajar Interaktif Berbasis Adobe Flash Siswa Kelas IV

No Subjek Siswa	Aspek Penilaian										ΣN	X_1	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5
5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	95
6	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
7	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
8	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
9	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
11	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	36	40	90
12	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
14	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	40	95
15	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	40	92,5
16	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
17	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
18	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5
19	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5
20	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36	40	90
21	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
22	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36	40	90
23	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
24	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
25	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5
27	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
Σx	102	100	95	101	101	98	108	108	108	106	1027	1080	2567,5
Σx_i	108	108	108	108	108	108	108	108	108	108	1080	1080	2160
%	94,4	92,5	87,9	94,4	94,4	90,7	100	100	100	98,1	95	100	118,8

Keterangan:

- Aspek Penilaian 1 :Media adobe flash dapat memudahkan dalam belajar
- Aspek Penilaian 2 :Media adobe flash dapat memberikan semangat dalam belajar
- Aspek Penilaian 3 :Adobe flash dapat memudahkan dalam memahami materi
- Aspek Penilaian 4 :Kemudahan dalam mengerjakan latihan soal pada media adobe flash
- Aspek Penilaian 5 :Pendapat responden terhadap media adobe flash (Ukuran huruf, gambar, dan animasi)
- Aspek Penilaian 6 :Kalimat yang digunakan pada media sesuai dengan keadaan siswa
- Aspek Penilaian 7 :Petunjuk pada media adobe flash mudah dipahami
- Aspek Penilaian 8 :Media adobe flash lebih menarik dibandingkan dengan media audio visual
- Aspek Penilaian 9 :Perasaan responden setelah mempelajari materi-materi yang terdapat pada tema 8 subtema 3
- Aspek Penilaian 10 :Selama menggunakan media adobe flash responden tidak memerlukan bantuan orang lain.
- No subyek (1-27) :Responden siswa kelompok klasikal
- \bar{X}_i : Jumlah skor ideal dalam satu item
- ΣN : Jumlah skor tiap responden/siswa
- ΣX : Jumlah keseluruhan jawaban siswa
- ΣX_i : Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Berdasarkan penilaian angket kemenarikan siswa yang sudah dipaparkan pada table 4.11 pertanyaan yang disajikan dalam angket menyatakan sangat menarik dengan frekuensi 1-10 dengan prosentase 94,4, 92,5, 87,9, 94,4, 94,4, 90,7, 100, 100, 100, 98,1.



B. Hasil Uji Coba Lapangan

1. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Penyajian data *Pre-test* dan *Post test* yang di dapat dari siswa kelas IVA pada uji coba lapangan kelas kontrol disajikan pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12
Uji Coba Lapangan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i> (X_1)	<i>Post-test</i> (X_2)
1	Ahmad Diin Amara	50	64
2	Ahmad Zaidan Azhari	48	54
3	Alfa Romeo	54	70
4	Ardila Putri R.	44	64
5	Arfan Dian M.	70	80
6	Aura Gandhi R.	64	78
7	Bintang Dzakwan R.	60	70
8	Dewi Retno R.	80	84
9	Faiz Naufal K.	62	70
10	Hanacyma Tsabita	50	64
11	Haryo Akhmad F.	45	52
12	Isa Al-Fathi	44	68
13	Kiara Azzahra	68	70
14	Lovella Batrisiya	70	78

15	M. Iqbal Destiawan	44	58
16	M. Farrel Ardyansyah	50	64
17	M. Najah Sahya	42	58
18	M. Rizqy S.	78	64
19	Mulan Andjani	60	78
20	Rr. Kanafia Khalilah	48	54
21	Shevany Nur Alyssa	48	64
22	Tania Momtaza	40	50
23	Vanessa Frista	50	64
24	Yunita Ardiani	64	80
25	Abdurrafi Mukti	30	50
26	Raja Indra S	60	70
27	Jannet Faradisa	50	62
$\sum n=27$		54,55	66,00

Sedangkan hasil *pre test* dan *post test* kelas uji coba produk/kelas eksperimen disajikan pada tabel 4.13, sebagai berikut:

Tabel 4.13
Uji Coba Lapangan kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test (X₁)</i>	<i>Post-test (X₂)</i>
1	Ahmad Diin Amara	54	74
2	Ahmad Zaidan Azhari	72	86
3	Alfa Romeo	69	94
4	Ardila Putri R.	48	64
5	Arfan Dian M.	78	78
6	Aura Gandhi R.	68	88
7	Bintang Dzakwan R.	64	90
8	Dewi Retno R.	60	72
9	Faiz Naufal K.	76	82
10	Hanacyma Tsabita	52	82
11	Haryo Akhmad F.	58	84
12	Isa Al-Fathi	48	64
13	Kiara Azzahra	64	82
14	Lovella Batrisiya	72	96
15	M. Iqbal Destiawan	48	78
16	M. Farrel Ardyansyah	52	74
17	M. Najah Sahya	78	70
18	M. Rizqy S.	44	82
19	Mulan Andjani	54	80

20	Rr. Kanafia Khalilah	48	80
21	Shevany Nur Alyssa	64	92
22	Tania Momtaza	88	82
23	Vanessa Frista	54	86
24	Yunita Ardiani	80	92
25	Abdurrafi Mukti	68	86
26	Raja Indra S	64	80
27	Jannet Faradisa	70	82
$\Sigma n=27$		62,77	81,48

Berdasarkan hasil dari tabel 4.13 pada uji coba lapangan setelah menggunakan media tersebut di atas, dapat diketahui dengan mencari nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa nilai *Post test* sebelum menggunakan media adalah 66,00 dan rata-rata nilai *Post-test* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif adalah 81,48. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14

Hasil Nilai Rerata *Post test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Post-test (X₁)</i>	<i>Post-test (X₂)</i>
1	Ahmad Diin Amara	64	74
2	Ahmad Zaidan Azhari	54	86
3	Alfa Romeo	70	94

4	Ardila Putri R.	64	64
5	Arfan Dian M.	80	78
6	Aura Gandhi R.	78	88
7	Bintang Dzakwan R.	70	90
8	Dewi Retno R.	84	72
9	Faiz Naufal K.	70	82
10	Hanacyma Tsabita	64	82
11	Haryo Akhmad F.	52	84
12	Isa Al-Fathi	68	64
13	Kiara Azzahra	70	82
14	Lovella Batrisiya	78	96
15	M. Iqbal Destiawan	58	78
16	M. Farrel Ardyansyah	64	74
17	M. Najah Sahya	58	70
18	M. Rizqy S.	64	82
19	Mulan Andjani	78	80
20	Rr. Kanafia Khalilah	54	80
21	Shevany Nur Alyssa	64	92
22	Tania Momtaza	50	82
23	Vanessa Frista	64	86
24	Yunita Ardiani	80	92
25	Abdurrafi Mukti	50	86

26	Raja Indra S	70	80
27	Jannet Faradisa	62	82
$\Sigma n=27$		66,00	81,48

Dengan melihat rerata *Post-test* pada kelas perbandingan yaitu kelas control dan kelas eksperimen 66,00:81,48 maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari pada rerata nilai kelas kontrol ($81,48 > 66,00\%$). Maka terdapat peningkatan yang tinggi dalam perolehan belajar siswa sebesar 18,71% setelah belajar menggunakan produk pengembangan yang berupa media interaktif berbasis adobe flash. Dari analisis hasil penilaian *Pre test* dan *Post test* antara sebelum dan setelah menggunakan media terdapat perbedaan hasil prosentase tersebut, perbandingan hasil peningkatan tersebut adalah $18,71\% > 11,45\%$. Maka dapat dikatakan bahwa kedua media pembelajaran interaktif tersebut terbukti secara signifikan layak untuk dijadikan sebagai media panduan pembelajaran. Namun, tingkat efektivitas pembelajarannya lebih pada penggunaan media interaktif berbasis adobe flash. Oleh karena itu, selanjutnya data tersebut diperkuat dengan analisis t test.

2. Analisis Uji T

Berdasarkan pada tabel 4.15 yakni mencari apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa atau tidak. Adapun langkah-langkah uji T sebagai berikut:

1) Langkah Pertama yaitu Membuat H_a dan H_0 dalam Bentuk

Kalimat;

H_a = Terdapat perbedaan pada tingkat efektivitas belajar siswa yang dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan tingkat efektivitas belajar siswa yang dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik.

2) Langkah Kedua yaitu Mencari t_{hitung} dengan rumus;

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \text{Dan db} = N - 1 = 27 - 1 = 26 \text{ Siswa}$$

3) Langkah Ketiga yaitu Menentukan Kriteria

- a. Jika dinilai t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

b. Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya

H_0 ditolak dan H_a diterima.

4) Langkah Keempat yaitu Perhitungan Sebagaimana dipaparkan pada Tabel berikut;

Tabel 4.15

Hasil Nilai Rerata Post test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai		$(X_2 - X_1)$	d^2
		Post-test (X_1)	Post-test (X_2)		
1	Ahmad Diin Amara	64	74	10	100
2	Ahmad Zaidan Azhari	54	86	32	1024
3	Alfa Romeo	70	94	24	576
4	Ardila Putri R.	64	64	0	0
5	Arfan Dian M.	80	78	-2	4
6	Aura Gandhi R.	78	88	10	100
7	Bintang Dzakwan R.	70	90	20	400
8	Dewi Retno R.	84	72	-12	144
9	Faiz Naufal K.	70	82	12	144
10	Hanacyma Tsabita	64	82	18	324
11	Haryo Akhmad F.	52	84	32	1024
12	Isa Al-Fathi	68	64	-4	16

13	Kiara Azzahra	70	82	12	144
14	Lovella Batrisiya	78	96	18	324
15	M. Iqbal Destiawan	58	78	20	400
16	M. Farrel Ardyansyah	64	74	10	100
17	M. Najah Sahya	58	70	12	144
18	M. Rizqy S.	64	82	18	324
19	Mulan Andjani	78	80	2	4
20	Rr. Kanafia Khalilah	54	80	26	676
21	Shevany Nur Alyssa	64	92	28	784
22	Tania Momtaza	50	82	32	1024
23	Vanessa Frista	64	86	22	484
24	Yunita Ardiani	80	92	12	144
25	Abdurrafi Mukti	50	86	36	1296
26	Raja Indra S	70	80	10	100
27	Jannet Faradisa	62	82	20	400
$\Sigma n=27$		66,00	281,48	434	10204

Berikut adalah hasil perbandingan nilai rerata *Post test* dengan rumus uji-t:

$$\bar{D} = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{434}{26}$$

$$\bar{D} = 16,69$$

Keterangan : t = uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

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

$$\frac{16,69}{\sqrt{\frac{10204}{27(27-1)}}}$$

$$= \frac{16,69}{\sqrt{\frac{10204}{27(26)}}} = \frac{16,69}{\sqrt{\frac{10204}{702}}}$$

$$= \frac{16,69}{\sqrt{14,53}} = \frac{16,69}{3,811}$$

$$= 4,379$$

5) Langkah Kelima adalah Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 4,379$$

$$t_{tabel} = 1,703$$

6) Langkah Keenam adalah Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,379$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,703$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash. Pada tabel 4.15 dapat diketahui bahwa rata-rata atau hasil *mean Post Test* pada kelas eksperimen adalah $X_2 = 81,48$ lebih besar dibandingkan hasil *Post Test* pada kelas kontrol yaitu $X_2 = 66,00$ ($81,48 > 66,00$). Sedangkan nilai rerata *mean Pre test* pada kelas kontrol dan eksperimen yang terdapat pada tabel 4.12 dan 4.13 adalah $62,77 > 54,55$. Maka menunjukkan bahwa dari hasil *Post test* mengalami peningkatan sebesar 15,48. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 3, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash

Strategi pengelolaan pembelajaran sangat penting dalam sistem strategi pembelajaran secara keseluruhan. Bagaimanapun baiknya perencanaan strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian pembelajaran, namun jika strategi pengelolaan tidak diperhatikan maka efektivitas pembelajaran tidak bisa maksimal.¹ Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD/MI ini didasarkan pada kenyataan bahwa sekolah tersebut belum pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis adobe flash. Khususnya pada kegiatan pembelajaran yang berjalan pada kurikulum 2013 ini yaitu tematik integratif.

Dengan demikian hasil produk dari pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi belum adanya penggunaan media interaktif berbasis adobe flash

¹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm.11

pada pembelajaran tematik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas IV SD/MI.

Prosedur pengembangan ini ditempuh melalui lima tahap yang meliputi tahap analisis, desain, merancang desain, pengembangan desain, implementasi² dan evaluasi sebagaimana pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan tersebut saling berinteraksi dalam proses pengembangan dalam mencapai tujuan penelitian. Adapun tujuan tersebut yaitu meningkatkan pembelajaran yang efektif. Apabila pembelajaran yang diharapkan tersebut masih belum bisa efektif, maka perlu diadakan evaluasi. Namun jika dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran tersebut masih belum efektif maka perlu diadakan revisi untuk mencapai kriteria efektivitas pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah media interaktif berupa adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD/MI. Media interaktif yang dikembangkan ini digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami materi-materi yang terkandung didalamnya, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Media ini bukan hanya digunakan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

² Rusman, *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal,152-155.

berlangsung saja, akan tetapi setelah belajar disekolah siswa bisa menggunakannya sebagai alat panduan belajarnya dirumah.

Multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, animasi, video dan bunyi dan jika digunakan untuk mengemas sebuah materi maka materi tersebut akan nampak lebih konkrit sehingga mampu memudahkan siswa dalam memahaminya. Hal ini juga sesuai dengan salah satu prinsip multimedia pembelajaran, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar terkait disajikan secara berdekatan.³ Oleh karena itu peneliti memilih media interaktif ini sebagai penunjang belajar siswa dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa kelas IV SD/MI.

Adapun kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 utama, yaitu: (1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik, (2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya, (3) Kemenarikan, artinya media pembelajarran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan

³ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm.271

media tersebut, (4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran⁴

Berdasarkan penjelasan pada teori diatas dijelaskan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan. Oleh karena itu produk yang berupa adobe flash ini peneliti kembangkan dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang ada pada tema 8 dan tujuan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Dalam pengoperasian media ini peneliti membuat petunjuk pembelajaran dengan jelas untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media dan mendesain semenarik mungkin supaya bisa merangsang perhatian siswa dalam belajar, sehingga dapat digunakan sebagai penunjang belajar siswa dalam meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar professional yang digunakan untuk membuat animasi-animasi yang interaktif dan dinamis. Flash didesain kemudian di *compact disk* (CD) kan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ini secara penuh melibatkan siswa dalam kegiatan belajar yang aktif sehingga terjadi proses, menanya, menalar, mengamati,

⁴Mulyanta dkk, *loc.cit.*

mencoba, mengkomunikasi sesuai dengan kegiatan berdasarkan pembelajaran *scientific learning*. Metode tersebut mampu mengarahkan siswa agar kreatif berpikir terhadap hal-hal yang dibutuhkan selama proses belajar berlangsung.

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

1. Media interaktif berbasis adobe flash yang dikembangkan ini adalah berisi materi yang terdapat pada tema 8 subtema 3” Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” yang meliputi enam pembelajaran
2. Tujuan dari media interaktif berbasis adobe flash ini adalah untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu pencapaian indicator pembelajaran pada Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar (KI&KD) yang tertera pada tabel 2.1, sehingga harapan guru dapat berjalan sesuai harapan. Adapun materi yang disajikan pada media interaktif berbasis adobe flash mengacu pada ruang lingkup pembelajaran tematik khususnya pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah tempat Tinggalku” sebagaimana dipaparkan pada tabel 3.1 yang membahas tentang ruang lingkup yang terdapat pada pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6.
3. Media interaktif berbasis adobe flash ini di desain semenarik mungkin dengan memperhatikan isi materi pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Dengan memberikan animasi-animasi yang

lucu yang dilengkapi dengan suara musik yang bertujuan agar ketika kegiatan pembelajaran berlangsung suasana tidak monoton.

4. Media interaktif berbasis adobe flash juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga memudahkan siswa untuk mengoperasikan penggunaan media interaktif ini. Selain itu, didalam media ini juga terkandung video yang berhubungan dengan kegiatan yang ada pada buku siswa tema 8 subtema 3, sehingga dengan adanya video tersebut yang lebih utamanya siswa bisa menalar dan mencobanya.
5. Pada setiap pembahasan dalam *slide* media adobe flash yang disajikan menggunakan gambar-gambar yang mendukung sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya.
6. Media interaktif berbasis adobe flash ini mengandung soal-soal yang untuk bahan ukur evaluasinya siswa yang meliputi kegiatan dan materi-materi yang ada pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”.
7. Setiap materi pada pembelajaran dilengkapi dengan latihan-latihan soal sebagai perenungan materi yang telah dipelajari dalam setiap topiknya.
8. Melalui media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini yang sebelumnya pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher center*), akan tetapi dengan menggunakan media tersebut maka pembelajaran juga berpusat pada siswa (*student center*), selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.

Adapun kelemahan pada media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berupa adobe flash ini adalah terletak pada proses penggunaannya yang kurang praktis membutuhkan alat pendukung dalam proses pengoperasiannya, yaitu; Laptop, *Proyektor* /LCD. Dan pembelajaran yang terdapat pada media interaktif ini terbatas pada subtema 3”Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”.

Pengembangan media interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD/MI ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli desain media, ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI dan digunakan dalam uji coba lapangan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran.

Hasil validasi dari beberapa subjek validator dikonversikan pada skala prosentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab 3 tabel 3.2.

1. Analisis Validasi Ahli Isi/Materi

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

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak mengukur kemampuan
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.

- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi pembelajaran tematik terhadap media interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada paparan sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar sangat sesuai dengan tema yang ada pada buku tematik yaitu kandungan tema 8 pada subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”.
- b. Kesesuaian materi dengan indikator sangat sesuai dengan pokok-pokok indikator tema 8 pada subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”.
- c. Materi mudah dipahami dengan sangat mudah, karena dengan diberikan gambar siswa dapat terpacu untuk belajar dan memahami materi pada tiap *slide*.
- d. Sistematika penyajian materi jelas dan sesuai dengan tema yang ada pada media interaktif adobe flash hasil dari pengembangan.
- e. Kebenaran isi materi yang disampaikan sangat jelas, karena materi yang disajikan pada media sesuai dengan yang ada pada buku.

- f. Kesesuaian latihan soal dengan materi sangat relevan, karena soal yang disajikan tidak keluar dari pembahasan mulai dari pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6.
- g. Kesesuaian gambar/bagan dengan materi sangat relevan, sehingga membuat siswa terangsang untuk mempelajarinya.
- h. Kejelasan uraian materi sangat sesuai dengan tema yang ada pada buku tematik tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”.
- i. Kejelasan petunjuk belajar jelas, sehingga dapat membantu siswa, guru atau pengguna untuk memudahkan cara penggunaan pengaplikasian media tersebut.
- j. Pemberian latihan soal untuk pemahaman materi sebagai peningkatan efektivitas belajar siswa sangat mengukur kemampuan siswa, karena dengan media pengembangan ini siswa dapat terpacu untuk belajar dengan semangat.

Dari data angket tanggapan yang diisi oleh Ibu. Ninja Panju Purwita M.Pd sebagai ahli isi/materi, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif dengan perolehan prosentase sebesar 92,5% berada pada kualifikasi valid, sehingga media pembelajaran interaktif ini tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik tema 8

subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” layak digunakan sesuai dengan validasi ahli materi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

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

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

- a. Kemenarikan pengemasan desain cover pada media adobe flash sangat baik, karena cover terlihat sangat menarik pengguna.
- b. Kesesuaian gambar pada cover Media Adobe Flash cukup baik, karena sudah sesuai dengan komponen-komponen pada materi.
- c. Kemenarikan visualisasi pada Media Adobe Flash sangat baik, karena dengan menggunakan media ini siswa akan berperan aktif semua.
- d. Komposisi warna pada tampilan Media Adobe Flash sangat baik, sehingga membuat pengguna khususnya siswa kelas IV menjadi tertarik untuk mengaplikasikannya.
- e. Kemenarikan ilustrasi gambar pada Media Adobe Flash cukup baik, sehingga antara materi yang disajikan dengan kondisi/keadaan sesuai.
- f. Bagaimana dengan kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam Media Adobe Flash cukup baik, sehingga tidak mempersulit pengguna ketika memahami tulisan tersebut saat membacanya.

- g. Kemenarikan tampilan isi materi pada Media Adobe Flash sangat baik, karena dengan dilengkapi banyak gambar yang unik siswa merasa terpacu untuk melihatnya yang kemudian membacanya untuk dipahami.
- h. Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan insentif sangat baik, karena dengan menggunakan media pengembangan ini siswa dapat mempelajarinya dengan mudah, sehingga meskipun materi yang disajikan pada buku tematik tersebut banyak namun akan terbantu jika mempelajari melalui media adobe flash.
- i. Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu sangat baik, karena dengan menggunakan media ini pembelajaran akan lebih mudah.
- j. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sangat baik, karena bahasa dan gambar yang disajikan sudah sangat sesuai sehingga dapat mendukung atau memacu siswa untuk memperhatikan, khususnya untuk kelas yang siswa-siswa tersebut sering ramai.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Bapak Ahmad Makki Hasan sebagai ahli desain media pembelajaran, dapat dihitung menggunakan prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif dengan perolehan prosentase sebesar 100% yang berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran interaktif ini tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada

pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” layak digunakan sesuai dengan validasi ahli desain media pembelajaran.

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

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

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

- a. Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran sangat baik, sehingga dapat memacu siswa untuk mempelajari. Khususnya pada materi 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”.
- b. Media adobe flash ini sangat memudahkan pendidik dalam mengajar pembelajaran tematik, sehingga ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan efektif, dan siswa bisa mempelajari sendiri untuk merefleksi materi yang telah diajarkan.
- c. Kesesuaian Indikator dengan Materi sangat sesuai sehingga paparan yang terdapat pada media dengan yang ada pada buku tematik sesuai.
- d. Kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam Media adobe flash cukup baik, sesuai dengan tema pokok pembelajaran.

- e. Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan sangat baik, sehingga memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan media untuk dipelajarinya.
- f. Ketepatan pemilihan materi dapat menumbuhkan motivasi siswa sangat baik, sehingga siswa yang biasanya sering ramai dikelas menjadi aktif belajar.
- g. Kesesuaian materi dengan gambar sangat baik, sehingga tampilan menarik perhatian siswa.
- h. Kesesuaian materi dengan soal evaluasi yang diberikan sangat baik, karena sudah sesuai dengan pokok bahasan.
- i. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar sangat baik, sehingga tidak mempersulit siswa untuk mempelajarinya.
- j. Bahan evaluasi dan latihan dalam menggunakan media adobe flash sangat membantu siswa dalam mengefektifkan belajarnya.

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh Ibu Yeni Kartika Dewi, S.Pd sebagai ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI, dapat dihitung menggunakan prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif dengan perolehan prosentase sebesar 97,5% yang berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran interaktif ini tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan

Daerah Tempat Tinggalku” layak digunakan sesuai dengan validasi ahli bidang studi pembelajaran pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.

4. Analisis Data Validasi Uji Coba Produk Media Pembelajaran Interaktif

Paparan data hasil dari angket berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk dari aspek pengguna berupa tanggapan yang diisi oleh keseluruhan responden setelah menggunakan media dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash yang diisi oleh siswa kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang yang berjumlah 27 siswa, dapat dihitung secara keseluruhan dengan menggunakan prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media interaktif berbasis adobe flash dapat memudahkan siswa dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 94,4%.
- b. Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran inteaktif berbasis adobe flash ini dapat memberikan semangat dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 92,5%.
- c. Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran

interaktif berbasis adobe flash ini siswa mudah memahaminya dengan persen kevalidan sebesar 87,9%.

- d. Nomor 4 menunjukkan bahwa latihan-latihan soal yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash ini mudah dengan persen kevalidan sebesar 93,5%.
- e. Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, desain yang meliputi ukuran huruf, gambar dan animasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash ini mudah dengan persen kevalidan sebesar 93,5%.
- f. Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, selama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash ini tidak menemukan kata-kata yang sulit dengan persen kevalidan sebesar 90,7%.
- g. Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, petunjuk yang terdapat dalam media adobe flash ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 100%.
- h. Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, Media adobe flash lebih menarik dibandingkan dengan media audio visual dengan persen kevalidan sebesar 100%.
- i. Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, setelah mempelajari materi-materi yang terdapat pada tema 8 subtema 3 sangat menyenangkan dengan persen kevalidan sebesar 100%.

- j. Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, selama menggunakan/mengaplikasikan media adobe flash ini siswa tidak merasa kesulitan dan tidak memerlukan bantuan orang lain dengan persen kevalidan sebesar 98,1%.

B. Analisis Tingkat Efektivitas Pembelajaran

1. Hasil *Pre test* dan *Post test*

Efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui pengujian. Menguji keefektifan pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.⁵ Adapun tujuan dari diadakannya *Pre test* dan *Post test* ini adalah untuk menguji keefektifan pembelajaran yang disesuaikan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis adobe flash ini dilihat dari hasil tes oleh subjek uji coba lapangan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dengan objek yang sama dan kelas yang sama akan tetapi berbeda pada penyampaian pembelajaran. Tujuan dari penggunaan penyampaian pembelajaran yang berbeda ini untuk melihat perbedaan tingkat kevalidan, keakuratan dan

⁵ Arief, S Sadiman, *op.cit.* hal 57

keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa adobe flash.

Berdasarkan hasil dari tabel 4.12 pada uji coba lapangan kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* adalah 54,55 dan rata-rata nilai *Post-test* adalah 66,00. Dengan melihat rerata *Post-test* yang lebih besar dibandingkan dengan hasil *Pre-test* ($66,00 > 54,55$). Maka menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perolehan belajar siswa sebesar 11,45%. Sedangkan hasil *Pre test* dan *Post test* hasil uji coba produk atau kelas eksperimen yang terdapat pada tabel 4.13 bahwa rata-rata nilai *Pre-test* adalah 62,77 dan rata-rata nilai *mean post-test* adalah 81,48. Dengan melihat rerata *mean Post-test* lebih besar yakni (81,48%) dari pada nilai rerata *pre-test* (62,77%) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang tinggi dalam perolehan belajar siswa sebesar 18,71% setelah belajar menggunakan produk pengembangan yang berupa media interaktif berbasis adobe flash.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran yaitu dengan melihat hasil rerata *mean Post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen 66,00 : 81,48 maka dapat disimpulkan bahwa rerata nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada rerata nilai kelas kontrol ($81,48 > 66,00$). Maka terdapat peningkatan yang tinggi dalam perolehan belajar siswa sebesar 18,71% setelah belajar menggunakan produk pengembangan yang berupa media interaktif berbasis adobe flash. Dari kedua media pembelajaran interaktif

tersebut terbukti secara signifikan layak untuk dijadikan sebagai media panduan pembelajaran. Namun, tingkat efektivitas pembelajarannya lebih pada penggunaan media interaktif berbasis adobe flash yang selanjutnya data tersebut diperkuat dengan analisis t test. Hasil perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,379$ lebih besar dari $t_{tabel} (1,703)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

2. Analisis Tingkat Efektivitas Pembelajaran

Pada hakikat pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu untuk keberhasilan pendidikan.⁶

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan apa yang belum diketahuinya melalui sosialisasi atau pelatihan-pelatihan, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, sehingga melalui aktivitas tersebut dapat merubah sikap, pengetahuan, maupun keterampilan diri seseorang. Aktivitas dan kreativitas pada diri seseorang itu sangat penting, terlebih pada setiap peserta didik karena hal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dikelas, lebih-lebih

⁶ Syaiful Sagala, *loc.cit.*

sebagai upaya pemecahan dalam kegiatan pembelajaran tematik dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Suatu pembelajaran dikatakan dapat efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama efektivitas pembelajaran, yaitu waktu kegiatan pembelajaran; (a) Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM), (b) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa, (c) Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan (d) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).⁷

Dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis adobe flash yang dijadikan sebagai media peneltian berupa pengembangan pada siswa kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.

Media interaktif berbasis adobe flash yang disajikan pada tema 8 subtema 3 pengoperasiannya dapat dipelajari dengan mudah dan sangat menarik karena dengan dilengkapi gambar-gambar, video, dan animasi-animasi beserta diiringi dengan suara musik siswa merasa termotivasi untuk

⁷Soemosmito Soenardi, *loc.cit.*

belajar, sehingga banyak siswa yang senang ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media adobe flash ini, terbukti ketika guru memberikan pertanyaan sekilas tentang materi yang telah dipelajari dari media adobe flash ini siswa berebut untuk menjawab, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan tidak monoton. Selain itu, ketika pembelajaran berlangsung terlihat bahwa media adobe flash dapat memicu rasa ingin tahu siswa untuk membaca, menyimak materi pada *slide –slide* selanjutnya.

Sedangkan efisiensi waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang terdapat pada tema 8 subtema 3 dapat terselesaikan sesuai waktu yang diberikan. Menurut pendapat Kemp dalam Daniar dijelaskan bahwa;

“Untuk mengukur efektivitas hasil pembelajaran dapat dilakukan dengan menghitung seberapa banyak siswa yang telah mencapai tujuan pembelajaran dalam waktu yang telah ditentukan. Pencapaian tujuan pembelajaran tersebut dapat terlihat dari hasil tes belajar siswa, sikap dan reaksi (respon) guru maupun siswa terhadap program pembelajaran”.⁸

Berdasarkan kalimat yang dijelaskan diatas bahwa efektivitas pembelajaran juga dapat dilihat dari uji tes dan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah *Pre test* dan *Post test* yang kemudian dibandingkan antara sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Jika hasil *Pre test* dan *Post test* lebih tinggi *Post*

⁸ Indikator dalam menentukan keefektifan pembelajaran, Kamli, *loc.cit*

test, maka pembelajaran dapat dikatakan meningkat. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan dengan menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk membandingkan antara dua keadaan yang berbeda. Didalam penelitian ini peneliti akan membandingkan nilai hasil belajar posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil efektivitas pembelajaran siswa. Statistik yang digunakan adalah dengan Uji-t.

Berdasarkan hasil prosentase uji tes pada kelas IVA secara keseluruhan sebelum menggunakan media adalah *mean Pre test* = 54,55%, dan *mean Post test* = 66,00%. Maka meningkat sebesar 11,45%. Sedangkan hasil prosentase uji test pada kelas yang sama secara keseluruhan dengan menggunakan media adobe flash adalah *mean Pre test* = 62,77% dan *mean Post test* = 81,48%. Maka meningkat sebesar 18,71%. Perbandingan antara prosentase peningkatan hasil belajar kelas sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media lebih besar setelah menggunakan media interaktif berbasis adobe flash dibandingkan sebelum menggunakan (18,71% > 11,45%). Sedangkan hasil perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,379$ lebih besar dari $t_{tabel} (1,703)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk terhadap media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada tema 8 subtema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang ini dapat dipaparkan kesimpulannya sebagai berikut;

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menghasilkan produk yang berupa media adobe flash pada tema 8 subtema 3 yaitu tentang “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” yang di *compact disk* (CD) kan dan telah teruji kevalidan dan keefektifannya. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari validator ahli serta penilaian guru bidang studi dan siswa kelas IVA SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang sebagai pengguna media pembelajaran, untuk memperoleh kevalidan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan validasi terhadap tiga ahli, diantaranya adalah; (1) Hasil uji kevalidan oleh ahli materi perolehan prosentase kevalidan mencapai 92,5% (2) Hasil validasi oleh ahli desain media perolehan prosentase kevalidan mencapai 100% dan (3) Hasil validasi oleh ahli bidang studi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI perolehan prosentase kevalidan mencapai 97,5%.

Hasil dari para validator dinyatakan valid atau layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran hasil dari pengembangan.

2. Pengembangan media interaktif berbasis adobe flash terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Untuk mengetahui peningkatan efektivitas pembelajaran tersebut peneliti melakukan analisis antara nilai rerata atau *mean Post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap efektivitas pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil penilaian rerata *mean Post test* antara sebelum dan setelah menggunakan produk pengembangan lebih besar kelas eksperimen yaitu sebesar (81,48>66,00). Sedangkan hasil perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,379$ lebih besar dari $t_{tabel} (1,703)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya: Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya terlebih mengenai pengembangan pembelajaran tematik dengan lebih sempurna lagi.

2. Bagi Guru (Pendidik): Dengan adanya kemajuan saat ini seperti halnya pengembangan dalam bidang *Ilmu Teknologi* (IT), sebagai guru yang notabnya sudah diberi tanggung jawab untuk memfasilitasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar alangkah lebih bagus dan akan lebih fariatif lagi jika dalam mengajar mampu mengolah materi dan cara penyampaianya dengan media-media yang tepat dan dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah.



DAFTAR PUSTAKA

- Munir, Abdul, dkk, 2005, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Kustandi, Cecep, 2011, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Haryanto, *Pengertian Media Pembelajaran*, diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>, Pada tanggal 22 oktober 2014 jam 10.06 wib
- Wawancara dengan Ibu Yeni, Guru Kelas IVA, Hari Sabtu, 04 April 2013, pukul 09.12 WIB
- Afhi, *Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran*, diakses dari <http://afhie-cirebon.blogspot.com/2011/12/pengertian-pengembangan-media.html>, pada tanggal 22 oktober 2014 jam 02.33 wib.
- Trianto, 2010, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Arsyad, Azhar, 1997, *Media pengajaran*, Jakarta: PT grafindo Persada.
- Anitah, Sri, 2010, *Media Pembelajaran*, Surakarta: Yuma Pustaka.
- Mulyanta dkk, 2009, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta,)
- Wikipedia, *Adobe flash*, (http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, diakses pada 27 September 2014, jam 12.00 wib).
- Eka Hasanah Wati 2014, ”*Pengembangan Bahan Ajar IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dan Lingkunganmya Siswa Kelas IV Melalui Penambahan CD Pembelajaran Di MI Sunan Giri Kota Malang*”, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Malang.
- Sagala, Syaiful, 2010, *Supervisi Pembelajaran* (Bandung; Alfabeta)

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2014, *Buku Pdf Tematik Tema 8, Tempat Tinggalku*, (Jakarta, Tematik Terpadu Kurikulum 2013).
- Indikator dalam menentukan keefektifan pembelajaran*, Kamli, (<http://Indikator dalam menentukan keefektifan pembelajaran.htm>.diakses 24 September 2014 jam 20.28 wib).
- Soenardi, Soemosasmito, 1998, *Dasar Proses Dan Efektifitas Belajar Mengajar*, Jakarta: Depdikbud dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Arifin, Zainal, 2011, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Mirwahatul Rihi, "Pengembangan Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Pada Materi Benda dan Sifatnya Melalui Metode Discovery di SD Insan Amanah", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2005, hlm, 67
- Endang, Mulyatiningsih, *Pengembangan Model Pengembangan*, (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>, diakses 25 September 2014 jam 21.02 wib).
- Sadiman, Arief, S. 2003, *Media Pendidikan pengertian, pengantarnya dan pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,.
- Rusman, 2011, *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: alfabeta.
- Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Pres, 2008)
- Suharsimi Arikunto, 2003, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Subali, dkk, *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Anak*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Prodi Fisika UNNES no.8, Januari 2012

Wena, Made, 2010, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara.

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

Amiruddin, Zen, 2010, *Statistik Pendidikan*, Yogyakarta:Teras,

Subana dkk, 2005, *Statistika Pendidikan*, Bandung; Pustaka Setia.

Mayer, Richard, E. 2009, *Multimedia Learning*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

