

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TOUCH AND PLAY 3D IMAGES*
BERBASIS *ADOBE FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN
BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS IV
SD AL-ITTIHADYAH LAUT DENDANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SONIA PERTIWI SEMBIRING
NPM. 1802090128



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 26 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sonia Pertiwi Sembiring
NPM : 1802090128
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Touch and Play 3D Images Berbasis Adobe Flash terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A-**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.

3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

1.

3.

2.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Sonia Pertiwi Sembiring
NPM : 1802090128
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Touch and Play 3D Images* Berbasis *Adobe Flash* terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sonia Pertiwi Sembiring
 NPM : 1802090128
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Touch and Play 3D Images* Berbasis *Adobe Flash* Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta didik Kelas IV SD Al ittihadiah Laut Dendang

Nama Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
02 / April / 2025	Revisian Tentang Tabel Hasil Pretest / Posttest		
09 / Mei / 2025	Revisian tentang Tabel uji normalitas serta menambahkan Keterangan chi square		
13 / Mei / 2025	Revisian Bab II tentang teori bruner serta mencari penerapan faktorial		
16 / Mei / 2025	Revisian Di Bab IV mengenai Hasil Pretest / Post test		
18 / Mei / 2025	Revisian Di Bab V mengenai Kesimpulan untuk Menambahkan Hasil Post / Pretest		
10 / Juni / 2025	Revisian Di lampiran mengenai lembar observasi		
20 / Agustus / 2025	Revisian Ace surat pengesahan		

Medan, Agustus 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.


Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sonia Perttiwi Sembiring
NPM : 1802090128
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Touch and Play 3D Image Berbasis
Adobe Flash terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV
SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Touch and Play 3D Image Berbasis Adobe Flash terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Sonia Perttiwi Sembiring
NPM: 1802090128

ABSTRAK

Sonia Pertiwi sembiring , 1802090128 ,PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TOUCH AND PLAY 3D IMAGES* BERBASIS *ADOBE FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS IV SD AL-ITTIHADIYA LAUT DENDANG

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Touch and Play 3D images* berbasis *Adobe Flash* terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan Media *Touch and Play 3D images* Berbasis *Adobe Flash* Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang . **Tujuan penelitian ini adalah** Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Touch and Play 3D images* berbasis *Adobe Flash* terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD Al- Ittihadiyah Laut Dendan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan B Al-Ittihadiyah laut dendang yang terdiri dari 2 kelas yaitu sebanyak 60 siswa.sampel yang digunakan yaitu 2 kelas yaitu kelas IV A sebanyak 30 siswa dan kelas IV B sebanyak 30 siswa yang berjumlah seluruhnya ialah 60 siswa.teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ialah 1.uji homogenitas, 2. Uji normalitas . Data yang di peroleh dan di analisis dengan menggunakan Uji-t, yaitu uji Independent Sampel Test. Hal ini terlihat dari data analisis uji hipotesis dengan uji Independent Sampel Test menggunakan SPSS 20 for windows. Hasil dari uji u-test menunjukkan bahwa nilai sig (2 tailed)= 0,000 dengan pengambilan keputusan jika sig <0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya Pengaruh **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TOUCH AND PLAY 3D IMAGES* BERBASIS *ADOBE FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PESERTA DIDIK**

Kata Kunci: MEDIA PEMBELAJARAN *TOUCH AND PLAY 3D IMAGES* BERBASIS *ADOBE FLASH*

ABSTRACT

Sonia Pertiwi Sembiring, 1802090128, THE EFFECT OF TOUCH AND PLAY 3D IMAGES LEARNING MEDIA BASED ON ADOBE FLASH ON THE SPEAKING ABILITY OF FOURTH GRADE STUDENTS AT SD AL- ITTIHADIAH LAUT DENDAN

The purpose of this study is to determine the effect of using Touch and Play 3D Images learning media based on Adobe Flash on the speaking ability of fourth grade students at SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. This research uses a quantitative approach. The research problem is: Is there any effect of using Touch and Play 3D Images learning media based on Adobe Flash on the speaking ability of fourth grade students at SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang?

The objective of this research is to determine the effect of using Touch and Play 3D Images learning media based on Adobe Flash on the speaking ability of fourth grade students at SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. The population in this study consists of students from class IV A and IV B at SD Al- Ittihadiyah Laut Dendang, with a total of 60 students. The sample used in this study includes two classes: class IV A with 30 students and class IV B with 30 students, totaling 60 students. The data analysis techniques used in this research are: (1) homogeneity test, (2) normality test. The data obtained were analyzed using the Independent Sample t-test with SPSS 20 for Windows. The results of the t-test analysis show that the significance value (2-tailed) = 0.000. Based on the decision rule, if $\text{sig} < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant effect of using Touch and Play 3D Images learning media based on Adobe Flash on the speaking ability of students.

Keywords: Learning Media, Touch and Play 3D Images, Adobe Flash

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Touch And Play 3D Images Berbasis Adobe Flash Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang* “. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra. Hj Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.,** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum,** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sonia Pertiwi Sembiring

NPM : 1802090128

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Touch and Play 3D Images Berbasis
Adobe Flash terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SD 01
Bandar Mariah

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diteujui oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini

Nama Lengkap : Sonia Pertiwi Sembiring
NPM : 1802090128
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Touch and Play 3D Images* Berbasis
Adobe Flash terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV
SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang

Sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd.,I** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan proposal penelitian.
8. **Ibu Linda Siti Zulaikha.S.Pd.,M.Si** selaku kepala sekolah SD Al-Ittidahiyah yang telah memberikan mengizinkan saya untuk meneliti di sekolah tersebut
9. **Ibu Masitah Spd.I** selaku wali kelas, kelas SD Al-Ittidahiyah yang telah membantu saya memberikan beberapa saran-saran nya dalam melakukan penelitian ini.
10. Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan saya cintai karena mereka senantiasa selalu mendukung serta mendoakan saya tanpa pernah membandingkan proses saya dengan proses orang lain walaupun proses saya terbilang terlambat.
11. Termakasih kepada rekan saya santi ade gustami yang selalu memberikan support kepada saya selama saya Menyusun proposal ini.
12. Terimakasih juga kepada rekan-rekan saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk saya selama ini.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan proposal ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aminnn

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, Agustus 2025

Sonia Pertiwi Sembiring

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kerangka Teoritis	10
1. Kemampuan Berbicara	10
2. Media Pembelajaran	16
3. Media Pembelajaran <i>Touch and Play 3D Images</i> Berbasis <i>Adobe</i> <i>Flash</i>	16
4. Adpbe Flash Sebagai Software Media	19
5. Ahli Materi	25
C. Kerangka Konseptual	29

C. Hipotesis Penelitian	31
-------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian	33
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.3. Populasi dan Sampel	35
3.4. Instrumen Penelitian.....	36
3.5. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	43
A. Analisis Data	45
B.Uji Normalisasi.....	46
D.Uji Hipotesis.....	47

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	51
B. Implikasi	51
C. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	54
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Penelitian	34
Tabel 3.2 Siswa Kelas IV SD AL-Ittihadiyah.....	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Intrument Penilaian Kemampuan Berbicara	36
Tabel. 3.4 Kriteria Penilaian Butir Soal	37
Tabel 4.1 Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen	43
Tabel 4.2 Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol	43
Tabel 4.3 Hasil Statistik Deskriptif	45
Tabel 4.4 Uji Normalitas.....	46
Tabel 4.5 Uji Homogenitas	47
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	32
--------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk mendampingi siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap (Iswahyudi, 2014). Pembelajaran adalah suatu proses sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar baik di kelas maupun diluar kelas untuk menguasai kompetensi yang ditentukan.

Proses belajar mengajar adalah upaya sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Aqib, 2014). Pembelajaran melibatkan tiga komponen utama yaitu saling berinteraksi dan berkaitan tersebut menghasilkan suatu proses pembelajaran yang dapat diartikan sebagai kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks belajar mengajar.

Dalam lingkungan belajar, peserta didik dituntut untuk memiliki berbagai macam keterampilan dalam belajar. Seperti keterampilan berpikir (Rahma, 2017) merupakan keterampilan dalam menggabungkan sikap-sikap, pengetahuan, dan keterampilan-keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk dapat membentuk lingkungannya agar lebih efektif. Seperti padalannya yang harus dimiliki siswa dalam keterampilan berpikir yaitu dapat dibedakan menjadi kritis

dan berpikir kreatif.

Selain keterampilan berpikir, keterampilan berbicara juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan dalam menata gagasan dengan logis dan sistematis, kemudian menuangkan dalam bahasa yang sesuai dengan kaidah dan dengan cara pengucapan yang lancar dan jelas. Pembelajaran disekolah seharusnya melatih kemampuan berbicara siswa harus memiliki keberanian sehingga mampu bersaing dengan dunia luar (Nurgiyantoro, 2012).

Kemampuan berbicara sangat penting diterapkan dalam pendidikan Sekolah Dasar seperti yang diungkapkan oleh (Supriyadi, 2010) karena apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antarindividu maupun antar kelompok. Keterampilan berbicara penting untuk dikembangkan pada anak sebab dengan memperhatikan keterampilan berbicara, dapat diketahui berbagai perkembangan bahasa dan perilaku yang dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran umumnya guru yang lebih banyak mendominasi pembicaraan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang pada bulan Juli siswa kelas IV di sekolah tersebut belum mampu memahami materi pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat konvensional yaitu metode ceramah. Metode ceramah dapat menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak efektif, tidak menarik dan kurang menyenangkan. Guru di sekolah tersebut juga kurang menggunakan media gambar karena kurangnya sarana prasarana yang ada dalam

mendukung berjalannya proses pembelajaran. Media gambar tersebut belum mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran. Gambar yang diperlihatkan kurang menarik pada pembelajaran sebelumnya dikelas IV sehingga membuat siswa mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran.

Media gambar tersebut belum mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran. Gambar yang diperlihatkan kurang menarik dan membuat siswa mengalami kejenuhan saat pembelajaran. Media gambar yang digunakan guru memiliki kelebihan yaitu membantu guru untuk memperjelas materi yang sudah diajarkan pada siswa dan juga tidak memerlukan biaya dan waktu yang banyak untuk membuatnya. Media gambar juga memiliki kekurangan yaitu media gambar tersebut kurang menarik perhatian siswa, belum menumbuhkan keinginan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, dan juga membuat siswa cepat bosan dengan pembelajaran yang ada, selain itu kemampuan berbicara siswa belum dilatih secara optimal. Dampaknya siswa sulit menyampaikan pendapat, ide, atau hasil pemikirannya. Permasalahan diatas harus segera diselesaikan oleh guru. Peneliti menyarankan menggunakan media *touch and play 3D*.

Media *Touch and Play 3D images* adalah sebuah media yang inovatif dan menarik dapat membangkitkan semangat belajar siswa kelas IV, dimana media tersebut menggabungkan antara gambar 3D dan juga suara yang menunjang proses pembelajaran. Dengan media tersebut dapat melatih kemampuan berbicara siswa melalui suara yang ada pada gambar 3D tersebut. Media ini juga menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa sehingga mudah memahami materi yang dipelajari.

Penelitian media *Touch and Play 3D images* sudah banyak yang

melakukannya diantaranya yang meneliti media *Touch and Play 3D images* hasil penelitian bahwa pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* yang merupakan serangkaian tahapan dapat menghasilkan suatu produk yang berupa media *Touch and Play 3D images* yang dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi panca indra kelas IV berdasarkan hasil validasi para ahli dan juga hasil respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

Yang meneliti media *Touch and Play 3D images* penelitian yang dilakukan oleh (Wiratna, 2019) memperoleh hasil yaitu bahwa dengan mengembangkan media *Touch and Play 3D images* Menggunakan Adobe Flash pada pembelajaran tematik dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar dan dapat menambah wawasan siswa dengan adanya media baru yang mudah dipahami saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh (Husamah, 2014) memperoleh hasil penelitian bahwa pengembangan dengan menggunakan metode *research and devloment* yang merupakan serangkaian tahapan dapat menghasilkan suatu produk yang berupa media *touch and play 3d Images* yang dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi panca indera kelas IV berdasarkan hasil validasi para ahli dan juga hasil respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian sekarang peneliti akan meneliti kemampuan berbicara menggunakan media *Touch and Play 3D images* yang belum pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya . Maka dari itu penliti ingin meneliti langsung apakah ada pengaruh Media *Touch and Play 3D images* Berbasis Adobe Flash Terhadap

Kemampuan Berbicara siswa sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan agar memperoleh pengetahuan atau penemuan baru Sebagai pembuktian atau pengujian tentang kebenaran dari pengetahuan yang sudah ada dan sebagai pengembangan pengetahuan suatu bidang keilmuan mengenai suatu media pembelajaran yang berpengaruh pada pendidikan sekolah dasar khususnya pada kelas IV.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Media *Touch and Play 3D images* Berbasis Adobe Flash Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang** “.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan point penting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang digunakan oleh Guru kelas IV masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional
2. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik.
3. Pemanfaatan sarana prasarana yang ada disekolah, yang krusial untuk menjalankan media berbasis adobe flash , belum di optimalkan sebagai pendukung kegiatan diskusi yang inovatif.
4. Rendah nya kemampuan berbicara jenis berdiskusi siswa kelas IV terutama pada aspek seperti lafal,intonasi,kelancaran,sikap serta pemahaman.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas yaitu Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, maka Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “kemampuan berbicara peserta didik dan media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu:

- a. Bagaimana kemampuan berbicara pada siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang dengan menggunakan Media *Touch and Play 3D images* Berbasis Adobe Flash ?
- b. Bagaimana kemampuan berbicara pada siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang tanpa menggunakan Media *Touch and Play 3D images* Berbasis Adobe Flash
- c. Apakah ada pengaruh penggunaan Media *Touch and Play 3D images* Berbasis Adobe Flash Terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Tujuan penelitian ini adalah:

- A. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang yang menggunakan media *Touch and Play 3D images* berbasis Adobe Flash.
- B. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang yang tidak menggunakan media *Touch*

and Play 3D images berbasis Adobe Flash.

- C. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Touch and Play 3D images berbasis Adobe Flash terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD Al-Istiqomah Laut Dendang.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat penelitian ini yaitu ;

a. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan pengetahuan guru khususnya di bidang teknologi, guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan media yang berbasis multimedia yang digunakan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran .

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai penggunaan media *Touch and Play 3D images* Berbasis Adobe Flash yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

b) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD.

c) Bagi Peneliti

Memperoleh pengetahuan baru mengenai pemanfaatan dan penerapan

teknologi informasi dan dapat langsung mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi penelitian lain yang dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kerangka Teoritis

1. Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Kemampuan Berbicara

Menurut (Tarigan, 2015) mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata atau kemampuan mengucapkan kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sedangkan menurut (Dhieni, 2010) kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan kata-kata yang harus dimiliki pada setiap siswa baik sekolah dasar maupun dikelas rendah atau tinggi. Dengan memiliki kemampuan berbicara siswa dapat mengungkapkan pembelajaran dengan baik.

Adapun menurut (Mukti, 2011) bahwa kemampuan berbicara anak mengacu kepada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam menunjang keefektifitas kemampuan berbicara yang terdiri atas aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan yang akan dijelaskan sebagai berikut : (1) aspek kebahasaan yang mencakup, pengucapan vokal dan konsonan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi, pilihan kata, ketepatan sasaran pembicaraan, variasi kata, struktur kalimat, dan ragam kalimat. (2) Aspek non kebahasaan : sikap wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan orang lain, gerak-gerik mimik yang tepat, kenyaringan, kelancaran berbicara, dan penguasaan topik.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai kemampuan berbicara maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara ialah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Tujuan utama dari kemampuan berbicara ialah sebagai alat untuk mengomunikasikan laporan, hiburan, atau ajakan, juga untuk meyakinkan pendengar, mengajak atau mempengaruhi pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi dari pendengar, serta untuk memberitahu serta menghibur.

b. Faktor kebahasaan dan non kebahasaan dalam berbicara

a. Faktor Kebahasaan

Faktor kebahasaan yaitu faktor-faktor yang menyangkut masalah linguistic yang sebaiknya dipenuhi pada waktu seseorang berbicara agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Berikut ini pembahasan tentang faktor-faktor kebahasaan tersebut:

a) Ketepatan ucapan/pelafalan

Pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi Bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi Bahasa yang kurang tepat dapat membuat pendengar merasa bosan.

b) Penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai

Kesesuaian tekanan, nada dan durasi merupakan daya Tarik tersendiri dalam berbicara. Penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai akan menjadikan apa yang disampaikan menjadi menarik untuk didengarkan.

c) Diksi atau pilihan kata

Pemilihan kata hendaknya tepat, jelas dan bervariasi: jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar, misalkan kata-kata populer tertentu lebih efektif dari pada kata-kata muluk-muluk.

d) Ketepatan sasaran pembicaraan

Sasaran utama dalam berbicara adalah audiens yang mendengarkan. Sebaliknya senjata pembicara salah satunya adalah penyampaian dengan tat kalimat yang mudah dipahami atau komunikatif.

b. Faktor non kebahasaan

Keterampilan berbahasa tidak hanya didukung oleh faktor kebahasaan saja, tetapi juga di tentukan oleh faktor non kebahasaan. Berikut faktor-faktor non kebahasaan yang menunjang keberhasilan dalam berbicara di depan umum.

a. Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kikuk

Sikap yang wajar yang ditunjukkan oleh pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan integritas dirinya di hadapan pendengar . tentu saja sikap ini sangat banyak ditentukan oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi

b. Pandangan harus di arahkan kepada lawan bicara

Banyak pembicara kita saksikan tidak berkomunikasi secara tidak langsung ke pendengar, tetapi melihat keatas, ke samping, atau menunduk. Akibatnya perhatian pendengar berkurang.

c. Penguasaan topik

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan. Yujuaannya tidak lain

supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. jadi penguasaan topik ini sangat penting bahkan merupakan faktor utama dalam berbicara.

d. Kesiapan menghargai pendapat orang lain

Seorang pembicara hendaknya dalam menyampaikan sisi pembicaraan memiliki sikap terbuka dalam arti dapat menerima pendapat, bersedia menerima kritik, dan bersedia mengubah pendapatnya jika ternyata memang keliru.

c. **Tujuan berbicara**

Menurut (Wahyuni, 2016) tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal sebagai berikut:

1. Kemudahan berbicara

Siswa harus dapat kesempatan yang besar untuk melatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, tenang.

2. Kejelasan

Siswa berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya.

3. Bertanggung jawab

Latihan berbicara yang baik menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan sungguh-sungguh.

4. Membentuk pendengaran kritis

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam Bahasa yang di pelajati atau bahkan dalam Bahasa itu.

d. Indikator Kemampuan Berbicara

Menurut (Tarigan, 2015) adapun indikator kemampuan berbicara pada siswa sekolah dasar yaitu :

1. Kelancaran berbicara
2. ketepatan pilihan kata (Diksi)
3. Struktur kalimat
4. Kelogisan (penalaran)
5. Komunikatif/kontak mata

Adapun menurut (Sujono, 2014) indikator kemampuan berbicara pada siswa sekolah dasar yaitu :

1. Keterampilan menyimak (*Listening Skills*)
2. Keterampilan berbicara (*Speaking Skills*)
3. Keterampilan membaca (*Reading Skills*)
4. Keterampilan menulis (*Writing Skills*)

2. Media Pembelajaran

a . Defenisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif bagi murid. Media secara umum, bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima

oleh penerima, informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang bisa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung dari jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar (Miarso, 2013).

Menurut (Jupriyanto, & Cahyaningtyas, 2011) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan baik dan lebih sempurna.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Menurut (Hamalik, 2007) media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu :

1. Media pembelajaran membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami materi.
3. Dengan media pembelajaran bisa menciptakan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun kekurangan media pembelajaran menurut (Arsyad, 2016) yaitu :

1. Pembuatan media membutuhkan biaya yang cukup mahal
2. Visual yang terbatas
3. Tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diharapkan sehingga perlu dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu.

c. Cara Melatih Media pembelajaran

Adapun cara melatih media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Menganalisis potensi, kebutuhan dan karakteristik siswa didik
2. Merumuskan tujuan intruksional yang ingin dicapai.
3. Memilih, merubah dan merencanakan materi pembelajaran yang menarik

d. Cara Menilai Media Pembelajaran

Evaluasi media pembelajaran merupakan proses menilai media pembelajaran berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Dengan demikian, evaluasi media pembelajaran dapat dilakukan dengan menilai suatu jenis media berdasarkan kriteria.

e. Tujuan Media Pembelajaran

(Sanaky, 2013) Menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dalam bentuk : (a) mempermudah proses pembelajaran dikelas, (b) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, (c) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar. (d) membantu konsentrasi murid dalam proses pembelajaran. Dengan media tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang, sebab dengan menggunakan media murid akan lebih mudah memahami pelajaran. Media pembelajaran dapat membantu murid dalam menyerap materi pembelajaran lebih mendalam melalui media pemahaman murid.

f. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menciptakan suatu proses pembelajaran dan dapat membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi belajar terhadap murid.

(Hamalik, 2007) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan Belajar yang membawa pengaruh psikologis terhadap murid.

g. Manfaat Media Pembelajaran

(Sudjana, 2013) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada murid, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadi metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga murid tidak bosan, serta membantu murid lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain.

3. Media Pembelajaran *Touch and Play 3D Images* Berbasis *Adobe Flash*

a. Pengertian *Touch and Play 3D Images* Berbasis *Adobe Flash*

Menurut(Jupriyanto, & Cahyaningtyas, 2011) Media *Touch and Play 3D Images* adalah sebuah media yang inovatif dan menarik dapat membangkitkan semangat belajar siswa kelas Iv sekolah dasar, dimana media tersebut menggabungkan antara gambar 3D dan juga suara yang menunjang proses pembelajaran. Media ini juga menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah

dipahami oleh siswa sehingga mudah memahami materi yang dipelajari.

Pembuatan media *Touch and Play 3D Images* Berbasis *Adobe Flash* menurut (Iswahyudi, 2014) *Flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash* dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. *Flash* juga menjadi salah satu alternatif dalam pembuatan animasi bergerak yang kemudian kita kenal dengan istilah kartun.

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer dari produk unggulan *adobe system* yang digunakan untuk membuat gambar *vector* dan animasi gambar. Bahasa pemrograman yang digunakan oleh *Flash*. *Adobe Flash* menjadi *tool* yang dipilih untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu *adobe flash* yang merupakan program animasi yang juga mendukung pemrograman dengan *action scriptnya*, oleh karena itu program ini tepat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif karena mendukung animasi dan gambar. *Adobe flash* menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Touch and Play 3D*

(Mudjiono, 2012) mengemukakan kelebihan media *Touch and Play 3D* yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman secara langsung
2. Penyajian secara konkrit
3. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksinya maupun cara

kerjanya

4. Dapat memperlihatkan stuktur gambar secara jelas.

Adapun kekurangan media *Touch and Play 3D* menurut (Mudjiono, 2012)

adalah sebagai berikut :

1. Tidak bisa menjangkau sarana dalam jumlah yang besar
2. Penyimpanan memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit.

c. Cara Penggunaan Media

1. Buka aplikasi adobe flash
2. Lalu klik frame tempat dimana sebelumnya kita telah menyimpan hasil dari video yang telah kita buat.
3. Lalu klik video tersebut, Ketika vidio tersebut telah muncul maka akan terlihat pada tampilan awal yang berupa cover.
4. Dibawah tampilan cover tersebut terdapat tombol yang bertuliskan “masuk” lalu tekan tombol tersebut untuk melihat tampilan berikutnya
5. Setelah kita klik tombol tersebut, maka akan muncul beberapa Icon tombol yang berisikan materi dari panca indera seperti: materi, KD & Indikator, video, Quiz, panduan..
6. Silahkan klik tombol yang ingin di tampilkan atau di buka. Contoh apabila kita mengklik iIcon tombol video maka akan muncul video yang berisikan tentang materi panca indera.

4. *Adobe flash* Sebagai Software Media

a. Pengertian *adobe flash*

Flash pertama kali diperkenalkan oleh macromedia pada tahun 1997 dan telah memiliki standar interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada web. Mulai versi keduanya, *flash* dilengkapi dengan fitur untuk mengekspor animasi ke dalam format video menurut *Flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash* dibandingkan dengan program lainnya adalah hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil menurut (Iswahyudi, 2014).

Flash juga menjadi salah satu alternatif dalam pembuatan animasi bergerak yang kemudian kita kenal dengan istilah kartun. Dengan program ini kita bisa berkreasi sesuai selera serta imajinasi, satu hal lagi yang menjadi kehandalan program ini adalah memungkinkan penambahan sebuah program data base, walau sebenarnya ini tidak terlalu penting di dalam pembuatan presentasi (Fajarwati, 2016).

Beberapa kegunaan secara umum *adobe flash* dalam media pembelajaran (Rasyid, I., 2018)

- a. Bisa menampilkan navigasi yang lebih menarik.
- b. Mendukung fungsi audio atau visual bahkan keduanya.
- c. Memberikan fitur simulasi pada media.
- d. Memberikan tampilan *layout* lebih menarik dan bisa disesuaikan dengan tema.

Menurut (Suratno, 2012) *flash* memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan program lainnya yang sejenis, antara lain :

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan tombol movie atau objek yang lain.
- b. Dapat membuat transparasi warna dalam movie.
- c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lainnya.
- d. Dapat membuat Gerakan animasi yang mengikuti alur yang ditetapkan
- e. Dapat dikonversi dan di publikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe, diantaranya, swf, html, gif, jpg, png, exe, mov
- f. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap
- g. *Flash* program animasi berbasis *vector* memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek *vector*.

Kesimpulan yang dapat diambil menurut peneliti *adobe flash* adalah *software* yang digunakan untuk membuat suatu media audiovisual dan juga memiliki kemampuan menggambar animasi yang dapat menumbuhkan daya imajinasi serta mudah di pelajari. Kegunaan program ini yaitu dapat membuat gambar animasi, navigasi yang digunakan lebih menarik, penggabungan audio dan visual tampilan layout lebih menarik, dapat membuat transparasi warna dan dapat dikonversi dan dipublikasikan.

b. Mengenal element-element pada adobe flash

Drawing tools di adobe flash professional memungkinkan untuk membuat gambar dalam dokumen. Bentuk dan garis yang telah di ciptakan dalam flash professional, semuanya berbentuk grafis vector ringan. Hal ini untuk menjaga ukuran file FLA agar tetap kecil, di adobe flash juga dapat mengimport dan

memanipulasi vector,serta bitmap grafis yang telah diciptakan dari aplikasi grafis lain, berikut ini elemen-element pada adobe flash:

1. Vector dan bitmap graphics

a) Vector graphic

Vector adalah mendeskripsikan gambar dengan menggunakan garis (lines) dan kurva (curves). Hal ini juga termasuk memasukkan warna dan pengaturan posisi (Incorporated, 2012). sebagai contoh gambar bintang yang dihasilkan oleh titik-titik yang membentuk garis lurus. Warna bintang tersebut ditentukan oleh warna garis yang membentuknya.

Jika ingin mengedit gambar vector, artinya akan melakukan modifikasi pada properties dari garis dan kurva, seperti memindah , mengubah ukuran, membentuk Kembali, dan mengubah warna gambar vector.

b) Bitmap Graphics

Menunjukkan gambar dengan menggunakan titik-titik berwarna yang disebut dengan pixels. Titik-titik tersebut diatur dalam menggunakan kolom dan baris yang disebut dengan grid (Incorporated, 2012). Sebagai contoh , gambar bintang digambarkan oleh lokasi dan awarna tertentu dalam grid tertentu dengan it pixel yang berbeda-beda, tiap titik pixels mempunyai nilai bit (binary digit) tertentu yang membentuk warna gambar.

Ketika hendak mengedit gambar bitmap, artinya akan mengubah

pixels. Gambar bitmap tergantung dari resulasinya, mengedit gambar bitmap dapat merubah kualitas yang dihasilkan.

c) Shape dan Object

Shape dan object merupakan bagian yang paling dasar dari sebuah elemen dan simbol. Ketika menggambar dalam stage dengan memanfaatkan tools, bentuk pertama yang tercipta adalah shape atau object. Kemudian setelah menciptakan bentuk dasar, dapat memodifikasinya dari bentuk dasar ke dalam bentuk yang lain.

Jika mengaktifkan drawing object, artinya akan menggambar object. Begitu juga sebaliknya jika akan menggambar shape . untuk keterangan lebih lanjut, terdapat dalam Langkah-langkah berikut:

1. Tentukan bentuk yang diinginkan, contohnya lingkaran
2. Pilih oval tool melalui tools panel, shortcut yang dapat digunakan adalah tombol O.
3. Kemudian pastikan object drawing tidak aktif, shortcut yang dapat digunakan untuk mengaktifkan drawing object adalah dengan menekan tombol J pada keyboard.

d) Symbol

Symbol adalah graphic, button atau movie clip yang kita ciptakan sendiri secara manual di dalam adobe flash professional setelah melakukan convert object to symbol, symbol akan muncul di dalam library dan kita dapat menggunakan Kembali dengan melakukan drag move ke dalam stage. Object dapat di import dari file lain dan juga

dapat menyalin symbol untuk digunakan ke dalam stage.

Symbol memiliki beberapa jenis, diantara ialah sebagai berikut:

1. Graphic symbol : merupakan salah satu symbol yang dapat diciptakan dalam adobe flash professional. Dengan graphic symbol, gambar yang diciptakan adalah gambar statis (Incorporated, 2012)
2. Move clip symbol : dengan movie clip symbol, gambar yang diciptakan adalah gambar dinamis (Incorporated, 2012).
3. Button symbol : dalam symbol button terdapat empat frame klip video interaktif di dalam timeline adobe flash professional. bila memilih jenis tombol (button symbol) saat membuat sebuah symbol, flash menciptakan timeline dengan empat frame.

e) Component (user interface)

Komponen adobe flash professional dapat digunakan untuk membuat aplikasi interaktif. Beberapa komponen dapat menambah ukuran dokumen flash, tetapi komponen berikutnya menggunakan kerangka yang sama, tidak selalu menambah ukuran . meskipun demikian , hal tersebut dapat memengaruhi ukuran file SWF yang di publish, karena komponen yang dalam stage akan tersimpan di library.

Untuk menambah komponen pada stage , ikuti langkah-langkah berikut ini:

1. Tampilkan panel component dengan klik pada icon component (CTRL +F7) atau dari menu **Window>Component**.
2. Lakukan drag and move (klik kiri tahan) component yang anda

inginkan ke dalam stage.

f) Action script

Action script adalah Bahasa pemrograman runtime untuk lingkungan adobe flash player and adobe AIR. Hal ini memungkinkan agar lebih interaktif, melakukan penanganan data , dan masih banyak lagi fungsi yang dapat dilakukan menggunakan action script. (Incorporated, 2012).

c. Keunggulan dan kekurangan adobe flash

Keunggulan adobe flash dibandingkan dengan program lainnya ialah :

1. Dengan adanya action script memungkinkan untuk membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file
2. dapat ditampilkan dari berbagai media seperti web, CD-ROM, VCD,DVD, televisi,handphone,PDA, dan lainnya
3. dapat membuat website, cd-interaktif,animasi web,animasi kartun, permainan dan lainnya
4. ukuran file yang kecil dengan kualitas yang bagus.

Jadi, adobe flash merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh sebagian pihak, ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik, kebutuhan hardware yang tidak tinggi, dapat membuat website,cd-interaktif,animasi web yang dapat juga digunakan dalam Pendidikan.

Sedangkan kekurangan adobe flash adalah komputer yang ingin memainkan animasi flash harus memiliki flash player,dimana untuk menginstalnya harus online terlebih dahulu.

5. Ahli Materi

a. Sistem pencernaan manusia

Sistem pencernaan manusia adalah proses mengubah makanan menjadi zat yang lebih sederhana agar dapat diserap dan dimanfaatkan oleh tubuh.

b. Organ sistem pencernaan manusia

Sistem pencernaan terdiri dari organ utama dan organ tambahan, yaitu:

Organ Utama:

1. Mulut

Tempat awal proses pencernaan. Di dalam mulut terjadi pencernaan mekanik (oleh gigi) dan kimiawi (oleh enzim amilase dalam air liur).

2. Kerongkongan (Esofagus)

Saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung. Makanan didorong dengan gerakan otot peristaltik.

3. Lambung

Tempat pencernaan protein dengan bantuan enzim pepsin dan asam lambung (HCl). Di sini makanan diolah menjadi bubur halus yang disebut kim.

5. Usus Halus

Tempat utama penyerapan zat-zat gizi. Terdiri dari:

Duodenum (usus dua belas jari)

Jejunum (usus kosong)

Ileum (usus penyerapan)

6. Usus Besar

Menyerap air dan membentuk feses.

7. Anus

Tempat keluarnya sisa makanan (feses) dari tubuh.

c. Organ Tambahan (Kelenjar Pencernaan):

1. Hati (Liver)

Menghasilkan empedu yang membantu memecah lemak.

2. Kantong Empedu

Menyimpan dan mengeluarkan empedu ke usus dua belas jari.

3. Pankreas

Menghasilkan enzim-enzim pencernaan seperti amilase, lipase, dan tripsin.

d. Proses Pencernaan

Pencernaan terdiri dari:

Pencernaan Mekanik: Penghancuran makanan secara fisik (oleh gigi & otot lambung)

Pencernaan Kimiawi: Pemecahan zat makanan oleh enzim

2.2 Penelitian Yang Relevan

Peningkatan presentase rata-rata aktivitas siswa diikuti dengan pemahaman konsep berbicara melalui proses pembelajaran dengan penerapan kemampuan berkomunikasi dengan media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash. Hal ini sesuai dengan Teori J. Bruner (1999) , di tahapan simbolik. Bahasa adalah pola dasarnya, simbol dimanipulasi oleh peserta

didik. Peserta didik tidak terikat lagi oleh tahap enaktif dan ikonik. Peserta didik sudah mampu menggunakan notasi tanpa terpaut oleh objek asli. Pada tahap ini, simbol-simbol abstrak direpresentasikan di dalam pembelajaran (abstract symbols), yaitu simbol manasuka yang digunakan berdasarkan kesepakatan orang-orang.

Hasil penelitian terdahulu oleh Kristy Monyta Sulasichin dengan judul pengaruh pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif Adobe flash CS6 terhadap hasil belajar kelas XI IPS pada materi kompetensi yang dilakukan pada tahun 2022. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pemanfaatan media pembelajaran CD Interaktif Adobe Flash CS6 terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 serta perbedaan hasil belajar menggunakan CD Interaktif Adobe Flash CS6 dengan hasil belajar siswa menggunakan power point di MA Syamsul Huda Tegallingsah. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yaitu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Jumlah dari keseluruhan kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 yaitu 40 orang. Sampel dalam penelitian ini ialah dari kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan Uji N-Gain, kemudian teknik analisis secara statistiknya menggunakan uji prasyarat yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov (jika $n \geq 20$) atau dengan uji

Shapiro Wilk. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, memperoleh hasil penelitian yaitu pemanfaatan media pembelajaran CD Interaktif Adobe Flash CS6 sangat berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1. Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang menggunakan media pembelajaran CD Interaktif Adobe Flash CS6 dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 yang menggunakan media pembelajaran power point, nilai hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 lebih tinggi dari nilai hasil belajar kelas XI IPS 2.

Hasil penelitian terdahulu oleh Muhammad Ikhsan Arisqy, Jayanti Jayanti, Ida Suryani dengan judul penelitian Pengaruh Media Adobe Flash Cs6 Profesional terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 12 Air Kumbang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media Adobe Flash CS6 Profesional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 12 Air Kumbang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen bentuk eksperimen semu (Quasi Experiment), desain yang digunakan adalah “Desain pretest-posttest kontrol group design, dengan pemilihan kelompok yang diacak”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 12 Air Kumbang. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar yang berupa pretest dan posttes. Bahwa pada bagian “Equal variances assumed” diketahui nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau juga dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} = 5,115 > 1,67722$ maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan juga dilihat dari nilai “Mean difference” adalah sebesar 20,417. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $78.7500 - 58.3333 = 20,417$ dan selisih perbedaan tersebut adalah 12,382 sampai 28,452.

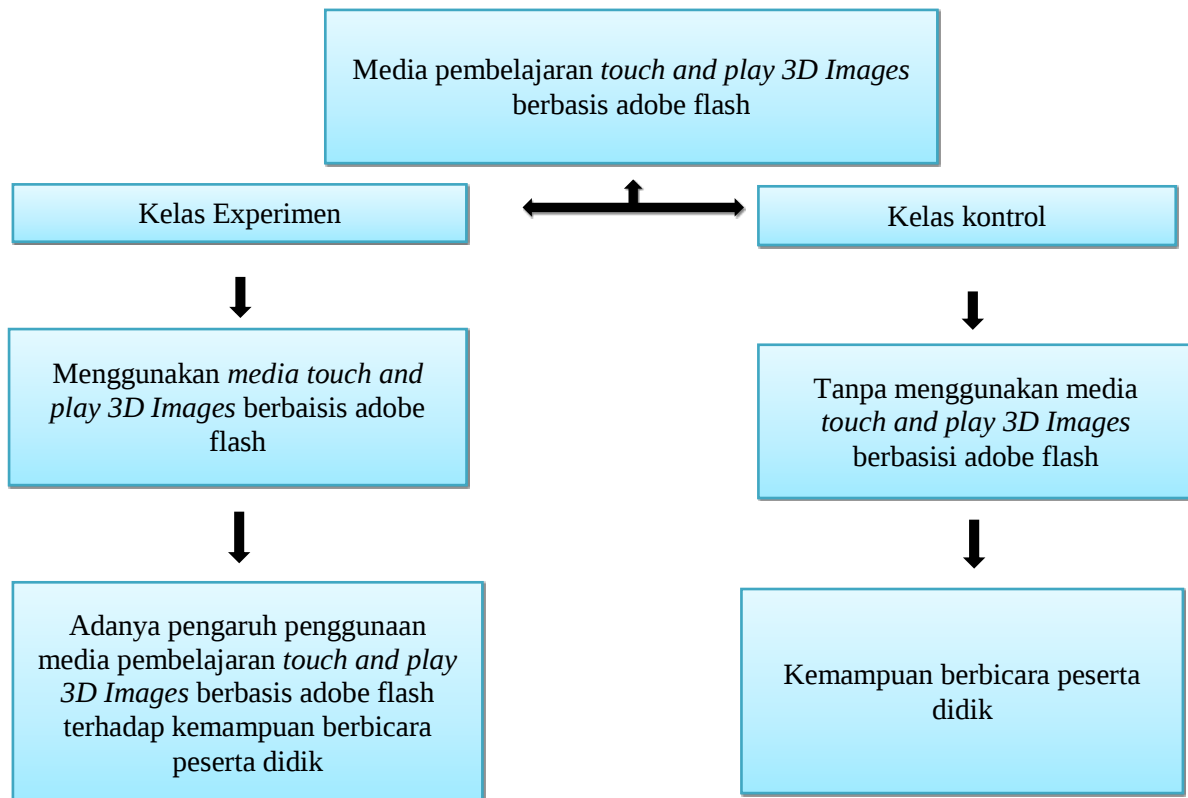
2.2 Kerangka Konseptual

Seorang guru di dalam melaksanakan kompetensi pedagogik dituntut untuk memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk didalamnya penguasaan, pemanfaatan dan penciptaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran disadari akan sangat membantu aktivitas pembelajaran, baik di dalam maupun diluar kelas. Disisi lain, keterbatasan alat-alat teknologi juga menjadi penyebab kurang maksimalnya usaha guru dalam memanfaatkan keberadaan media pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Itulah sebabnya dalam mengelola media, seorang guru harus mampu mengetahui dengan cermat kriteria-kriterianya serta tata caara pengelolaannya dalam pembelajaran.

Media video bisa disebut *adobe flash* dan gambarnya *Touch and Play 3D Images* . Artinya media ini merupakan gambar tiga dimensi dan menggabungkan suara dan gambar. Video sebagai salah satu media dalam pengajaran dan pembelajaran menunjukkan dampak yang positif. Video dan gambar tiga dimensi dapat membantu para guru mengetahui satu pendekatan baru yang bisa digunakan untuk menarik kemampuan berbicara siswa.

Oleh karena itu, video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kemerosotan pelajaran dan pembelajaran. video juga bisa dimanfaatkan untuk

hampir semua topik, tipe pembelajaran dan setiap ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi reaksi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak disini mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman murid terhadap materi ajar. Berikut adalah kerangka konseptual berdasarkan penelitian diatas.



Gambar 2.1 Kerangka konseptual (Tarigan, 2015)

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian sampai pembuktian melalui data.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H₀ : Tidak ada pengaruh media pembelajaran *Touch and Play*
3D Images berbasis Adobe *Flash* terhadap kemampuan berbicara
Siswa.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Touch and Play*
3D Images berbasis Adobe *Flash* terhadap kemampuan
berbicara siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Beberapa ciri khas pendekatan kuantitatif adalah: bersandar pada pengumpulan dan analisis data kuantitatif (numerik), menggunakan strategi survei dan eksperimen, mengadakan pengukuran dan observasi, melaksanakan pengujian teori dengan uji statistik. penelitian kuantitatif berusaha mencapai pemenuhan objektivitas dengan cara mengurangi kemungkinan adanya bias.

Penekanan pendekatan kuantitatif pada dimensi netralitas dan objektivitas diwujudkan dengan bersandar pada prinsip replikasi, merujuk pada prosedur yang sudah terstandarisasi, mengukur dengan menggunakan angka, dan menganalisis data tersebut dengan perangkat statistik (pardede 2009). penelitian kuantitatif merupakan penelitian di bidang ilmu-ilmu eksakta dengan aktivitas yang didasarkan pada disiplin ilmiah dari masing-masing ilmu, juga menggunakan materi perlakuan yang disusun dalam rancangan-rancangan yang sudah baku dengan tujuan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan.

Penelitian yang masuk kedalam penelitian kuantitatif adalah penelitian-penelitian ekperimental untuk menguji hipotesis yang dikemukakan. Definisi tersebut, memberi pemahaman bahwa pendekatan atau metode kuantitatif lazim digunakan dalam disiplin ilmu-ilmu sains dan eksakta, namun metode kuantitatif

juga banyak digunakan dalam penelitian pendidikan. Dalam penelitian kuantitatif pada ilmu sosial atau pendidikan, tugas peneliti adalah menguji adalah menguji suatu teori teori pendidikan dengan cara membuat hipotesa-hipotesa, membuat instrumen membuat hipotesis, dan menguji hipotesisnya.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode kuantitatif dan kualitatif sering dipasangkan dengan nama metode yang tradisional dan metode baru; metode positivistic dan metode postpositivistic, metode scientific dan artistic, metode konfirmasi dan temuan. Jadi metode kuantitatif sering dinamakan metode tradisional, positivistic, scientific dan metode discovery.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Adapun lokasi penelitian adalah Siswa Kelas IV SD itthidahiyah laut Dendang .

2. Waktu

Penelitian dilakukan di SD Al-Ittidahiyah laut dendang, yang dilakukan pada bulan Agustus 2022.

Tabel 3.1 waktu Dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		Jul	Agt	Sep	Okt	Nov
1	Observasi Awal					
2	Penyusunan Proposal					
3	Bimbingan Proposal					
4	Acc Proposal					
5	Seminar Proposal					
6	Pelaksanaan Penelitian					
7	Pengelolaan data, analisis, penyusunan laporan					
8	Hasil akhir dan Kesimpulan					
9	Sidang Skripsi					

3.3 Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Pada saat merumuskan masalah seseorang peneliti sudah harus mengkaji populasi penelitiannya, apakah masalah itu meliputi seluruh manusia, benda, peristiwa atau hanya terbatas pada kelompok yang lebih khusus lagi. Penelitian ilmiah boleh dikatakan hampir selalu dilakukan sebagian saja. Ini tidak mutlak sebab tergantung pada kemampuan si peneliti. Bila si peneliti mampu memiliki seluruh populasi yang ditentukan baik sekali, sebab besar kemungkinan hasilnya akan mendekati kebenaran. Tetapi apakah bila objek penelitian itu terasa terlalu berat untuk diteliti maka ada kalanya populasi itu perlu dibatasi.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah keseluruhan 60 orang dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.2. Siswa Kelas IV SD itthidahiyyah

No	Kelas	Jumlah (Orang)
1	A (Kelas eksperimen)	30
2	B (Kelas kontrol)	30
	Jumlah	60

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil sebagian dari populasi.

Adapun Teknik sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling dengan jenis total sampling. Total sampling merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. maka dari itu penulis memilih kelas IV A sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebanyak 30 siswa sebagai kelas control.

3.4 Instrumen Penelitian

1. Observasi

Disini peneliti melakukan observasi kepada siswa bagaimana tanggapan mereka setelah melakukan percobaan-percobaan. Adapun kisi-kisi lembar observasi sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi instrument penilaian kemampuan berbicara

No	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor	Ket
1	Lafal	a. Pelafalan sangat jelas	5	
		b. Pelafalan Jelas	4	
		c. Pelafalan cukup jelas	3	
		d. Pelafalan kurang jelas	2	

		e. Pelafalan tidak jelas	1	
2	Intonasi	a. Intonasi kata/suku kata sangat tepat b. Intonasi kata/suku kata tepat c. Intonasi kata/suku kata cepat tepat d. Intonasi kata/suku kata kurang tepat e. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	5 4 3 2 1	
3	Kelancaran	a. Berbicara sangat lancar b. Berbicara dengan lancar c. Berbicara cukup lancar d. Berbicara kurang lancar e. Berbicara tidak lancar	5 4 3 2 1	
4	Penampilan/ Sikap	a. Penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik b. Penampilan dan sikap baik dan percaya diri baik c. Penampilan dan sikap cukup baik dan cukup percaya diri d. Penampilan dan sikap kurang baik dan kurang percaya diri e. Penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri	5 4 3 2 1	
5	Pemahaman isi/tema	a. Sangat memahami isi pembicaraan b. Memahami isi pembicaraan c. Cukup memahami isi pembicaraan d. Kurang memahami isi pembicaraan e. Tidak memahami isi pembicaraan	5 4 3 2 1	

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh skala penafsiran skor rata-rata jawaban responden dengan skala rentang sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Butir Soal

Interval	Keterangan
0-20	Sangat Tidak Tinggi
21-40	Tidak Tinggi
41-60	Cukup Tinggi
61-80	Tinggi
81-100	Sangat Tinggi

Sumber : sugiyono 2018

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2018) analisis data adalah proses mencari dan Menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasi data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, Menyusun dalam tema yang penting dan mana yang tidak akan dipelajari, membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu kuantitatif. Melalui analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *touch and play 3D Images* berbasis adobe flash terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD SD Al-Ittidahiyah. Analisis data bertujuan untuk mengelolah data yang dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya. teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Uji validitas

a. Expert validity

Validitas merupakan derajat ketetapan instrument (alat ukur) yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah validitas isi (content validity). Untuk mengukur validitas isi dapat menggunakan pendapat para ahli (judgement expert).

2) Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi prasyarat untuk dianalisis dengan Teknik yang telah

direncanakan. Sebelum dilakukan pengkjian hipotesis pada setiap persamaan dilakukan uji prasyarat sebagai berikut:

i. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan sampel berasal dari suatu populasi yang dimiliki berdistribusi normal dengann taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,5).

1. Jika $\alpha > 0,05$ maka data dinyatakan normal
2. Jika $\alpha < 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

Langkah-langkah untuk uji normalitas menggunakan 26 for windows sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS 26 *for windows*
2. Pada halaman SPSS 26 *for windows* klik *variabel view*, maka akan muncul halaman *variabel view*, isi dikolam name pertama dengan kelompok A pada *labels* dapat dikosongkan dan pada kolom name kedua klik kelompok B dengan *labels* dapat dikosongkan.
3. Klik halaman *data view*, maka akan terbuka halaman *data view* lalu isis dengan data yang sudah dibuat.
4. Lalu klik *analyze ~ descriptive statistics ~ explore*. Maka akan terbuka dialog ekplor.
5. Masukkan variabel kelompok A dan kelompok B ke kotak *dependent list*, lalu klik *plots*.
6. Maka akan muncul kotak dialog *explore plots*, maka beri tanda centang pada *normality plots with test*. Lalu klik tombol *continue*.
7. Klik tombol OK

ii. Uji Homogenitas.

Uji homogenitas merupakan uji prasyarat untuk dibuktikan apakah kelas control dan kelas eksperimen data sampel berasal dari populasi dengan varian sama atau tidak. Taraf signifikansi 5% (0,05) untuk menentukan homogen sebagai berikut:

- a. Nilai $\alpha >$ maka data mempunyai varian yang homogen.
- b. Nilai $\alpha <$ maka data mempunyai varian yang tidak homogeny.

Langkah-langkah untuk uji homogenitas menggunakan SPSS 26 for windows sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS
2. Pada halaman SPSS for windows klik variable view, maka akan muncul halaman variabel view, kemudian isi pada kolom name pertama ketik hasil, pada decimals ganti menjadi 0, pada labels ketik hasil kemampuan berbicara siswa dan pada kolom measure pastikan pilih scale. Pada kolom name kedua ketik kelas, pada decimals gantimenjadi 0, dan kolom measure pilih nominal.
3. Klik halaman data dan masukkan data yang sudah disiapkan sebelumnya pada Microsoft exel.
4. Klik anlyze~compare means~oneway Anova. Kemudian akan terbuka kotak dialog.
5. Masukkan variabel hasil keterampilan membaca puisi dan variabel kelas ke kotak faktor . Setelah itu klik tombol option.
6. Untuk melakukan uji homogenitas, maka beri tanda centang

pada homogeneity of variance test, lalu klik continue dan Kembali ke dialog sebelumnya.

7. Klik tombol ok.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas dinyatakan berdistribusi normal dan homogeny, maka uji hipotesis dilakukan.

a. Uji T-test

Uji t dua sampel merupakan uji statistik yang parametrik yang membandingkan dua kelompok independen untuk menentukan apakah adanya perbedaan signifikan pada populasi. Hipotesis pada uji t dua sampel yaitu Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis alternatif (H_1), yang dapat dinyatakan dalam dua cara yang berbeda tetapi setara dengan tingkat signifikansi 5%. Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD SD itthidahiyyah laut Dendang. Syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (α) sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi yaitu 5% (0,05)
2. Jika $\alpha \leq$ maka H_a diterima terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
3. Jika $\alpha \geq 0.05$ maka H_a maka ditolak. tidak terdapat pengaruh

variable bebas (X) terhadap variabel terikat (Y)

Langkah-langkah menghitung uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS 26 for windows
2. Buat data pada variabel view.
3. Masukkan data pada data view.
4. Klik `analyz~compara mean~independent sampel t “nilai” ke test variable“kelas” ke groub>define gorub>continue>ok`

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Diskripsi hasil Penelitian

Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dikumpulkan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) setelah penerapan media pembelajaran Touch and Play 3D Images. Tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan tes akhir dilakukan setelah proses pembelajaran dengan media tersebut selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh kemudian diolah secara statistik deskriptif dan disajikan pada Tabe l4.1 berikut:

Tabel 4.1
Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen

Pre-Test			Ket	Post-Test			Ket
Interval	Frekuensi	Persentase		Interval	Frekuensi	Persentase	
0-20	0	0%	STT	0-20	0	0%	STT
21-40	4	13,3%	TT	21-40	0	0%	STT
41-60	22	73,3%	T	41-60	8	26,6%	CT
61-80	4	13,3%	TT	61-80	20	66,6%	T
81-100	0	0%	ST	81-100	2	6,6%	TT
Jumlah	30	100%		Jumlah	30	100%	

Data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dikumpulkan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) tanpa menggunakan media pembelajaran Touch and Play 3D Images, melainkan dengan metode pembelajaran konvensional. Tes

awal diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan tes akhir dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh kemudian diolah secara statistik deskriptif dan disajikan pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2
Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol

Pre-Test			Post-Test		
Interval	Frekuensi	Persentase	Interval	Frekuensi	Persentase
0-20	0	0%	0-20	0	0%
21-40	2	6,6%	21-40	0	0%
41-60	24	80%	41-60	18	60%
61-80	4	13,3%	61-80	12	40%
81-100	0	0%	81-100	0	0%
Jumlah	30	100%	Jumlah	30	100%

A. Hasil penelitian

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 53,62 dan meningkat menjadi 69,14 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata pre-test sebesar 53,28 dan meningkat menjadi 60,17 pada post-test.

Peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Touch and Play 3D Images lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi(sig) $<0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

A. Analisis Data

a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul seperti pada penelitian ini. Berdasarkan data hasil olahan SPSS yang meliputi hasil pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dapat diketahui nilai maksimum, nilai minimum, mean dan standar deviasi dari masing-masing variabel yang dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	30	35	75	52.83	8.972
PostTest Eksperimen	30	55	85	71.17	8.039
PreTest Kontrol	30	35	75	53.50	8.920
PostTest Kontrol	30	45	75	60.83	7.777
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui jumlah sampel, nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum dan nilai standar deviasi untuk masing-masing variabel.

B. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini ditentukan uji normalitas dengan menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS yaitu uji Kolmogorov-Smirnova.

Hasil normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Uji Normalitas

Uji Normalitas							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperimen	.124	30	.200*	.970	30	.536
	Post Test Eksperimen	.153	30	.070	.944	30	.115
	Pre Test Kontrol	.133	30	.183	.962	30	.349
	Post Test Kontrol	.143	30	.122	.954	30	.214
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi tersebut normal atau tidak. Kondisi yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. $> 0,05$ maka hasilnya dikatakan normal. Sebaliknya jika $P < 0,05$ maka hasilnya dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas diatas item pretest pada kelompok eksperimen diperoleh (Sig = 0,200) dan item Posttest diperoleh (Sig = 0,070) menunjukkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal (Sig $> 0,05$), kemudian item pretest diperoleh pada kelompok kontrol (Sig = 0,183) dan

diperoleh butir posttest (Sig = 0,122) juga menyatakan uji normalitas berdistribusi normal.

C. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh hasil masing-masing yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Table 4.5
Uji Homogenitas

Uji Homogenitas					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.205	3	116	.893
	Based on Median	.213	3	116	.887
	Based on Median and with adjusted df	.213	3	111.958	.887
	Based on trimmed mean	.211	3	116	.889

Dari output hasil uji homogenitas di atas menunjukkan sig 0,893, dapat dijelaskan bahwa nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan data bersifat homogen.

D. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan sampel 60 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol melalui tes berupa pre-test dan post-test. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Dasar pengambilan keputusan uji-t adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $>$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dalam uji-t yang digunakan adalah Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS 26.0 for windows.

Tabel 4.6
Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Model	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas A	30	68.17	8.039	1.468
	Kelas B	30	60.83	7.777	1.420

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.021	.886	3.591	58	.001	7.333	2.042	3.245	11.421
	Equal variances not assumed			3.591	57.937	.001	7.333	2.042	3.245	11.421

Berdasarkan output tabel di atas, data hasil uji-t pada tabel menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengayaan nilai siswa kelas IV A (Menggunakan media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash) dengan posttest ($M = 68,17$, $SD = 8,039$) dan nilai siswa kelas IV B (Menggunakan Metode Konvensional) dengan posttest ($M = 60,83$, $SD = 7,777$), t hitung = 3,591, nilai sig (2-tailed) = $0,001 < 0,05$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional. Dengan demikian ada pengaruh media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD itthidahiyah laut Dendang.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Tingkat kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen (dengan media Touch and Play 3D Images) berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen sebesar 69,14. Peningkatan yang signifikan terjadi, di mana sebagian besar siswa berhasil mencapai indikator kemampuan berbicara dengan kelancaran dan ketepatan yang tinggi setelah perlakuan menggunakan media tersebut.

Tingkat kemampuan berbicara siswa kelas kontrol (tanpa media, pembelajaran konvensional) berada pada kategori Baik. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai post-test kelompok kontrol sebesar 60,17. Meskipun terjadi

peningkatan dari pre-test (53,28), rata-rata hasil akhir ini masih lebih rendah secara signifikan dibandingkan kelas eksperimen.

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Touch and Play 3D Images Berbasis Adobe Flash terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang.

Hasil Uji-t (atau uji inferensial lain) menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ (berdasarkan temuan pada gambar pertama, yang menyatakan $\text{sig} < 0.05$). Oleh karena $\text{sig} < 0,05$, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Kerja (H_a) diterima.

Secara rata-rata, rata-rata post-test kelas eksperimen (69,14) jauh lebih tinggi daripada rata-rata post-test kelas kontrol (60,17). Perbedaan ini secara statistik bukan terjadi karena faktor kebetulan, melainkan karena perlakuan yang diberikan (penggunaan media).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Kemampuan berbicara siswa kelas yang diajar menggunakan media Touch and Play 3D Images Berbasis Adobe Flash tergolong Sangat Baik dengan rata-rata 69,14.
2. Kemampuan berbicara siswa kelas yang diajar tanpa media (konvensional) tergolong Baik dengan rata-rata 60,17.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Media Touch and Play 3D Images Berbasis Adobe Flash terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Media ini terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar.

A. Implikasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, terdapat beberapa implikasi dalam penelitian. Ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini berimplikasi dan berguna bagi guru untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran terpadu dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa sd kelas IV. Penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran touch and play

3D Images berbasis adobe flash memiliki kontribusi terhadap kemampuan berbicara siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut membuat siswa semakin tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian berimplikasi sebagai sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, saran-saran dalam penelitian. Ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebagai seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar diharapkan memperhatikan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yang tentunya harus memperhatikan kebutuhan dan kesesuaian media pembelajaran terhadap kemampuan berbicara peserta didik kelas IV SD itthidadiyah laut Dendang. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sebaiknya guru menggunakan touch and play 3D Images berbasis adobe flash sebagai media pembelajaran. Karena penggunaan touch and play 3D Images berbasis adobe flash juga akan melatih siswa untuk terbiasa menggunakan media pembelajaran sebagai media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Di era digital saat ini diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk memperkaya wawasan pengetahuan. Sehingga siswa dapat lebih aktif dan memiliki wawasan yang lebih besar untuk belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian tentang media pembelajaran touch and play 3D Images berbasis adobe flash lebih ditekankan pada penilaian kognitif untuk mengetahui tingkat hasil berdasarkan hasil penelitian terkait pembelajaran menggunakan media sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dhieni. (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Penerbitan Universitas Terbuka.
- Fajarwati. (2016). *Macam-Macam Metode Mengajar*. Kanisius.
- Hamalik, O. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosda Karya.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka.
- Incorporated, A. S. (2012). *Prasetyo Budhi on Behance*. Retrieved.
- Iswahyudi, G. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization (TAI) pada Pokok Bahasan Bangun Datar ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa Kelas VII SMP Negeri se-Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(10), 1094–1105.
- Jupriyanto, & Cahyaningtyas, A. P. (2011). *Analisis Media. Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar*. Pustaka Baru Press.
- Miarso. (2013). *Media pembelajaran modul PLPG*. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Mudjiono. (2012). *Belajar dan Perkembangan*. Rineka Cipta.
- Mukti, U. S. (2011). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Gadjah Mada University Press.
- Purnami, B. . (2014). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Rasyid, I., & R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, 3(1), 91–96.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaban Dipantara.

- Sanjaya. (2007). *Metode Pembelajaran*. Kencana.
- Sudjana. (2015). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sujono. (2014). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Supriyadi. (2010). *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Depdikbud.
- Suratno. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Triyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Ombak.
- Wahyuni, S. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Widhiarso, W. (2017). *Mengaplikasikan Uji-t untuk Membandingkan Gain Score antar Kelompok dalam Eksperimen*. FP UGM.
- Wiratna, A. K. M. (2019). Pengembangan Media Touch And Play 3d Images Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Sains*, 1(1), 1–13.
- Depdiknas. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Nugraheni, A. (2017). *IPA Terpadu untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Sudarmono. (2009). *IPA Biologi untuk SD*. Jakarta: Grasindo.
- Wasis & Yuliati. (2012). *Ilmu Pengetahuan Alam SD dan MI Kelas V*. Surabaya: Unesa University Pres

LAMPIRAN

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperimen	.124	30	.200*	.970	30	.536
	Post Test Eksperimen	.153	30	.070	.944	30	.115
	Pre Test Kontrol	.133	30	.183	.962	30	.349
	Post Test Kontrol	.143	30	.122	.954	30	.214

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperimen	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	Post Test Eksperimen	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	Pre Test Kontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	Post Test Kontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives

	Kelas		Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperimen	Mean	52.83	1.638
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.48
			Upper Bound	56.18
		5% Trimmed Mean	52.69	
		Median	52.50	
		Variance	80.489	
		Std. Deviation	8.972	
		Minimum	35	
		Maximum	75	
		Range	40	
		Interquartile Range	15	
		Skewness	.210	.427
		Kurtosis	.058	.833
	Post Test Eksperimen	Mean	68.17	1.468
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65.16
			Upper Bound	71.17
		5% Trimmed Mean	67.96	
		Median	67.50	
		Variance	64.626	
		Std. Deviation	8.039	
		Minimum	55	
		Maximum	85	
		Range	30	
		Interquartile Range	15	
		Skewness	.435	.427
		Kurtosis	-.330	.833
	Pre Test Kontrol	Mean	53.50	1.629
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.17
			Upper Bound	56.83

		5% Trimmed Mean		53.33	
		Median		55.00	
		Variance		79.569	
		Std. Deviation		8.920	
		Minimum		35	
		Maximum		75	
		Range		40	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		.292	.427
		Kurtosis		.142	.833
	Post Test Kontrol	Mean		60.83	1.420
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57.93	
			Upper Bound	63.74	
		5% Trimmed Mean		60.83	
		Median		60.00	
		Variance		60.489	
		Std. Deviation		7.777	
		Minimum		45	
		Maximum		75	
		Range		30	
		Interquartile Range		11	
		Skewness		.057	.427
		Kurtosis		-.675	.833

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.205	3	116	.893
	Based on Median	.213	3	116	.887
	Based on Median and with adjusted df	.213	3	111.958	.887
	Based on trimmed mean	.211	3	116	.889

Group Statistics

	Model	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas A	30	68.17	8.039	1.468
	Kelas B	30	60.83	7.777	1.420

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.021	.886	3.591	58	.001	7.333	2.042	3.245	11.421
	Equal variances not assumed			3.591	57.937	.001	7.333	2.042	3.245	11.421

SILABUS

Satuan Pendidikan: SD Al-ittidahiyyah

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semester: IV / I

Tema: Organ Pencernaan Manusia

Alokasi Waktu: 1 x 40 menit

Kompetensi inti (KI)	Kompetensi dasar (KD)	Indikator pencapaian kompetensi	Materi pokok	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
KI 3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan	3.6 Mengidentifikasi organ pencernaan pada manusia dan fungsinya	- Menyebutkan organ-organ pencernaan manusia - Menjelaskan fungsi setiap	Sistem Pencernaan Manusia	- Menyimak penjelasan guru melalui media animasi Touch and Play 3D - Mencatat	- Tes lisan dan tertulis - Lembar kerja siswa	1X 40 menit	- Buku IPA Kelas IV - Media Touch and Play 3D - LKPD

rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora		organ pencernaan - Mengurutkan proses pencernaan secara benar		informasi penting dari media - Menjawab pertanyaan lisan dan tertulis dari guru			
KI 4: Menyajikan pengetahuan dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis	4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang organ pencernaan manusia	- Menyusun laporan sederhana berdasarkan tayangan video - Menggambar urutan pencernaan makanan	Sistem pencernaan manusia	- Mengerjakan tugas membuat laporan sederhana - Menggambar urutan pencernaan berdasarkan tayangan	- Laporan tertulis siswa - Penilaian hasil karya	1X40 menit	- Buku IPA - Media Touch and Play 3D

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

(Kelas Kontrol)

Satuan Pendidikan: SD AL Ittidahiyah laut dendang

Kelas/Semester: V / Ganjil

Tema: Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Subtema: Organ Pencernaan Manusia

Alokasi Waktu: 2 x 35 menit

Media Pembelajaran: Touch and Play 3D berbasis Adobe Flash

Model Pembelajaran: Discovery Learning

A. Kompetensi Dasar (KD)

IPA

3.3 Mengidentifikasi organ pencernaan manusia dan fungsinya

4.3 Menyajikan hasil identifikasi organ pencernaan manusia dan fungsinya dalam bentuk gambar atau media lainnya

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Menyebutkan organ-organ pencernaan manusia

Menjelaskan fungsi masing-masing organ pencernaan

Menggunakan media interaktif untuk mengenal sistem pencernaan

Menyajikan kembali proses pencernaan melalui aktivitas kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu:

1. Mengidentifikasi organ pencernaan manusia melalui media interaktif
2. Menjelaskan fungsi organ pencernaan secara runtut
3. Berperan aktif mengeksplorasi media Touch and Play 3D
4. Menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk mini-presentasi atau simulasi

KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan: Guru menyapa dan memotivasi siswa Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Apersepsi: tanya jawab tentang makanan kesukaan dan apa yang terjadi setelah makanan masuk ke tubuh	10 menit
KEGIATAN INTI : Guru memperlihatkan tampilan awal media Touch and Play 3D Siswa mendengar penjelasan suara dari media Guru bertanya: “Bagaimana cara kerja organ-organ pencernaan dalam tubuh kita?” Siswa menyentuh bagian-bagian dalam media (lambung, mulut, usus, dll) Setiap kelompok mendapatkan bagian organ untuk dipelajari	50 menit

dan dicatat Siswa berdiskusi kelompok untuk merangkai alur pencernaan dari mulut hingga anus Tiap kelompok menyiapkan hasil diskusi (bisa gambar, mindmap, atau simulasi gerakan pencernaan) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya Guru dan siswa lain memberikan tanggapan Guru membimbing siswa menyimpulkan alur pencernaan manusia dan fungsi setiap organ	
kegiatan akhir A. siswa dan guru melalui melakukan refleksi pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar bermakna b. guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah diajarkan c. guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sebelum pulang.	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(kelas Eksperimen)

Satuan Pendidikan: SD Al -ittidahiyyah

Kelas/Semester: IV / I

Tema/Subtema: Organ Pencernaan Manusia / Proses Pencernaan

Muatan Terpadu: IPA

Alokasi Waktu: 1 x 40 menit

Topik: Sistem Pencernaan Manusia

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui media Touch and Play 3D berbasis Adobe Flash, siswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan organ-organ sistem pencernaan manusia dengan benar.
2. Menyebutkan fungsi masing-masing organ pencernaan secara tepat.
3. Mengidentifikasi urutan proses pencernaan makanan dalam tubuh.

NO	Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Pendahuluan : Guru menyapa dan memotivasi siswa. Apersepsi: Guru mengajukan pertanyaan ringan, seperti: “Apa yang kalian makan tadi pagi? Ke mana makanan itu pergi setelah kita telan?” Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.	10 menit
2.	Kegiatan inti : 1. Sebelumnya guru sudah menyiapkan alat dan bahan untuk permainan yang akan dilaksanakan, seperti gambar organ pencernaan, potongan makanan tiruan (dari kertas atau plastik), serta media interaktif Touch and Play 3D. 2. Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan tujuannya, yaitu untuk memahami urutan organ pencernaan serta fungsinya melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. 3. Permainan pertama: "Urutkan Perjalanan Makanan" Guru menyediakan potongan gambar organ pencernaan	20 menit

	(mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus). Siswa diminta menempelkan potongan organ ke papan/flanel sesuai urutan proses pencernaan. 4. Permainan kedua: "Fungsi Siapa Aku?" Guru memberikan kartu dengan fungsi organ (misalnya: "aku menghasilkan enzim untuk mencerna karbohidrat") dan siswa diminta menebak organ yang dimaksud. 5. Permainan ketiga: "Pilih Jalur yang Benar" Guru menampilkan media Touch and Play 3D dan menunjuk gambar makanan. Siswa memilih jalur perjalanan makanan dengan menyentuh organ secara urut pada layar interaktif. 6. Permainan keempat: "Detektif Enzim" Guru menjelaskan makanan tertentu (misalnya nasi atau daging), lalu siswa diminta menyebutkan organ dan enzim apa saja yang terlibat dalam proses pencernaannya.	
	kegiatan akhir A. siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar bermakna B. guru menunjuk salah satu	15 menit

	siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah diajarkan C. guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sebelum pulang.	
--	---	--

Lampiran

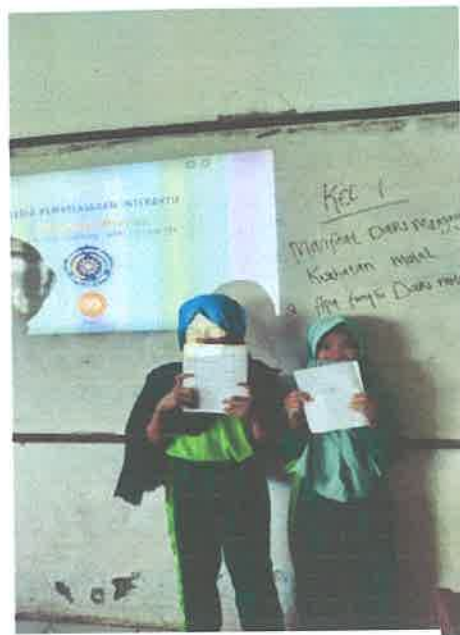
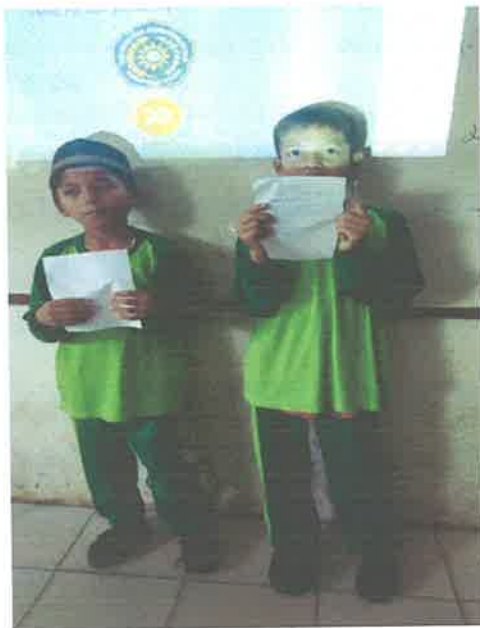
Dokumentasi penelitian



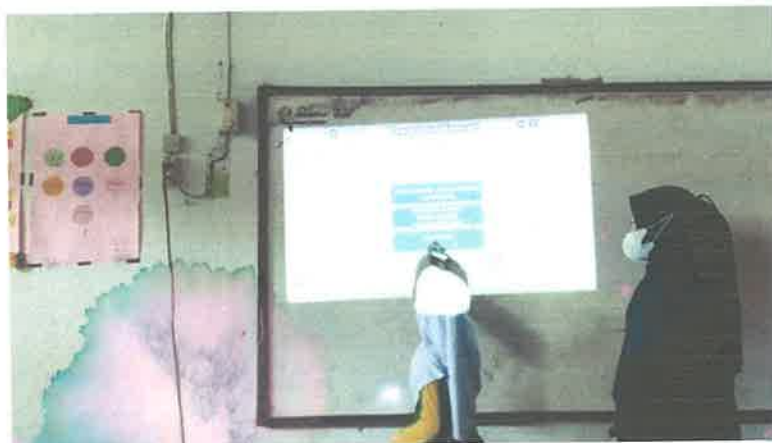
Foto Bersama Kepala Sekolah



Foto Bersama Wali Kelas



Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi



Peneliti Menjelaskan Materi



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sonia Pertiwi Sembiring

NPM : 1802090128

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Touch and Play 3D Images Berbasis
Adobe Flash terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SD 01
Bandar Mariah

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diteujui oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Sonia Pertiwi Sembiring
NPM : 1802090128
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Touch and Play 3D Images* Berbasis *Adobe Flash* terhadap Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang

Sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.