

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE
FLASH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SECARA *NEW NORMAL* DI SEKOLAH MADRASAH
IBTIDAIYYAH ALIIMRON MEDAN T.A 2021-2022**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Melengkapi

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

MAY DIYA SARI NST

NPM : 1702090024



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

MEDAN

2022

ABSTRAK

May Diya Sari Nst, 1702090024. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Secara New Normal Pada Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan T.A 2021-2022”

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran agar intraksi, komunikasi, edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam kelas. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang di ikat dalam tema-tema tertentu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada buku pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Ali Imron Medan. Untuk mengetahui besar kontribusi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada buku pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Ali Imron Medan, serta untuk mengetahui perubahan perilaku peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Pengembangan media berbasis *Adobe Flash* dikembangkan dengan 6 tahapan, yaitu (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Ujicoba produk. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang telah dirangkai selanjutnya di ukur kepraktisannya. Berdasarkan hasil tes penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Dari pre test dihasilkan dengan nilai rata-rata 62,85 dan hasil dari post test diperoleh dengan nilai rata-rata 79,04. Nilai tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata. Serta penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*, Hasil Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Puji syukur *alhamdulillah* diucapkan kehadiran Allah Swt, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Secara NewNormal di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan ”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda tercinta Sutan Mudo Nasution dan Ibunda Mayorita yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan besar yang tak terhingga. Hanya doa yang dapat tertulis kepada kedua orangtua semoga Allah membalas amal baik mereka.

skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** dan bapak **Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum** selaku wakil dekan I dan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibunda **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd** dan bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua dan Sekretaris Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibunda **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibunda **Siti Zahara Lubis, S.Pd** selaku wali kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imro Medan.
7. Terimakasih seluruh pihak yang turut serta dalam membantu penyelesaian skripsi ini ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt. *Amin ya Robbal 'alamin.*

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, semoga bisa dimaklumi. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Medan, April 2022

May Diya Sari Nst

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Maslah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Ciri – Ciri Media Pembelajaran	10
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11
4. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	14
5. Kriteria Dalam Pemilihan Media Pembelajaran	14
6. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.....	19
7. Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6.....	22
B. Pembelajaran Tematik	26
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	26
2. Ciri-Ciri Pembelajaran Tematik	27

3. Pengertian Hasil Belajar	29
4. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	35
C. Defenisi Variabel Penelitian	36
D. Defenisi Oprasional Variabel	37
E. Desain Penelitian	38
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Hasil Penelitian	46
1. Potensi Masalah	46
2. Pengumpulan Data	47
3. Desain Produk	48
4. Validasi Desain	51
5. Revisi Produk	58
6. Ujicoba Produk	61
B. Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis <i>Adobe Flash</i> <i>CS6</i>	64
C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
D. Pembahasan	70
BAB V PENUTUPAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
Lampiran	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash Cs6.....	23
Gambar 2.2 Tampilan Start Page Adobe Flash Professional Cs6	24
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Langkah –Langkah Penggunaan Metode <i>Research And Development</i>	38
Gambar 4.1 Tampilan Awal	49
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	49
Gambar 4.3 Peta Konsep Materi	50
Gambar 4.4 Materi	51
Gambar 4.5 Lembar Kerja Siswa	51
Gambar 4.6 Saran Dan Komentar Ahli Desain Media.....	59
Gambar 4.7 Media Sebelum Dan Sesudah Direvisi	60
Gambar 4.8 Saran Dan Komentar Validator Ahli Materi	61
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Dari Ahli Materi, Desain Media, Dan Guru Kelas.....	63
Gambar 4.10 Grafik Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis <i>Adobe Flash Cs6</i> Untuk Respon Siswa	67
Gambar 4.11 Grafik Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Untuk Respon Guru dan Respon Siswa.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rpp	78
Lampiran 2 Rpp.....	81
Lampiran 3 Rpp.....	84
Lampiran 4 Rpp.....	87
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa	90
Lampiran 6 N-Gen Scor	91
Lampiran 7 Penjelasan Materi Dan Pengerjaan Lk.....	92
Lampiran 8 foto dengan guru dan siswa kelas IV	93
Lampiran 9 Pengerjaan PG DAN HASIL LK	94
Lampiran 10 HASIL LEMBAR KERJA SISWA	95
Lampiran 11 REKAPITULASI HASIL POS TES DAN PRE TEST	96
Lampiran 12 ANGKET VALIDATOR AHLI MEDIA	97
Lampiran 13 REVISI ANGKET VALIDATOR AHLI MEDIA.....	101
Lampiran 14 ANGKET VALIDATOR AHLI MATERI	105
Lampiran 15 ANGKET EVALUASI GURU	109
Lampiran 16 ANGKET RESPON GURU	113

Lampiran 17 ANGKET SISWA	114
Lampiran 18 SOAL PRE-TEST DAN POS-TEST.....	117
Lampiran 19 TEKS WAWANCARA	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diselenggarakan dalam upaya menjadikan manusia yang lebih bermanfaat. Kesadaran akan pentingnya pendidikan sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 dikemukakan bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan pendidikan juga dilihat dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung di sekolah, belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Belajar merupakan kegiatan paling pokok dalam proses belajar mengajar manusia. Terutama dalam pencapaian tujuan intitusional suatu lembaga pendidikan atau sekolah. Untuk meningkatkan kemajuan suatu bangsa dapat melakukan upaya peningkatan mutu pendidikan yang berawal dari tujuan pendidikan. Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dengan adanya saran dan prasarana yang mendukung salah satunya media pembelajaran yang digunakan oleh masing-masing sekolah agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan situs internet.

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya virus *covid-19* yang juga menyebar di indonesia. Hal ini mempengaruhi berbagai bidang termasuk bidang

pendidikan. Mewabahnya virus *covid-19* di Indonesia menimbulkan konsekuensi yang besar pada dunia pendidikan yang mana telah dikeluarkannya kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai pelarangan sekolah dan perguruan tinggi demi proses belajar mengajar memutuskan mata rantai penyebaran virus *covid 19*. Salah satu alternatif yang dianggap tepat menggantikan tatap muka di sekolah adalah secara daring oleh pihak sekolah. Peran orang tua sangat diperlukan untuk proses pembelajaran anak selama *study from home* ini, peran orang tua juga sangat diperlukan untuk memberikan edukasi kepada anak-anaknya yang masih belum bisa memahami pandemi yang sedang mewabah untuk tetap berdiam diri di rumah agar tidak tertular dan menularkan wabah pandemic ini. Orang tua siswa merasa pembelajaran di rumah sangat efektif untuk diterapkan akan tetapi bukan berarti bahwa pembelajaran di sekolah tidak lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran di rumah.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan yaitu Ibu Nur Halimah S.Pdi, mengatakan selama pandemi berlangsung sekolah sudah melaksanakan pembelajaran daring/ luring dikarenakan banyaknya siswa yang tidak memiliki handphone maka dari itu sekolah terkait harus mengadakan pembelajaran secara tatap muka dan bahkan hasil belajar siswapun juga masih kurang baik, dikarenakan banyaknya kendala atau kurang terampil dalam mengembangkan suatu media pembelajaran ataupun minimnya referensi guru dalam perpustakaan sekolah sehingga mempengaruhi pada penyampaian materi tersebut, dalam pembuatan media pembelajaran guru

juga kurang mampu untuk menarik perhatian siswa. media pembelajaran yang digunakan kurang efektif bahkan juga menurunnya tingkat konsentrasi siswa di sebabkan oleh kurang menariknya media yang di buat oleh guru, bahkan siswa masih saja kesulitan belajar selama pandemik dikarenakan siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pengajar juga tidak dapat menggunakan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa maka dari itu guru hanya menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran selama daring/luring tidak sepenuhnya tercapai dikarenakan berkurangnya jam pembelajaran. Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan sebagai tempat penelitian dikarenakan sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dibuat, serta penggunaan media berbasis *Adobe Flash* belum ada dikembangkan oleh guru Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan.

Pembelajaran secara daring/luring menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan berbasis media pembelajaran salah satu fungsi dari media yaitu suatu informasi yang disampaikan sehingga mampu mendukung dan memberikan dampak yang baik dalam kualitas pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah, selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa tepat. Pada bagian sebelumnya guru harus mempertimbangkan psikologi dan sosiologis dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Setelah pemilihan dan penggunaan telah sesuai pemilihan media juga perlu merujuk pada prinsip-prinsip tertentu. Media

pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peran media pembelajaran terutama membantu menyampaikan materi kepada siswa, dalam hal ini bisa dilihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan, untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat.

Sejumlah institusi pendidikan jarak jauh di dunia berupaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif melalui berbagai cara, misalnya dengan mendesainnya bahan ajar dan media pembelajaran sedemikian rupa hingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Guru dan siswa Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dalam pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam sistem belajar mengajar.

Permasalahan tersebut dapat diatasi. Solusi yang dapat diambil adalah dilakukannya pengembangan media pembelajaran. Beberapa bahan ajar yang bisa digunakan oleh guru ialah power point, poster ataupun video animasi. Dari bermacam alternatif tersebut peneliti memberikan solusi bahan ajar berupa *adobe flash* yang gampang untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan siswa juga tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar, yaitu melalui media pembelajaran yang relevan. Solusi paling utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah mengembangkan media pembelajaran *adobe flash*.

Media pembelajaran *Adobe Flash* adalah aplikasi mempunyai kemampuan menggambar sekaligus animasi, serta mudah dimengerti, *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang di hasilkan oleh *flash* merupakan animasi berbentuk file movie. Movie yang dihasilkan merupakan grafik ataupun bentuk bacaan. Grafik yang diartikan disini berupa merupakan grafik yang berbasis vector, sehingga dapat diakses lewat internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat serta terlihat halus. Tidak hanya itu *flash* juga mempunyai keahlian mengimport file suara, video ataupun file foto dari aplikasi lain. Oleh sebab itu guru memerlukan inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa merupakan penerapan media pembelajaran *Adobe flash CS6* yang memberikan animasi-animasi yang bagus akan lebih menarik bagi siswa sehingga timbul minat belajar dibandingkan dengan pembelajaran dikelas seperti biasanya. Oleh karena itu guru perlu menerapkan sebuah media pembelajaran yang variatif menggunakan *Adobe Flash* agar siswa tertarik dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa secara New normal. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENUNJANG**

HASIL BELAJAR SISWA PADA MASA NEW NORMAL DI SEKOLAH IBTIDAIYAH ALI IMRON MEDAN “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di simpulkan permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa yang dikarnakan kurang menariknya media pembelajaran.
2. Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru.
3. Guru masih belum pernah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *adobe flash*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara daring/luring.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah diuraikan,maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada masa new normal di Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada masa new normal di Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Adobe Flash* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran daring/luring di Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran pada masa new normal di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Adobe Flash*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan belajar semasa pandemi
- b. Memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru

2. Bagi Guru

- a. Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran *adobe flash* sehingga dapat memberi sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya peningkatan kualitas belajar

3. Bagi Sekolah

- a. Menambah variasi media penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh
- b. Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam penyajian materi untuk beralih dari metode konvensional

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah ilmu pengetahuan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran.
- b. Member pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan kedalam suatu karya atau penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya ialah salah satu komponen sistem pendidikan. Selaku komponen, media hendaknya ialah bagian integral serta wajib cocok dengan proses pendidikan secara merata. Ujung akhir dari pemilihan media merupakan penggunaan media tersebut dalam kegiatan pendidikan, sehingga membolehkan siswa bisa berinteraksi dengan media yang diseleksi. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" ataupun "pengantar". Dalam bahasa arab, media merupakan perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media merupakan perlengkapan yang mengantarkan ataupun membawakan pesan-pesan pengajaran. Media berlaku buat berbagai aktivitas ataupun usaha, semacam media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet ataupun panas dalam bidang metode. Media digunakan dalam bidang pembelajaran sehingga istilahnya menjadi media pembelajaran.

Hainic,dkk (2017) dalam buku (Arsyad:2017) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, tv, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran agar intraksi, komunikasi, edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam kelas.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam buku Arsyad(2015) mengemukakan tiga cirri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya:

a. Ciri Fiksatif

Ciri yang menggambarkan kemampuan media merekan, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan cirri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif

Tranforasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambartime-lapse recording. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

c. Ciri Distributive

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaankejadian tersebut

disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulasi pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini slaing berkaitan satu sama lain. Menurut Hamalik (2015)dalam buku Azhar Arsyad pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Guna Atensi media visual ialah inti, ialah menarik serta memusatkan atensi partisipan didik buat berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan arti visual yang ditampilkan ataupun menyertai bacaan modul pelajaran. Kerapkali pada dini pelajaran partisipan didik tidak tertarik dengan modul pelajaran ataupun mata pelajaran itu ialah salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak mencermati. Media foto spesialnya foto yang di proyeksikan lewat overhead projrctor bisa menengkan serta memusatkan atensi mereka

kepada pelajaran yang hendak mereka terima. Dengan demikian, mungkin buat mendapatkan serta mengingat isi pelajaran terus menjadi besar.

b. Fungsi Afektif

Media visual bisa nampak dari tingkatan kenikmatan partisipan didik kala belajar(membaca) bacaan yang bergambar. Foto ataupun lambang, visual bisa mengunggah emosi serta perilaku partisipan didik, misalnya data yang menyangkut permasalahan sosial ataupun ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif media visual terlihat dari hasil temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlanca tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Kompensatoris media pendidikan nampak dari hasil riset kalau riset visual yang membagikan konteks buat menguasai bacaan menolong peseta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pendidikan berperan buat mengakomodasikan partisipan didik yang lemah serta lelet menerima serta menguasai isi pendidikan yang disajikan dengan bacaan ataupun disajikan secara verbal.

Untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, perlu adanya pemanfaatan media. Manfaat media antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu Verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dandaya indra

3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar peserta didik dan sumber belajar
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu komunikator, materi, media, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Selain itu kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton dalam buku Azhar Arsyad(2015:25) adalah sebagai berikut : (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Berdasarkan beberapa media oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media yang baik akan meningkatkan hasil belajar siswa, minat dan rancangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta mempertinggi perhatian peserta didik.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media diklasifikasikan dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, tutor dan lainlain),(2) media berbasis cetak, (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide), (4) media berbasis audio visual (televise, film, video), (5) media berbasis komputer (pembelajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.

5. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa criteria yang harus di perhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Arief S. Sadiman, untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi

b. Merumuskan tujuan instruksional

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana

ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.

- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan. Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

- e. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

f. Mengadakan tes dan revisi.

Evaluasi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu:

a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuantujuan instruksional yang telah di tetapkan.

b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, peinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

c. Kemudahan memperoleh media

Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya

Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.

e. Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Selain kriteria diatas ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu :

- a. Tujuan

Media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan

- b. Efektifitas

Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

- c. Kemampuan Guru dan Siswa

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa dengan proses belajar yang menarik perhatian.

- d. Fleksibilitas

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Ketersediaan Media

Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru harus kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, contohnya dengan membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

f. Manfaat

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

g. Kualitas

Dalam pengadaan media, guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu yang lain. Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran.

6. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pengembangan penelitian didefinisikan oleh Sugiyono (2017 : 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggerisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dimaksudkan untuk pengembangan dan pengujian sebuah desain,model, produk, atau instrument untuk kepentingan tertentu, berdasarkan pertanyaan diatas, dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan bersifat bertahap dikarnakan untuk dapat menghasilkan produk yang akan dikembangkan digunakan tahapan-tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian keefektivan produk agar dapat digunakan secara luas.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mnerima materi yang disampaikan oleh guru. Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

a. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.

b. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat

Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.

c. Membantu konsentrasi belajar siswa

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

d. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat

menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

e. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar

Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.

f. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran

Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran

7. Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6

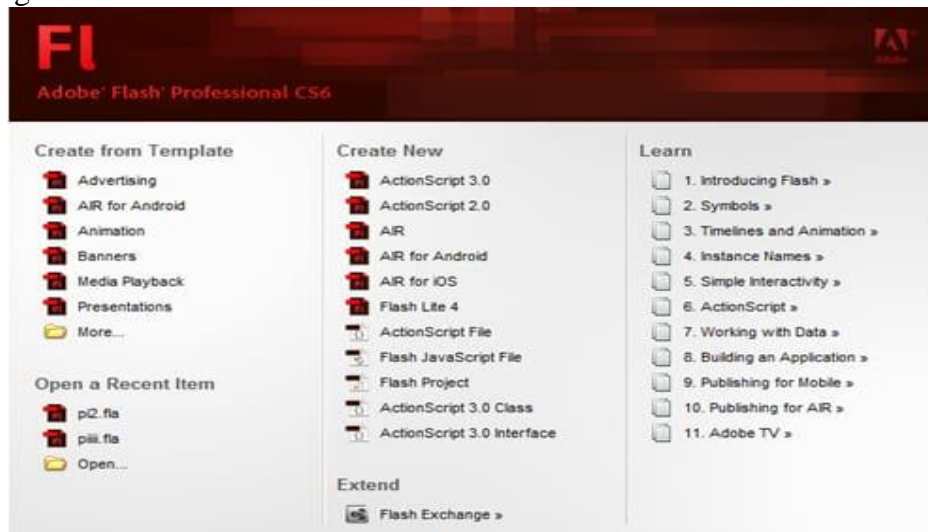
Adobe Flash adalah program komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash* sebelumnya dikenal sebagai “*Macromedia Flash*”, perangkat lunak multifungsi andalan yang sebelumnya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang dikembangkan oleh *Adobe System*. Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996

setelah *Macromedia* membeli program animasi *vector* bernama *Future Splash*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar. Selain ini aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan seluruh konten *web* atau pembuatan isi *web* lainnya.

Program ini merupakan program animasi berbasis *vector* yang dimanfaatkan untuk membuat animasi media pembelajaran dan *web*. Pemanfaatan *Adobe flash* dapat mempermudah pemahaman peserta didik dengan adanya animasi dan membantu peserta didik untuk mengasah kemampuannya melalui latihan soal yang bersifat interaktif. Penggunaan *Adobe Flash* tidak hanya memberikan kemudahan bagi pembuat media, tetapi juga memberikan kemudahan bagi pengguna media pembelajaran baik peserta didik maupun pendidik, selain itu penggunaan *Adobe Flash* juga memberikan dampak yang positif baik dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik. Jadi, dapat dikatakan bahwa *Adobe Flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Dan akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi yang akan disampaikan.

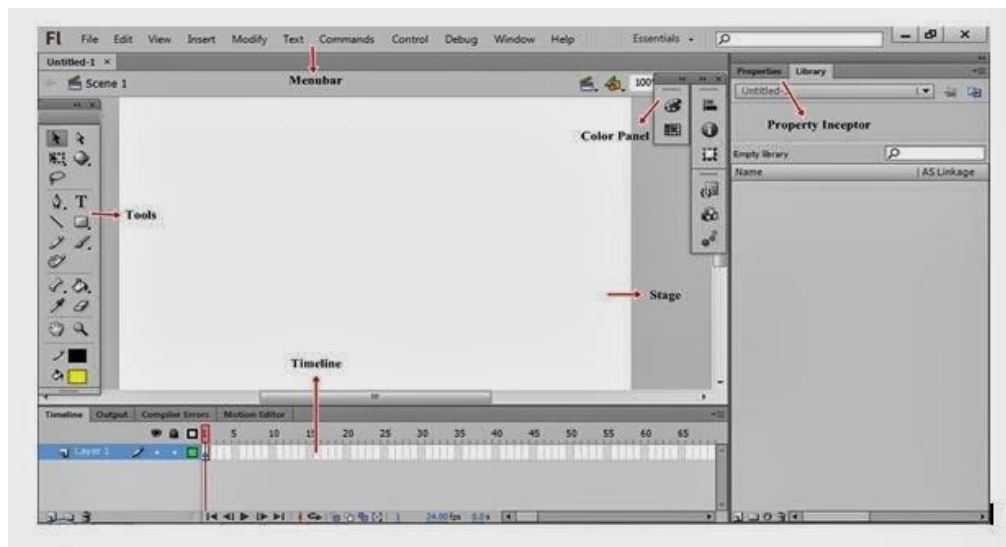
Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, *Adobe Flash* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar, animasi, film,

permainan dan lain-lain. Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *Adobe Flash* sebagai berikut:



Gambar 2.1

Tampilan Adobe flash CS6



Gambar 2.2

Tampilan Start Page Adobe Flash Professional CS6

Jendela Utama Adobe Flash Professional CS6 Keterangan gambar :

- Menu bar baris menu yang terdiri dari 11 elemen yang utama dan masing-masing memiliki sub menu perintah lagi.
- Timeline panel untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi *Flash* yang memiliki kecepatan animasi dan penempatan objek yang akan dibuat
- Color panel untuk member warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang dikerjakan.
- Stage area untuk materi animasi, seperti objek gambar, video, teks, maupun tombol
- Property Inspector untuk mengatur *setting stage*, atribut objek, pengguna *filter*, hingga mengpublikasikan *movie flash*, selain itu *properties* panel juga akan menampilkan informasi ukuran dan objek yang sedang dipilih.
- Toolbox untuk menyeleksi, menggambar, member warna, memodifikasi objek sehingga mengatur ukuran tampilan *stage*.

Kelebihan *adobe flash* adalah sebagai berikut : (1) dengan adanya *actionscript* 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-intraktif, animasi web, animasi kartun, permainan dan lainnya.(4)ukuran file yang kecil dengan kualitas yang bagus. Kekurangan *adobe flash* adalah computer yang ingin memainkan animasi *Flash* harus memiliki *flash player*, dimana untuk menginstalnya harus online terlebih dahulu.

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, keutuhan Hardware yang tidak tinggi, dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web yang dapat dimanfaatkan juga didalam pendidikan.

a. Jenis – jenis animasi dalam adobe flash professional CS6

Jenis – jenis animasi dalam Macromedia Flash antara lain :

1. Animasi *Frame by Frame* adalah menampilkan gambar-gambar yang ada satu per satu atau frame sehingga tampak seperti sebuah gerakan animasi.
2. Animasi *Motion Tween (Motion Tween Animasi)* merupakan animasi pergerakan suatu objek dari suatu tempat ke tempat lain.
3. Animasi *Motion Guide (Motion animation)* adalah animasi dimana objeknya bergerak mengikuti alur yang telah kita buat.
4. Animasi *Masking (Masking Animation)* adalah animasi yang hanya menampilkan suatu bagian dari suatu gambar dengan suatu objek.
5. Animasi *Motion Shape* animasi ini berguna untuk membuat animasi perubahan bentuk dari suatu bentuk ke bentuk lain.
6. Animation *Motion Tween Rote* animasi ini di gunakan untuk membuat animasi perputaran, baik berputar di tempat maupun berputar sambil jalan.

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran

Dalam jurnal Abdul Munir, dkk (2005) Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang di ikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses dan waktu., aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur.

4. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2011), pendidikan tematik mempunyai karakteristik khas antara lain:

- a. Pengalaman serta aktivitas belajar sangat relevan dengan tingkat pertumbuhan serta kebutuhan anak umur sekolah dasar
- b. Kegiatan- kegiatan yang dipilih dalam penerapan pendidikan tematik bertolak dari atensi serta kebutuhan siswa
- c. Aktivitas belajar hendak lebih bermakna serta berkesan untuk siswa sehingga hasil belajar bisa bertahan lebih lama
- d. Menolong meningkatkan keahlian berpikir siswa
- e. Menyajikan aktivitas belajar yang bertabiat pragmatis cocok dengan kasus yang kerap ditemui siswa dalam lingkungannya
- f. Meningkatkan keahlian sosial siswa, semacam kerja sama, toleransi, komunikasi, serta paham terhadap gagasan orang lain.

Bagi Rusman(2011), Pendidikan tematik terpadu mempunyai karakteristik selaku berikut:

- a. Pendidikan tematik berpusat pada partisipan didik ialah seluruh kegiatan belajar menempatkan partisipan didik selaku subjek belajar sebaliknya pendidik berfungsi selaku fasilitator ialah membagikan kemudahan kepada peserta didik buat melaksanakan kegiatan pendidikan.
- b. Pendidikan tematik bisa membagikan pengalaman langsung kepada partisipan didik(*direct experience*).

- c. Fokus pendidikan lebih diutamakan pada ulasan tema- tema yang sangat berkaitan dengan kehidupan partisipan didik, sehingga pembelahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- d. Memperkenalkan konsep sebagian mata pelajaran. partisipan didik dapat menguasai konsep- konsep tertentu secara sempurna.
- e. Pendidikan tematik bertabiat fleksibel dimana pendidik menghubungkan dan memadukan bahan belajar dari bermacam muatan pelajaran, apalagi dikaitkan dari kehidupan partisipan didik serta kondisi area dimana sekolah dan partisipan didik terletak.
- f. Hasil pendidikan tumbuh cocok dengan atensi serta kebutuhan peserta didik. partisipan didik diberikan peluang buat meningkatkan dan mengoptimalisasi kemampuan yang dimilikinya cocok dengan atensi, bakat dan kebutuhannya.
- g. Memakai prinsip bermain sembari belajar yang mengasyikkan.

Dari uraian diatas bisa disimpulkan kalau pendidikan tematik mempunyai identitas ataupun katakteristik pendidikan berpusat pada siswa, pengalaman serta aktivitas belajar sangat relevan dengan tingkatan pertumbuhan serta kebutuhan anak umur sekolah dasar, kegiatan- kegiatan yang dipilah dalam penerapan pendidikan tematik bertolak dari atensi serta kebutuhan siswa, menolong meningkatkan keahlian berpikir siswa, meningkatkan keahlian sosial siswa, bisa membagikan pendidikan secara langsung, fokus pendidikan lebih diutamakan pada ulasan tema- tema.

Pendidikan tematik dalam realitasnya mempunyai sebagian kelebihan semacam pendidikan terpadu. Bagi kementerian Pembelajaran serta Kebudayaan, pendidikan terpadu mempunyai kelebihan selaku berikut:

- a. Pengalaman serta aktivitas belajar anak relevan dengan tingkatan perkembangannya.
- b. Aktivitas yang diseleksi cocok dengan atensi serta keabsuhan anak.
- c. Aktivitas belajar bermakna untuk anak, sehingga hasilnya bisa bertahan lama.
- d. Keahlian berpikir anak tumbuh dalam proses proses pendidikan terpadu.
- e. Aktivitas belajar mengajar bertabiat pragmatik cocok area anak
- f. Keahlian sosial anak tumbuh dalam proses pendidikan terpadu.

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu apa yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, adapun menurut Sugihartono dalam artikel Nuramin mendefinisikan hasil belajar merupakan hasil pengukuran yang berwujud angka atau pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran dari peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari peserta didik dalam proses belajar yang berwujud sebuah angka atau pernyataan yang menandakan tingkat penguasaan materi pembelajaran.

6. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor hasil belajar menurut Munadi meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor internal

- 1) Faktor fisiologis Secara umum faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
- 2) Faktor Psikologis Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajarnya dipagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.
- 2) Faktor Instrumental Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

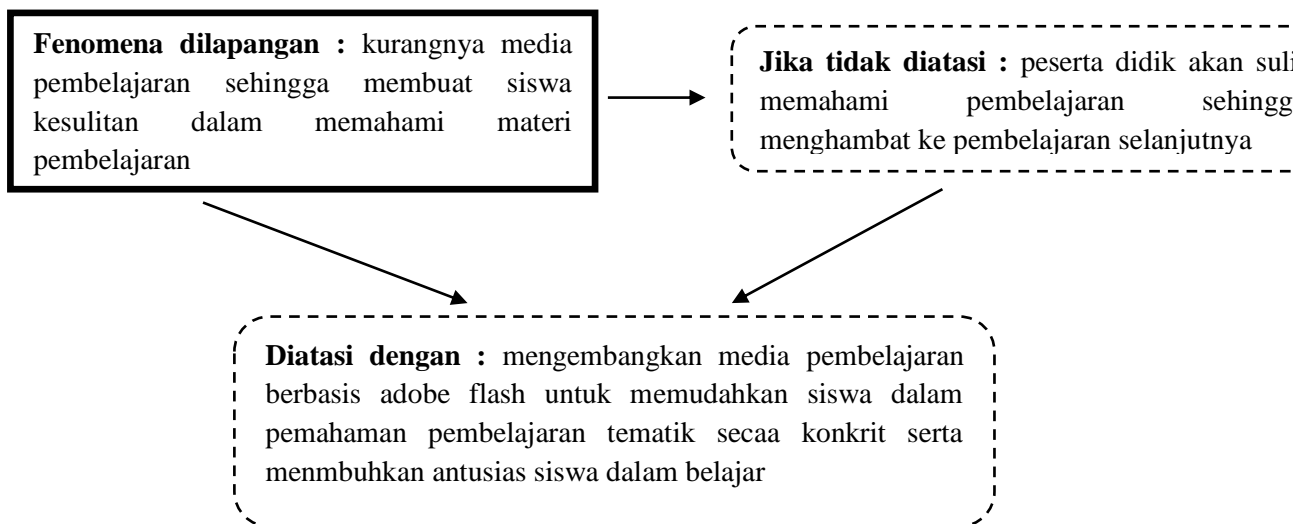
diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan pendidik.

C. Kerangka Berpikir

Pentingnya *Adobe flash* dalam pembelajaran yaitu *adobe flash* salah satu aplikasi untuk pembuatan bahan ajar yang menarik sebab merupakan program animasi berbasis vector, Media dan bahan ajar yang tepat sangat dibutuhkan menunjang terjadinya proses belajar mengajar sesuai yang diharapkan. Siswa sekolah dasar dalam menerima pembelajaran masih sangat membutuhkan media yang menarik perhatian mereka, Keterkaitan dengan pembelajaran tematik pada saat ini yaitu untuk mempermudah siswa dalam kefokus belajar dengan media animasi yang melalui *adobe flash*. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang guru harus melibatkan keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat. Guru menciptakan suasana yang dapat mendorong peserta didik untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep yang benar, oleh karena itu guru harus melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media, sehingga terjadi suasana belajar yang menyenangkan.

Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah dibutuhkan, bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan

minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Penggunaan media menggunakan program *adobe flashn CS6* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mampu merangsang peserta didik untuk memperhatikan materi dan memudahkan memahami pesan yang disampaikan dalam belajar. Berdasarkan uraian yang dipaparkan maka disusun skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam suatu penelitian adalah sebagian dari suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis diartikan sebagai anggapan sementara yang menjadi

landasan kegiatan yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis adalah :

1. Pengembangan media *adobe flash* dalam pembelajaran daring/luring ini valid digunakan di Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* praktis dalam penggunaannya.
3. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *adobe flash* pada saat pembelajaran daring/luring selama pandemic

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan yang beralamat di Jl. Bersama, Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan Pada bulan agustus 2021 – April 2022.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi, yaitu suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti supaya dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam peneliti digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Ibtidaiyah Ali Imron Medan. Yang terdiri dari 21 orang siswa dikelas IVA Sekolah Dasar Ibtidaiyah Ali Imron Medan

2. Sampel

Sugiyono (2017:81) 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, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu,

kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan sampel random dari seluruh kelas. Sampel ini disebut *simple random sampling*, dikarenakan pengambilan anggota sample dari populasi diambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Pengambilan sampel random sampling sebanyak 21 orang siswa, yang terdiri dari kelas IVA Sekolah Dasar Ibtidaiyah Ali Imron Medan.

C. Defenisi Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2017: 39) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya

1. Variable bebas/ independen (X) merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terkait. penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6..
2. Variable terikat/ dependen(Y) sering disebut sebagai variable output, kreteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variable terikat. Variable terikat merupakan variable yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, dikarnakan adanya variable bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah hasil belajar siswa,

dikarnakan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran intraktif berbasis *adobe flash*.

3. Hubungan antar variable

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variable bebas (X) media pembelajaran berbasis *adobe flash* dan variable (Y) ialah meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu dalam hal ini kemampuan membuat media pembelajaran *adobe flash* sebagai variable bebas mempunyai pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara daring.

D. Defenisi Oprasional Variabel

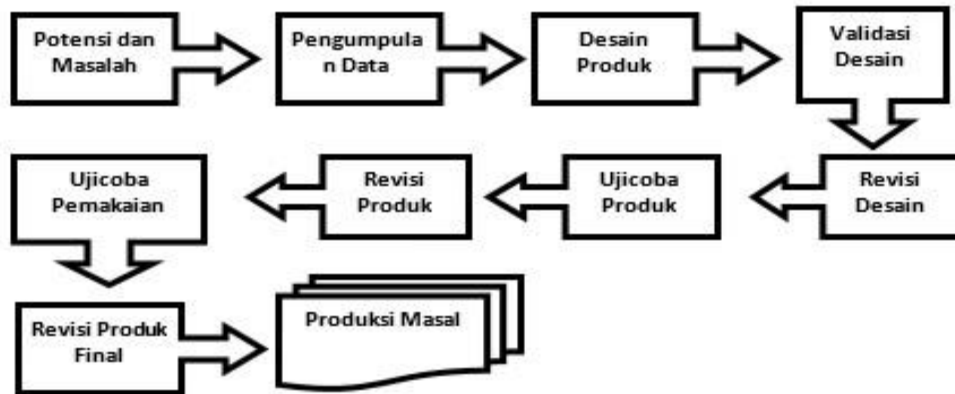
1. Variabel Bebas (X)

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Dalam penelitian ini pengembangannya dengan menggunakan animasi Adobe Flash pada awalnya adalah software bernama Macromedia Flash sebelum diakuisisi oleh perusahaan Adobe. Hingga saat ini, Adobe Flash telah dikembangkan hingga seri CS6 dan merupakan program animasi paling mutakhir milik Adobe. Adobe Flash merupakan salah satu software yang dapat digunakan dalam mengaplikasikan pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi dan sebagainya

2. Variabel Terkait (Y)

Meningkatkan hasil belajar adalah suatu hasil belajar syang diperoleh sebagai tolak ukur bahwa peserta didik memahami setiap materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik.

E. Desain Penelitian



Gambar 3.1 Langkah –langkah penggunaan metode *Research and Development (RnD)*. Sugiono (2017)

Berdasarkan gambar 3.1 diatas, Sugiono (2017) memaparkan ada 10 langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan namun dalam dikarenakan waktu yang relative singkat dan kebutuhan dalam pembuktian rumusan masalah, maka peneliti hanya melakukan 6 langkah penelitian. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah. Research and Development (RnD) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan.
2. Pengumpulan data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
3. Desain produk. Hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru.

4. Validasi desain. Proses untuk menilai apakah rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman.
5. Revisi desain produk. Produk yang telah didesain kemudian direvisi setelah diketahui kelemahannya.
6. Uji coba pemakaian. Dilakukan uji coba dalam kondisi yang sesungguhnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang di gunakan mengukur fenomena alam maupun social yang di amati (Sugiyono 2017:102). Instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengumpulan data dan instrumen yang lazim digunakan dalam penelitian adalah beberapa daftar pertanyaan yang disampaikan dan diberikan kepada masing-masing responden yang menjadi sampel dalam penelitian. Adapun instrument dalam penelitian ini adalah :

1. Angket Validasi Ahli

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (tidak langsung Tanya-jawab dengan responden) (Nana: 2012; 219). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini yaitu: **Angket Validator Ahli**, Data yang diperoleh adalah data penilaian media pembelajaran dengan menggunakan angket dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Angket disusun dengan berpedoman pada tiga criteria utama media pembelajaran menurut Walker dan Hess (Azhar

Arsyad, 2013) yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis. Selain itu terdapat angket respon guru kelas dan angket respon siswa. Angket-angket tersebut dijabarkan dalam beberapa butir pernyataan. Alternatif jawaban tersebut disajikan dengan pemeringkatan Likert dari 1 sampai 5. Tabel 3.1 menjelaskan alternatif jawaban yang disediakan.

Tabel 3.1. Pemeringkatan Likert pada Kriteria Penilaian Butir Angket

Kreteria Penilaian	Skor dalam pemeringkatan Likert
Sangat kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat baik	5

a. Angket penilaian oleh ahli materi

Angket penilaian oleh ahli materi terdiri dari 22 butir penilaian yang terbagi menjadi tiga aspek kualitas. Angket tersebut memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Angket penilaian oleh ahli materi divalidasi oleh ahli materi. Kisi-kisi angket penilaian oleh ahli materi dijabarkan pada lampiran 14 hal 105.

b. Angket penilaian oleh ahli media

Angket penilaian oleh ahli media terdiri dari 16 butir penilaian yang terbagi menjadi tiga aspek kualitas. Angket tersebut divalidasi oleh ahli media, dapat dilihat pada lampiran 12 hal 97.

c. Angket respon oleh guru

Angket ini diberikan kepada guru pada saat uji coba produk. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran intraktif menggunakan aplikasi yang *Adobe Flash CS6 Profesional*, serta untuk mengetahui saran atau masukan dari media yang telah dikembangkan. dapat dilihat pada lampiran 16 hal 113.

d. Angket Penilaian Oleh Evaluasi Oleh Guru

Angket penilaian oleh Praktisi terdiri atas 30 butir penilaian. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui penilaian praktisi terhadap media pembelajaran. Kisi-kisi angket penilaian praktisi dijabarkan pada dapat dilihat pada lampiran 15 hal 109.

e. Angket respon oleh siswa

Angket respon oleh siswa terdiri dari 21 butir pertanyaan. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Dan respon siswa yang telah diperoleh digunakan oleh peneliti untuk siswa ketika menggunakan media pembelajaran yang

dikembangkan. Kisi-kisi angket respon oleh siswa dijabarkan pada dapat dilihat pada lampiran 17 hal 114.

Instrumen lain yang akan digunakan dalam membantu pengumpulan data adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas agar materi yang disampaikan dapat sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda. Adapun tema yang dipilih adalah tema 6 dengan rincian :

Subtema 1 : Aku dan Cita-Citaku

Kompetensi Dasar : Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya

Mata pembelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Tujuan : melalui video animasi adobe flash siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada disekitarnya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar, sedangkan Suprayogo mendefinisikan analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah

fenomena memiliki sebuah nilai sosial, akademis, dan ilmiah (Emzir, 2010: 239). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengumpulan data lewat instrumen kemudian dikerjakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media Adobe Flash ini adalah data kuantitatif.

1. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran Media Berbasis *Adobe Flash CS6*

Data yang digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran adalah data angket dari validator. Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisa data ini adalah:

Tabel 3.2 Analisis Hasil Validasi

Analisis Pilihan	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Sedang	3
Tidak Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

Persentase untuk validasi masing-masing kriteria menggunakan rumus. Rumus yang dapat digunakan adalah:

$$\rho h = \frac{\sum \kappa h}{\sum \mathcal{M} \kappa h} \times 100\%$$

Dimana:

ρh = persentase untuk validasi kriteria

$\sum kh$ = jumlah skor kriteria oleh validator

$\sum \mathcal{M}kh$ = maksimal jumlah skor kriteria oleh validator

Tabel 3.3. Presentasi Kevalidan

Prsentase (%)	Kriteria Valid
$76 \leq 100$	Bahan ajar praktis
$50 \leq 76$	Bahan ajar cukup praktis
$26 \leq 50$	Bahan ajar kurang praktis
$0 \leq 26$	Bahan ajar tidak praktis

((Sumber : Purbasari et al., dalam Tomy Syafrudin(2020:4))

2. Analisis Penggunaan Media *Adobe Flash* Sebagai Peningkatan Hasil Belajar

- Statistik Deskriptif Hasil Belajar Menghitung peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media animasi.

Rumus N-gain yang digunakan yaitu:

$$N \text{ gain} = \frac{x \text{ posttest} - x \text{ pretest}}{x \text{ max} - x \text{ pre test}}$$

Keterangan:

g = gain score ternormalisasi
xpretes = skor tes awal
xpostes = skor tes akhir
xmax = skor maksimum

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN

A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangann disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)* yang difokuskan untuk penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Pengembangan media pembelajaran intraktif menggunakan aplikasi yang *Adobe Flash CS6 Profesional*. Hasil produk berupa media pembelajaran intraktif ini telah divalidasi oleh dosen ahli dalam segi desain media, dan dari segi materi divalidasi oleh guru kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan.

Setelah melakukan validasi dan dinyatakan valid maka di lakukan uji coba yaitu 21 orang peserta didik kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Sugiono. Adapun langkah-langkah dari model pengembangan Sugiono yaitu : (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Ujicoba produk.. Hal ini dikarenakan karena keterbatasan waktu dan tenaga, maka penelitian ini sampai pada tahap uji coba produk.

1. Potensi dan Masalah

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti kurangnya minat siswa untuk mempelajari buku tematik karena buku yang digunakan bersifat monoton. Selain itu, Berdasarkan wawancara tersebut, Telah dilakukannya

analisis observasi dan wawancara kepada guru kelas sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan yakni Siti Zahara Lubis S.Pd pada tanggal 06 september 2021 bahwa minimnya pemakaian media pembelajaran oleh guru buat membantu peserta didik dalam menguasai modul yang diajarkan. Memunculkan minat belajar siswa yang rendah sehingga nilai hasil belajar siswa rendah. Oleh sebab itu, peneliti memakai media pendidikan *Adobe Flash* selaku acuan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi, tumbuh minat belajar dan lebih kreatif dalam pembelajaran langsung.

langkah ini yaitu mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, merinci dan menyusun secara sistematis mater-materi utama yang akan dipelajari peserta didik. Materi pelajaran dalam penelitian ini yaitu pada tema 6 subtema 1, dimana siswa harus mampu memahami konsep pelajaran dari buku tematik.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 06 september 2021 ke sekolah tujuan yakni Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan. Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa disekolah tersebut telah di fasilitasi dengan infokus oleh pihak sekolah, namun guru belum menggunakan media pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan teknologi.

3. Desain Produk

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer sesuai dengan rancangan awal pada tahap perancangan. Untuk mengembangkan media digunakan program *Adobe Professional CS6*. Hasil dari tahap pengembangan sampai dihasilkannya produk akhir adalah sebagai berikut.

a. Mengumpulkan komponen-komponen media.

Proses pembuatan media diawali dengan pembuatan *template* dan mengumpulkan komponen-komponen media, antara lain: background, gambar, animasi, teks, tombol navigasi serta pemilihan lagu.

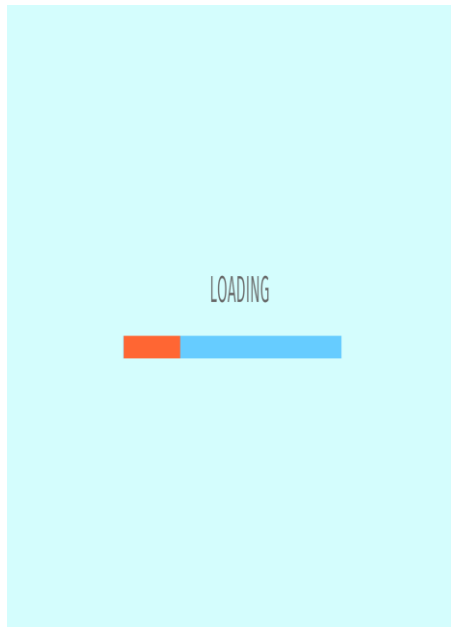
b. Penyusunan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6*.

Proses pembuatan media pembelajaran mengikuti rancangan media yang telah dibuat pada tahap perancangan. Media yang dikembangkan ini terdiri dari bagian intro dan 3 pilihan pada menu utama yaitu (1) Materi, (2) Soal. Proses pembuatan media dilakukan secara bertahap mulai dari bagian intro, menu utama, dan penutup.

1) Intro

Intro merupakan bagian pembuka yang berisi animasi yang dibuat untuk menarik perhatian dan memfokuskan konsentrasi siswa. Animasi intro terdiri dari loading berjalan dan berlanjut pada halaman selanjutnya berisikan judul materi dalam bentuk teks. Tampilan intro dapat dilihat pada Gambar 4.1, gambar 4.2, gambar 4.3 dan gambar 4.4

Berikut contoh gambar intro dari tampilan awal Bertuliskan “Loading” yang akan menghantarkan pada slide selanjutnya.



Gambar 4.1 tampilan awal



Gambar 4.2 tampilan Menu Utama

2) Menu Utama

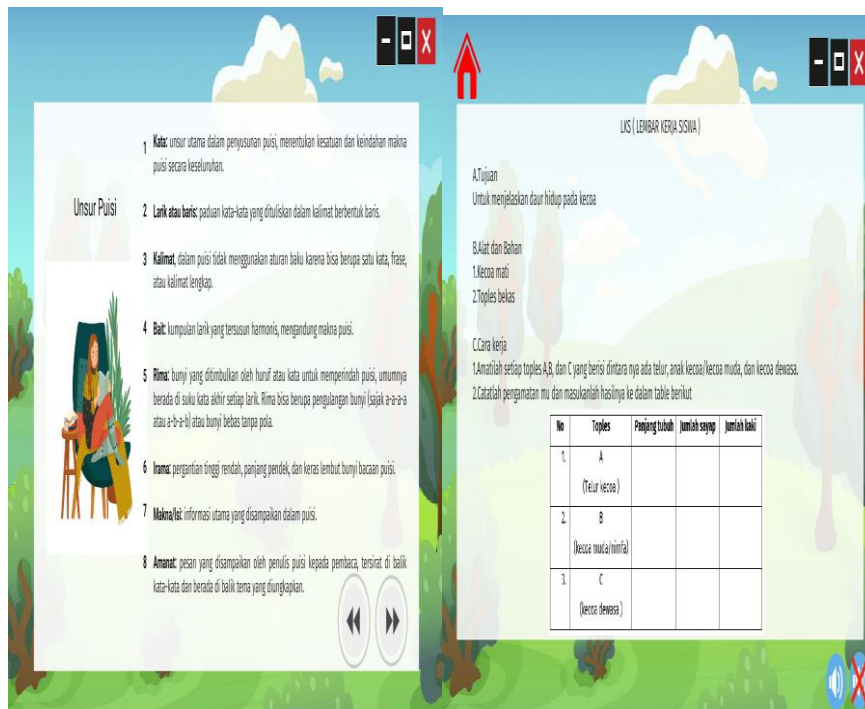
Menu utama terdiri dari tujuan pembelajaran dan pada slide selanjutnya terdapat 4 pilihan menu yaitu Materi, Soal. Pada bagian sisi atas menu utama terdapat judul pada materi. Pada bagian tengah terdapat. Selain itu, terdapat tombol next pada bagian kanan sisi atas menu utama dan terdapat suara instrument. Tampilan bagian menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.2.

3) Peta Konsep Materi



Gambar 4.3 Peta Konsep Materi

Peta konsep pada bahan ajar berisi bagan yang memuat antara satu konsep dengan konsep lainnya. Bagan tersebut dibuat secara sistematis tentang materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* mempelajari buku tematik sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengetahui sekilas isi dari materi buku tematik.



Gambar 4.4 Materi

Gambar 4.5 Lembar Kerja Siswa

4. Validasi Desain

Sebelum melakukan uji coba terhadap peserta didik, media pembelajaran harus divalidasi oleh ahli media dan ahli materi terlebih dahulu untuk memperbaiki kekurangan pada media yang akan ditampilkan dan Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Uji kelayakan/Validasi ahli

Bahan ajar yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap tiga validator. Validator terdiri atas ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. validator dilakukan oleh dosen validator dan guru sekolah

dasar. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

Tabel 4.1 Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Validator
1	Amin Basri, M.Pd.	Materi
2	Baihaqi Siddik Lubis, M.Pd.	Desain
3	Siti Zahara Lubis, S.Pd.	Guru kelas

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di bahan ajar sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan bahan ajar. Validasi materi divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 28 januari 2022. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* beserta angket ahli materi yang terdiri dari 3 indikator. Proses validasi terhadap ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi materi oleh validator dilakukan dengan menemui dan menampilkan produk produk yang telah dirancang kemudian menyerahkan angket lembar penilain kepada ahli materi. Adapun hasil penilaian validator terhadap materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah butir soal	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Kualitas isi dan tujuan	11	50	55
2.	Kualitas instruksional	8	36	40
3.	Kualitas teknik	3	15	15
Jumlah		22	101	110

Hasil validitas dari validator ahli materi yang terdiri dari aspek kelayakan isi terdiri dari tiga indikator menunjukkan bahwa pada indikator pertama yang berisi 11 pernyataan mengenai kelayakan isi diperoleh 50 skor dari 55 skor yang diharapkan, kemudian pada indikator kedua yang berisi tentang keakuratan materi terdiri dari 8 pernyataan dengan skor yang diperoleh yaitu 36 dengan skor yang diharapkan 40, selanjutnya indikator ketiga mengenai kualitas teknik terdiri dari 3 pernyataan dengan skor yang diperoleh yaitu 15 dengan skor yang diharapkan 15. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 101 dari 110 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil penilaian media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* dari ahli materi sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{101}{110} \times 100\%$$

$$P = 91,81 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* keseluruhan mencapai 91,81%. Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Presentasi	Kriteria	Keterangan
Amin basri M.Pd	101	91,81 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Jika disesuaikan dengan kriteria kevalidan berdasarkan tabel 3.7, maka hasil validator materi oleh Bapak Amin basri M.Pd diperoleh total skor 101 dengan persentase 91,81% termasuk dalam kriteria sangat valid dan keterangan tidak perlu revisi.

2. Validasi oleh guru kelas

Validasi guru kelas merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan untuk mengetahui apakah untuk mengetahui apakah sesuai dengan materi yang ada dengan buku tematik . validasi dilakukan oleh guru kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan yaitu dengan Ibu Siti Zahara Lubis, S.Pd. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media

pembelajaran berbasis *Adobe Flash* beserta angket terdiri dari 3 indikator. Proses validasi oleh guru kelas dilakukan sebanyak satu kali. Adapun ringkasan hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Validasi oleh guru kelas

No	Indikator Penilaian	Jumlah butir soal	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Kualitas isi dan tujuan	11	46	55
2.	Kualitas instruksional	10	41	50
3.	Kualitas teknik	9	39	45
Jumlah		30	126	150

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 126 dari 1500 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil penilaian media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* dari guru kelas sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{126}{150} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh guru kelas terhadap media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* keseluruhan mencapai 84%. Hasil validasi oleh guru kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi oleh guru kelas

Validator	Total Skor	Presentasi	Kriteria	Keterangan
Siti Zahara Lubis, S.Pd	126	84%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Jika disesuaikan dengan kriteria kevalidan berdasarkan tabel 3.7, maka hasil validator oleh Ibu Siti Zahara Lubis,S.Pd. diperoleh total skor 126 dengan persentase 84% termasuk dalam kriteria sangat valid dan keterangan tidak perlu revisi.

3. Validasi ahli desain media

Validasi ahli desain media merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan desain media pembelajaran Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengetahui apakah desain untuk mengetahui Validasi desain media dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Baihaqi Siddiq Lubis, S.Pd.I,M.Pd pada tanggal 02 Februari 2022. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* beserta angket ahli media yang terdiri dari 3 indikator. Proses validasi terhadap ahli desain media dilakukan sebanyak satu kali. Adapun ringkasan hasil validasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Desain Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah butir soal	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
4.	Kualitas isi dan tujuan	2	10	10
5.	Kualitas instruksional	4	17	20
6.	Kualitas teknik	10	42	50
Jumlah		16	69	80

Hasil validitas dari validator ahli desain media yang terdiri dari aspek kelayakan kegrafikan terdiri dari tiga indikator menunjukkan bahwa pada indikator pertama yang berisi 2 pernyataan mengenai kualitas isi dan tujuan diperoleh skor 10 dari 10 skor yang diharapkan, kemudian pada indikator kedua yang berisi tentang kualitas instruksional terdiri dari 4 pernyataan dengan skor yang diperoleh yaitu 17 dengan skor yang diharapkan 20, selanjutnya kualitas teknik terdiri dari 10 pernyataan skor diperoleh 42 dengan skor yang diharapkan 50.

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 68 dari 80 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil penilaian media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* dari ahli desain media sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{69}{80} \times 100\%$$

$$P = 86,25\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media terhadap media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* keseluruhan mencapai 86,25%. Hasil validasi ahli desain media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Presentasi	Kriteria	Keterangan
Baihaqi siddik Lubis, M.Pd	69	86,25%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Jika disesuaikan dengan kriteria kevalidan berdasarkan tabel 3.7, maka hasil validator desain media oleh Bapak Baihaqi Siddiq Lubis,S.Pd.I,M.Pd diperoleh total skor 69 dengan persentase 86,25% termasuk dalam criteria sangat valid dan keterangan tidak perlu revisi.

5. Revisi Desain

Produk media pembelajarajar intraktifberbasis *Adobe Flash* yang telah divalidasi kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Revisi

dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan kelayakan serta sebagai penyempurnaan. Setelah dilakukan validasi, maka langkah selanjutnya adalah perbaikan dari media pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan dengan melengkapi kekurangan dan memperhatikan masukan dari ahli materi dan ahli media. Dari ahli materi tidak memberikan revisi untuk isi yang diserahkan dalam bentuk angket. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dari media untuk menjadi perbaikan diantaranya sebagai berikut:

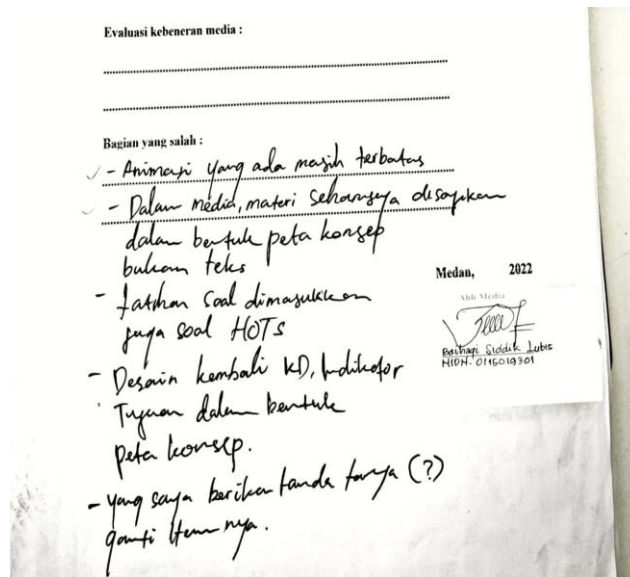
a. Revisi ahli desain media

Berdasarkan saran, pendapat ahli desain media terdapat beberapa hal yang perlu sempurnakan, yaitu:

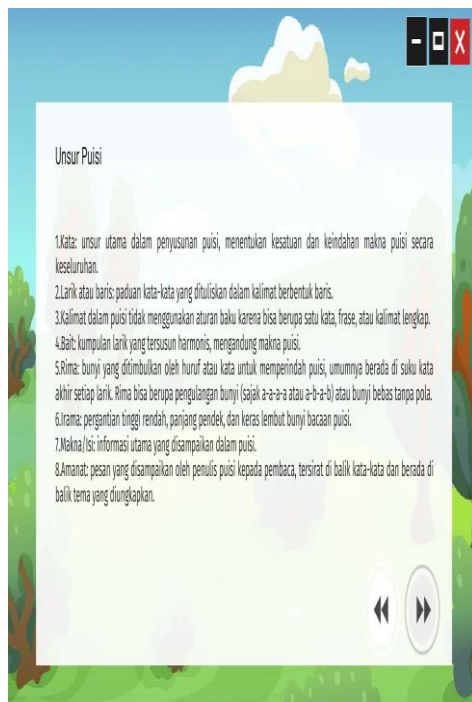
-animasi yang ada masih terbatas

-Dalam media, materi seharusnya disajikan dalam bentuk peta konsep bukan teks

-Desain kembali KD, Indikator, tujuan dalam bentuk peta konsep.



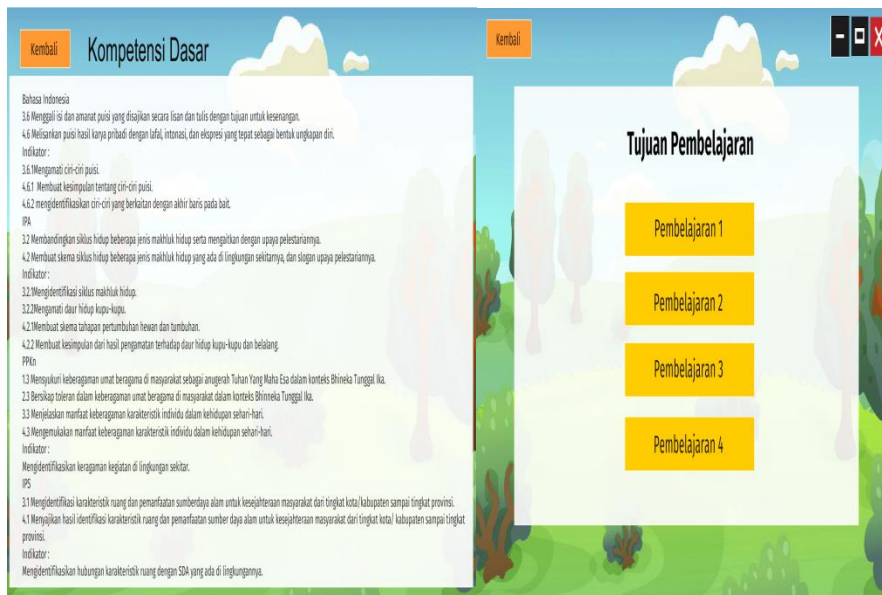
Gambar 4.6 Saran dan komentar ahli desain media



a) Sebelum revisi



b) sesudah revisi



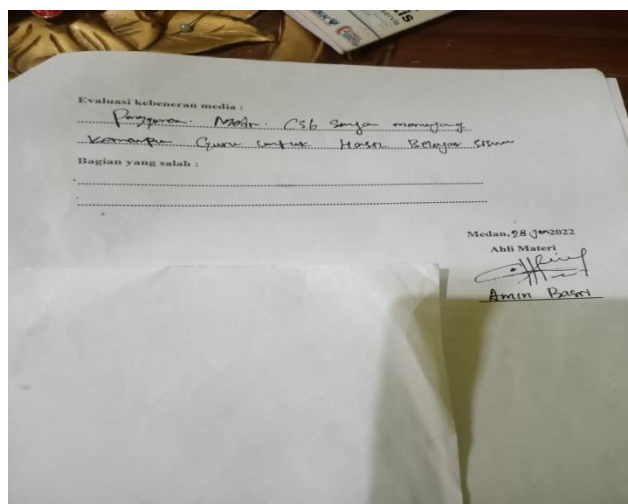
a) Sebelum revisi

b) sesudah revisi

Gambar4.7 Media sebelum dan sesudah direvisi

b. Revisi ahli materi

Berdasarkan pendapat ahli bahasa, terdapat beberapa hal yang perlu di sempurnakan, yaitu :



Gambar 4.8 Saran dan komentar validator ahli materi

6. Uji coba pemakaian

Produk yang telah melewati tahapan validasi dan telah selesai direvisi selanjutnya diujicobakan di kelas IV Sekolah Matrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan. Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 31 orang siswa, pemakaian dilakukan di kelas IV Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai media yang menarik untuk mengetahui respon ketertarikan peserta didik terhadap media. Uji ini dilakukan pada siswa kelas IV yaitu melibatkan 31 siswa yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan di kelas dan jenis kelamin. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* kepada siswa, kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan bahan ajar tersebut. Angket pernyataan terdiri dari 3 aspek yaitu tampilan, penyajian materi, dan manfaat. Analisis data uji coba siswa diperoleh dari instrumen angket kepraktisan media untuk respon siswa. Siswa juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan saran mengenai hasil produk yang telah di tampilkan apabila terdapat pengoreksian terhadap produk tersebut. Data uji coba terhadap media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan dapat dilihat pada lampiran. Data yang diperoleh dari uji coba

langkah selanjutnya yakni analisis data Berikut adalah persentase uji coba siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

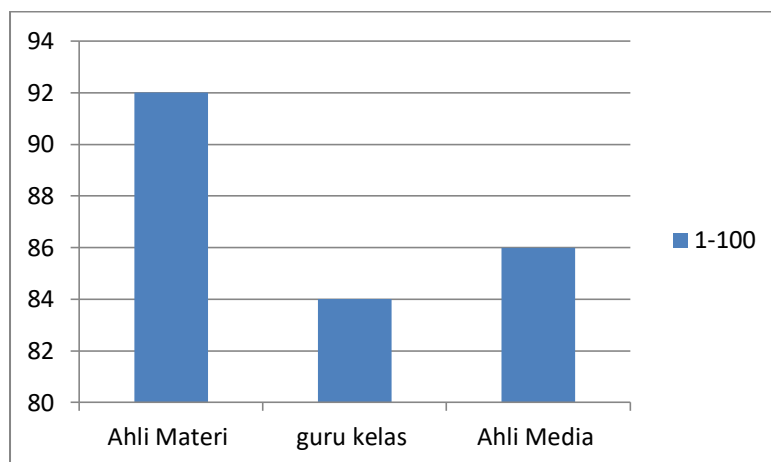
$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$\begin{aligned} P &= \frac{87,2}{105} \times 100\% \\ &= 83\% \end{aligned}$$

Hasil uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. dicapai nilai rata-rata sebesar

83% dengan kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, setelah melakukan kegiatan uji coba peneliti melakukan tanya jawab pada siswa mengenai tanggapan mereka pada produk yang di uji cobakan. Respon siswa pada media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. sangat menarik sebagai sumber belajar. Hal ini berarti yang dikembangkan oleh peneliti dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil uji coba tersebut tidak ditemukan pengoreksian pada uji coba tahap ini, sehingga tidak memerlukan tahap revisi produk.



Gambar 4.9

Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi, Desain Media, dan guru kelas

Dilihat dari grafik persentase hasil validasi tersebut maka interpretasi kevalidan media pembelajaran intraktif berbasis Adobe Flash dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8
Interpretasi Tingkat Kevalidan

Aspek Validasi	Presentase yang di peroleh	Interpretasi
Ahli materi	91,81 %	Sangat Valid
Guru kelas	84%	Sangat Valid
Ahli Media	86,25%	Sangat Valid

Bahan ajar yang telah didesain divalidasi sebanyak tiga kali yaitu pada validasi materi, satu kali revisi pada aspek desain media, dan satu kali revisi pada aspek bahasa. Dari aspek validasi materi persentase yang diperoleh 84% dengan interprestasi sangat valid,

kemudian aspek desain media persentase yang diperoleh 86,25% dengan interpretasi sangat valid. Kemudian aspek validasi bahasa persentase diperoleh yaitu 91,81% dengan interpretasi sangat valid.

B. Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6*

Praktikalitas adalah tingkat kemudahan pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam menggunakan suatu produk atau bahan ajar. Kemudahan ini juga dialami peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Kepraktisan suatu bahan ajar dapat dilihat dari angket yang diisi oleh siswa setelah menggunakan bahan ajar. Guru harus mempertimbangkan kegunaan dan kemudahan bahan ajar yang dibuat untuk siswa. Bahan ajar harus memenuhi aspek kepraktisan yaitu pemahaman dan keterlaksanaan bahan ajar tersebut.

Produk bahan ajar yang telah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya diuji praktikalitasnya yaitu oleh guru kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Medan dan siswa kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Medan. Berikut ini adalah hasil kepraktisan bahan ajar untuk respon guru dan untuk respon siswa.

1. Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* untuk respon guru

Untuk persentase hasil penilaian untuk Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* respon guru dengan nilai diperoleh sebagai berikut. Dan dapat dilihat pada lampiran 16 hal 113

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{64}{75} \times 100 \%$$

$$= 85\%$$

Disamping adanya uji praktikalitas terhadap respon guru, bahan ajar juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa mengenai bahan ajar yang telah didesain. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil respon guru terhadap kepraktisan bahan ajar, didapatkan hasil persentase sebesar 85% yang artinya interpretasi bahan ajar termasuk dalam kategori valid

2. Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* untuk respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk menilai kepraktisan bahan ajar ditinjau dari aspek tampilan terdiri dari kejelasan teks, kejelasan gambar, kemenarikan gambar, dan kesesuaian gambar dengan materi, kemudian aspek penyajian materi terdiri dari penyajian materi, kejelasan kalimat, kejelasan istilah, dan kesesuaian contoh dengan materi dan terakhir aspek manfaat terdiri dari kemudahan belajar, ketertarikan menggunakan bahan ajar, dan peningkatan motivasi belajar. Dimana penilaian angket untuk respon siswa dengan menggunakan skala *likert*. Skala pengukuran skala likert terdiri dari

Hasil kepraktisan Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* untuk respon siswa kelas IV Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan yang berjumlah 21 orang siswa dapat dilihat pada lampiran 5 hal 90 .

Kemudian untuk persentase hasil penilaian kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* untuk respon siswa diperoleh sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan : P = Besar Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

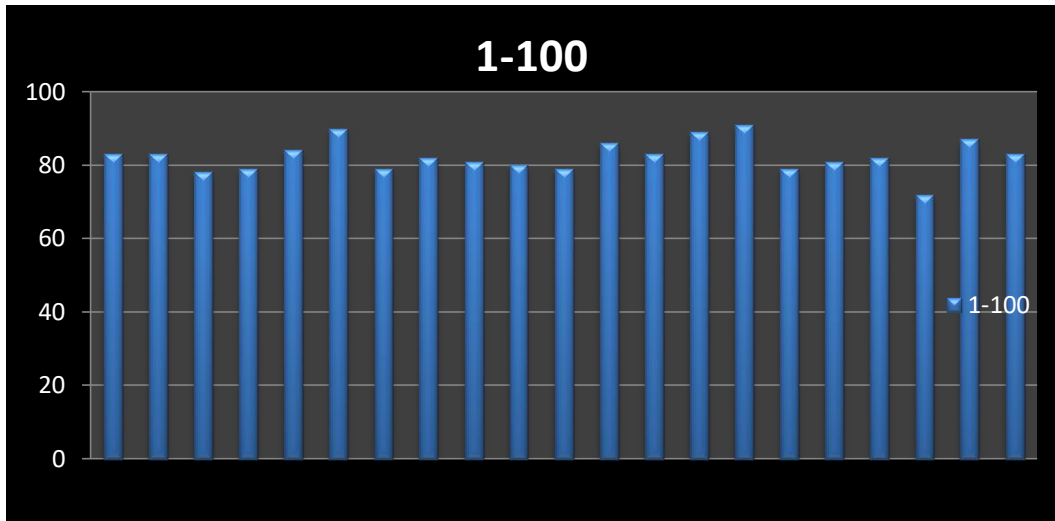
$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{1817}{2205} \times 100\%$$

$$P = 82,4 \%$$

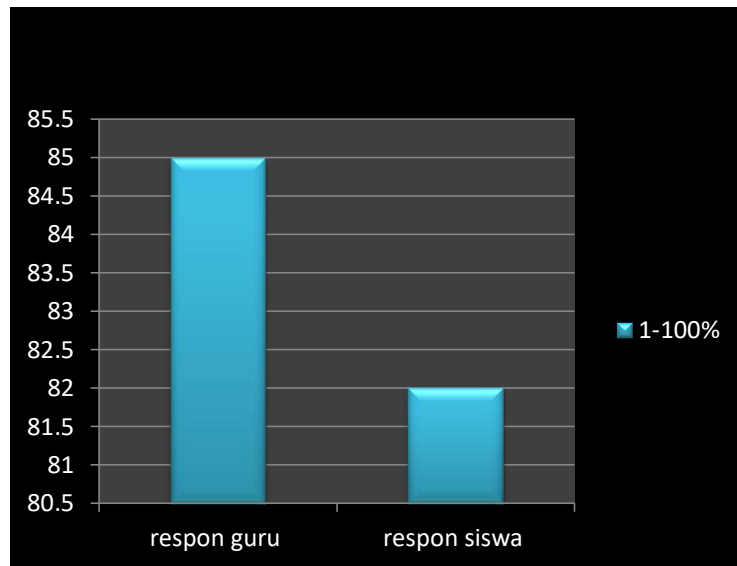
Hasil uji coba oleh 21 peserta didik dari kelas IV Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan. Diketahui bahwa media mendapatkan penilaian dengan presentase 82,1 kategori sangat valid

Tingkat persentase kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* untuk respon siswa dapat dilihat pada lampiran 5 hal 90 tabel rekap hasil angket siswa, pada gambar 4.10 berikut .



Gambar 4.10
 Grafik Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Respon Siswa

Kemudian hasil tingkat kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* untuk respon guru dan respon siswa dapat dilihat pada pada gambar berikut.



Gambar 4.11
 Grafik Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Respon Guru dan Respon Siwa

C. Hasil Belajar Siswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash* peneliti melakukan tes berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* yang telah dikembangkan peneliti dapat mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan menggunakan media *Adobe Flash*. *Post-test* dilakukan dengan pembelajaran yang telah menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan *Pre-test* dilakukan dengan pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran

Tabel 4.9 Hasil Statistik pada Pre-test

No	Nilai	Jumlah
1	40-50	5
2	55-60	8
3	65-70	3
4	75-80	4
5	85-90	1
Jumlah		1320
Rata-Rata		62,85
Nilai Tertinggi		90
Nilai Terendah		50

Berdasarkan perolehan nilai tabel diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 50 sebanyak 5 orang siswa ,nilai 55 sebanyak 5 orang siswa, nilai 60 sebanyak 3 siswa, nilai 70 sebanyak 3 orang siswa, nilai 75sebanyak 1orang siswa, nilai 80

sebanyak 3 orang siswa, dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 90 sebanyak 1 orang peserta didik. Dan nilai diatas merupakan nilai yang didapat peserta didik sebelum adanya perlakuan.

Tabel 4.10 Hasil Statistik pada post-test

No	Nilai	Jumlah
1	60-70	6
2	75-80	6
3	85-90	7
4	95-100	2
Jumlah		1660
Rata-Rata		79.04

Berdasarkan perolehan nilai tabel diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai terendah mendapatkan nilai 60 sebanyak 2 orang peserta didik, nilai 65 sebanyak 2 orang siswa, nilai 70 sebanyak 2 orang siswa, nilai 75 sebanyak 3 siswa, nilai 80 sebanyak 3 orang siswa, nilai 85 sebanyak 4 orang siswa, nilai 90 sebanyak 3 orang siswa, nilai 95 sebanyak 1 orang siswa dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 100 sebanyak 1 orang pserta didik. Dan nilai diatas merupakan nilai yang didapt peserta didik sesudah adanya perlakuan.

Hasil penilaian uji coba produk pada *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* yakni 62,85% dan rata-rata nilai *Post-tes* adalah 79,04%, adapun hasil peningkatan hasil belajar siswa proses sebesar 16,19% peningkatan hasil belajar siswa pada hasil *post tes* dan *pre test* Hal tersebut menjelaskan bahwa nilai *Post-test* lebih baik dari pada nilai *Pre-test* dan bisa dikatakan bahwa media intraktif berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, media ini juga dikatakan berhasil

karena naiknya nilai hasil peserta didik di Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan secara signifikan dimana awalnya nilai rata-rata peserta didik 62,85% menjadi 79,04%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang sangat berpengaruh terhadap peserta didik dengan menggunakan media *Adobe Flash* pada buku tema siswa.

D. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran pada buku tematik dengan kriteria valid dan praktis terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan. Media pembelajaran ini didesain dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*, dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ali Imron Medan. Media pembelajaran merupakan segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelahan implementasi pembelajaran.

Penggunaan media bagi pendidik berfungsi mengubah peran pendidik dari

seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sedangkan fungsi bahan ajar bagi peserta didik yaitu peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki, membantu peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri, dan pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farida Hasan, dkk. Dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn” (2016) bahwa dengan media pembelajaran tersebut dapat mengatasi masalah pelaksanaan pembelajaran tematik, *Adobe Flash* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran serta terbukti dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dimana diperoleh hasil validasi materi mencapai tingkat kevalidan 90% dan validasi media 80%. Sedangkan dari hasil pretes dan post-test siswa terjadi peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*, rata-rata pretest 83,3. Sedangkan rata-rata post-test 90.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Amanul. M., dkk. dengan judul penelitian “Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”(2020) Dimana Hasil dari validasi ahli materi yang pertama diperoleh kelayakan 62,2% dimana presentase

ini tergolong kedalam interval 61%-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi kemudian dari pakar materi yang kedua diperoleh presentase sebesar 55,5% yang dimana presentase ini tergolong dalam interval 41%-60% sehingga termasuk dalam kategori cukup tinggi dan dari pakar materi yang ketiga diperoleh presentase kelayakan sebesar 77,7% yang dimana presentase ini tergolong dalam interval 61%-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan dari pakar media yang pertama diperoleh presentase kelayakan sebesar 56,47% yang dimana presentase ini tergolong dalam interval 41%-60% sehingga termasuk dalam kategori cukup tinggi dan dari pakar media yang kedua diperoleh presentase kelayakan sebesar 74,1% yang dimana presentase ini tergolong dalam interval 61%-80% dan termasuk dalam kategori tinggi.

Maka media yang di kembangkan yaitu media *Adobe Flash* dinyatakan layak di gunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan, dari data hasil validasi ahli materi di ketahui bahwa media *Adobe Flash* dapatkan penilaian 101 dengan presentase 91,81% masuk dalam kategori valid dan layak. Penilaian ahli media setelah di revisi mendapatkan 69 dengan presentase 86,25% kategori sangat layak. pada akhirnya di lakukan uji coba pemakaian kepada peserta didik sebanyak 21 peserta didik di Sekolah Ibtidaiyah Ali Imron Medan dengan presentase 82,4% masuk dalam kategori sangat layak di gunakan

BAB V

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada buku tematik menggunakan model pengembangannya oleh Sugiono yang terdiri dari 6 tahapan yaitu (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga, maka penelitian ini sampai pada tahap uji coba.
2. Kelayakan bahan ajar ini dilihat dari hasil validator Ahli. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,81% dengan kriteria “valid”, hasil validasi ahli desain media diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,25% dengan kriteria “valid”, dan hasil validasi oleh guru kelas diperoleh nilai rata-rata sebesar 84% dengan kriteria “valid” sehingga Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada buku tematik layak digunakan.
3. Hasil kepraktisan Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada buku tematik untuk respon guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dengan kriteria “valid” dan untuk respon siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,4% dengan kriteria “valid”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapatdiberikan peneliti adalah

- a. Pengembangan media yang sangat sederhana, diharapkan kritik dan saranuntuk penyempuranaan media yang dikembangkan.
- b. Proses pembelajaran seperti ceramah dioptimalkan dengan media *Adobe Flash* yang dapat membantu proses belajar.

Setelah pengembangan media pembelajaran intraktif berbasis *Adobe Flash* ini, akan adanya lagi media media pembelajaran yang lain untuk mengembangkan pendidikan disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul munir, dkk.2005. Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik. Jakarta. Direktorat jendral kelembagaan agama islam
- Ardhiyah, M.,dkk. 2020. Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 4 (3).
- Astriani, S.A. 2018. Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Karya Ilmiah. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid Fakultas Agama Islam.
- Azhar Arsyad (2015) Media pembelajaran. Jakarta PT. Rajagrafindo Persada
- Azhar Arsyad (2017) Media pembelajaran. Depok PT. Rajagrafindo Persada
- Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. Lantanida Jurnal. 5(2).
- Farhan, A.A., dkk. 2018 Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran. Jurnal pendidikan ekonomi. 12 (2).
- Hasan, F., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn: jurnal kreatif. 7 (1).
- Hidayat, S. 2017. Pendidikan Berbasis Media dan Modul. Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan. 9 (1).
- Muliani. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung di SMP Apipsu Medan T.P 2019/2020. *Skripsi*. Medan. Universitas muhammadiyah sumatera utara.
- Muryati, R. 2021. Proses Pembelajaran Daring/Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas Imadrasah Ibtidaiyyah Nurul Ittihad Kota Jambi. *Skripsi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Nuramin, Meningkatkan hasil belajar focus bahasa Indonesia tema tubuhku materi membaca permulaan dengan metode silaba pada siswa kelas 1 SDN Pringgarata Timur tahun pembelajaran 2017/2018, *jurnal ilmu social*, 2019
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3(1).
- Nurritta Teni, pengembangan media pembelajaran untuk me ningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal*.2018

- Oktafiani, D., dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*. 8 (3).
- Pratama, P.W., dan Sari, K.K. 2020. Pengaruh Covid-19 Terhadap Kehidupan Masyarakat Indonesia: Sektor Pendidikan, Ekonomi dan Spiritual Keagamaan. *Poros Onim: Jurnal Sosial Keagamaan*. 1(2).
- Rahayu, P., dkk. 2021. Analisis Peran Orang Tua Sebagai Pengganti Guru Sekolah di Masa Pandemi Covid-19 Siswa SMP Negeri 1 Panai Tengah Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 6(1).
- Rusman. Model-model pembelajaran:mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta. Rajawali pers: 2011
- Suci, R.I. 2021. Persepsi Orang Tua dan Anak Terhadap Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 di Desa Sidosari RT. 06 Kecamatan Sukaraja. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
- Sugiono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung. Alfabeta
- Suwartini, S. 2017. Pendidikan Karakter dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 4(1).
- Tritia Sely. (2021). Pengaruh media pembelajaran *adobe flash* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung. *Skripsi*.Lampung . Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yuberti. 2014. Teori Pembelajaran dan Pengembangan bahan ajar dalam pendidikan. Anugrah Utama Raharja (AURA). Bandar Lampung.
- Yuliawati Fitri.2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains Di Sd/MI Kelas 5. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 3 (3).

Lampiran – lampiran

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIS ALI IMRON
Kelas / Semester : 4 / Genap
Tema : Cita-citaku (Tema 6)
SubTema : Aku dan Cita-citaku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : B.Indo, IPA
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 hari

▪ Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar
2. Melalui kegiatan membuat kesimpulan, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci.
3. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
4. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada disekitarnya dengan benar.

▪ Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca Do'a (Orientasi)➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	
Inti	<p>(Sintak Model Discovery Learning)</p> <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menampilkan materi dengan <i>Adobe Flash</i> yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. ➤ siswa membaca teks puisi yang berjudul “cita-citaku” ➤ siswa menyajikan hasil pengamatannya dan hasil diskusinya dalam bentuk sebuah kesimpulan tentang ciri-ciri puisi ➤ kegiatan ini digunakan sebagai kegiatan untuk memahamkan kepada siswa tentang ciri-ciri puisi. (Communication) <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ siswa mengamati bagian-bagian puisi yang terdapat pada halaman 5. Siswa lalu menuliskan bagian-bagian puisi tersebut menjadi sebuah bait puisi dan menuliskannya pada kolom yang terdapat pada halaman yang sama. (Hots) ➤ siswa membaca dan memahami teks informasi tentang cita-cita mulia menjadi seorang dokter hewan. Dengan bimbingan guru, siswa membahas tentang profesi menjadi seorang dokter hewan serta tugas-tugas seorang dokter hewan. (Literasi) <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ setelah guru siap menjelaskan semua materi, siswa diminta untuk mengamati seekor hewan kecoa. ➤ siswa mengamati. Siswa mengamati daur hidup kecoa . Dengan bimbingan guru, siswa lalu mendiskusikan bagaimana hewan-hewan tersebut mengalami pertumbuhan. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap kelompok kemudian berdiskusi 	150 menit

	dan menuliskan kesimpulan hasil diskusinya tentang tahapan pertumbuhan hewan tersebut pada kolom yang terdapat pada halaman 9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kesimpulan di depan kelas. (<i>Collaboration</i>)	
Penutup	<p>Ayo Renungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sikap apakah yang perlu dibangun untuk menentukan cita-citamu? ➤ Manfaat apakah yang dapat kamu berikan kepada orang lain dengan menggapai cita-citamu? ➤ Sikap apakah yang perlu ditunjukkan untuk memelihara hewan peliharaan? <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa ➤ Siswa yang selesai mengerjakan tugas dengan benar diberi pujian. 	15 menit

▪ **Penilaian (Asesmen)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya /projek dengan rubric penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah

Medan,
Guru Kelas IV

Sardo Wibowo, S.Pd

NIP:.....

Siti Zahara Lubis, S.Pd

NIP:

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIS ALI IMRON
Kelas / Semester : 4 / Genap
Tema : Cita-citaku (Tema 6)
SubTema : Aku dan Cita-citaku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : B.Indo, IPA
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 hari

▪ **TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui kegiatan mengamati dua buah lagu yang berbeda, siswa mampu mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati dua buah lagu yang berbeda, siswa mampu bernyanyi dengan tempo yang berbeda dengan tepat.
3. Melalui kegiatan mengamati sebuah puisi, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait dengan benar.
4. Melalui kegiatan mengamati daur hidup kupu-kupu dan belalang, siswa mampu membuat kesimpulan tentang daur hidup makhluk hidup yang berbeda dengan tempat

▪ **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca Do'a (Orientasi)➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)➤ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajarin dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	10 menit
Inti	Ayo Bernyanyi <ul style="list-style-type: none">➤ Siswa bernyanyi lagu “kupu-kupu yang lucu” dan “tik-tik bunyi hujan”	150 menit

	<p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mempelajari teks berjudul “kupu-kupu yang lucu” ciptaan ibu Sud, notasi dan cara menyanyikan lagu tersebut dengan tempo yang sesuai. ➤ Siswa mengamati penulisan lagu “kupu-kupu yang lucu” dan “tik-tik bunyi hujan”. Siswa kemudian mencocokkan dengan tanda tempo lagu cepat dan lambat. ➤ Siswa lalu menuliskan tanda lagu yang terdapat pada lagu tersebut dikolom yang tersedia. ➤ Setelah mengetahui tanda tempo lagu tersebut, siswa lalu menyanyikan kembali kedua lagu tersebut dengan tempo yang sesuai. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membaca puisi dengan judul “cita-citaku” <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengamati dan membaca teks puisi berjudul “cita-citaku” dengan lafal dan intonasi yang baik. ➤ Siswa lalu berlatih menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan puisi dan menuliskan jawaban pada kolom yang tersedia. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengamati gambar kepompong yang menggantung diatas daun <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengamati gambar sebuah kepompong yang menempel di dahan pohon. Lalu membahas tentang kepompong yang merupakan pertumbuhan dan perkembangan ulat. ➤ Setelah memahami proses daur hidup kupu-kupu kemudian mengamati dan mendiskusikan proses daur hidup belalang. ➤ Siswa secara mendiskusikan perbedaan siklus hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang dan menuliskan kesimpulan hasil. 	
Penutupan	<p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. 	15 menit

▪ **Penilaian (Asesmen)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya /projek dengan rubric penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah

Medan,
Guru Kelas IV

Sardo Wibowo, S.Pd

NIP:.....

Siti Zahara Lubis, S.Pd

NIP:

Lampiran 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIS ALI IMRON
Kelas / Semester : 4 / Genap
Tema :Cita-citaku (Tema 6)
SubTema : Aku dan Cita-citaku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : B.Indo, IPS,Ppkn
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 hari

▪ **TUJUAN PEMBELAJARAN**

5. Melalui kegiatan pengamatan dilingkungan sekitar, siswa dapat mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada dilingkungan sekitar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.
6. Melalui kegiatan menuliskan hasil pengamatan, siswa dapat menjelaskan hasil identifikasi keragamankegiatan orang-orang yang ada dilingkungan sekitar dan manfaatnya secara tepat.
7. Melalui kegiatan melakukan pengamatan dan berdiskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada dilingkungannya yang benar.
8. Melalui kegiatan menuangkan hasil diskusi dalam bentuk laporan, siswa dapat melaporkan hubungan antara karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada dilingkungannya dengan tepat.

▪ **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca Do'a (Orientasi)➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)➤ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajarin dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru menampilkan media adobe flash sebagai media yang akan menarik perhatian siswa.	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa memperhatikan materi yang di tampilkan yang berupa adobe flash ➤ Siswa diberikan 4 gambar hewan perternakan dan mengamati gambar tersebut ➤ Siswa mengamati gambar yang disajikan dibuku siswa, guru mengaitkan diskusi ini dengan judul tema dan mendorong rasa ingin tahu siswa tentang keberagaman kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat sekitar mereka. ➤ Guru meminta siswa untuk memberikan pendapat mereka tentang gambar yang mereka amati, secara individu siswa menuliskan hasil pengamatan mereka dalam kolom yang disediakan pada buku catatn mereka. ➤ Guru membimbing diskusi kelas untuk mengaitkan gambar yang siswa amati dengan keragaman kegiatan orang-orang yang ada dilingkungan sekitar dan manfaatnya dikehidupan sehari-hari. ➤ Bagaiman dengan brokoli? wortel? apakah mereka membutuhkan kondisi lingkungan yang sama dengan apel? Mengapa? ➤ Siswa mengamati beberapa gambar yang disajikan dibuku siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan yang terkait dengan gambar dan sumber daya alam. Siswa dalam kelompok berdiskusi untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. ➤ Siswa mengelola hasil diskusi kelompoknya dalam bentuk laporan yang berupa tabel dan menuliskan kesimpulannya. 	
Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. 	15 menit

▪ **Penilaian (Asesmen)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya /projek dengan rubric penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah

Medan,
Guru Kelas IV

Sardo Wibowo, S.Pd

NIP:.....

Siti Zahara Lubis, S.Pd

NIP:

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIS ALI IMRON
Kelas / Semester : 4 / Genap
Tema : Cita-citaku (Tema 6)
SubTema : Aku dan Cita-citaku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : B.Indo, IPS,Ppkn
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 hari

▪ **TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui kegiatan mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya, siswa mampu mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang di sekitarnya dengan tepat.
2. Melalui kegiatan membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, siswa mampu menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya dengan benar.
3. Melalui kegiatan mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, siswa mampu menjelaskan makna puisi dengan benar.
4. Melalui kegiatan mencari informasi dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungannya.

▪ **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca Do'a (Orientasi)➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)	10 menit

	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	
Inti	<p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan penekanan bahwa kegiatan yang disukai tiap-tiap siswa bisa saja berbeda satu sama lainnya. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menggunakan daftar pernyataan yang ia buat sebagian panduan dalam bertanya. Dari hasil kegiatan tersebut, siswa mengelola informasi yang didapatkan menjadi sebuah kesimpulan. ➤ Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan dan memberikan penekanan bahwa kegiatan yang disukai maupun tidak disukai bisa jadi sangat beragam. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membaca dalam hati bacaan “kisah sukses mengatasi kegagalan “pada buku siswa halaman 37. ➤ Siswa diminta menceritakan kembali isi bacaan secara singkat. Siswa juga diminta menyebutkan sikap yang dapat diteladani dari tokoh-tokoh dalam bacaan. ➤ Selanjutnya siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengamati gambar, lalu membaca bacaan tentang keragaman ras di Indonesia. ➤ Dari gambar pada buku siswa, siswa mengidentifikasi perbedaan, ciri khas, dan keunikan setiap kostum daerah yang terlihat. ➤ Selanjutnya siswa mendiskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa halaman 41. Kegiatan diskusi dilakukan dalam kelompok. 	150 menit
Penutup	Salam dan do'a penutup dipimpin oleh salah satu siswa	15 menit

▪ **Penilaian (Asesmen)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya /projek dengan rubric penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah

Medan,
Guru Kelas IV

Sardo Wibowo, S.Pd

NIP:.....

Siti Zahara Lubis, S.Pd

NIP:

LAMPIRAN 7



Penjelasan materi



Pengerjaan LK

LAMPIRAN 8



Poto Dengan Guru

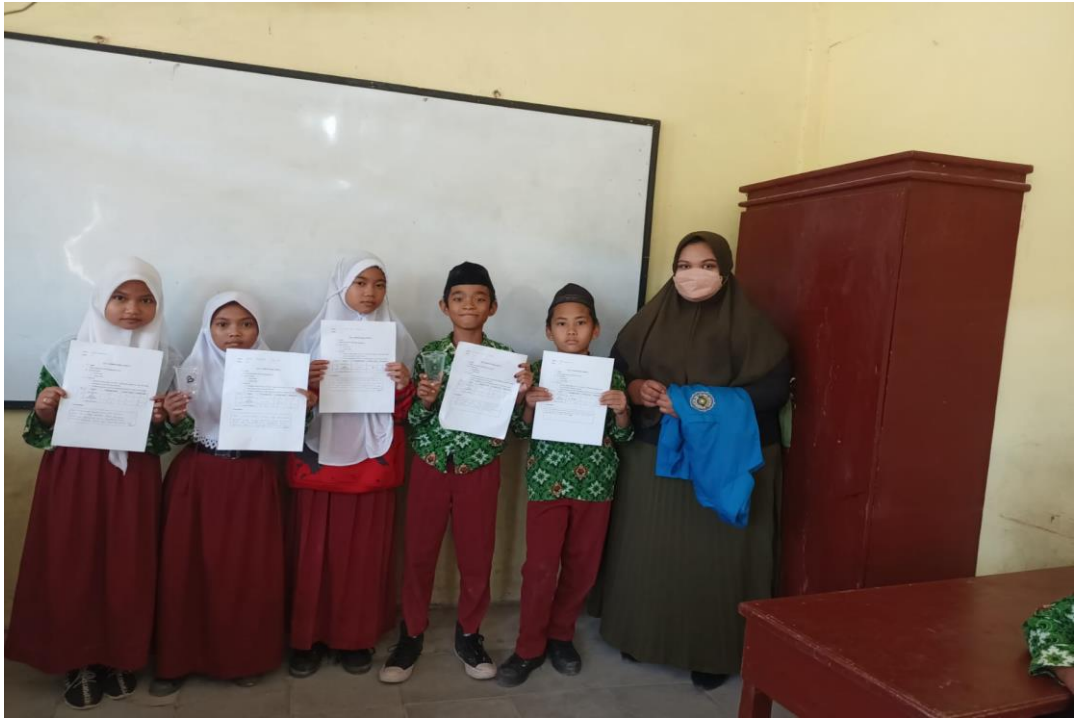


Poto Dengan Siswa Kelas IV

LAMPIRAN 9



(Pengerjaan latihan Pilihan Gnda)



(hasil dari LK)

Lampiran 10 : Hasil Lembar Kerja Siswa

Nama : Jihan Munayya Syahidah
Kelas : IV

LKS (LEMBAR KERJA SISWA)

A. Tujuan

Untuk menjelaskan daur hidup pada kecoa

B. Alat dan Bahan

1. Kecoa mati
2. Toples bekas

C. Cara kerja

1. Amatilah setiap toples A,B, dan C yang berisi di antara nya ada telur, anak kecoa/kecoa muda, dan kecoa dewasa.
2. Catatlah pengamatan mu dan masukanlah hasilnya ke dalam table berikut

No	Toples	Panjang tubuh	Jumlah sayap	Jumlah kaki
1.	A (Telur kecoa)	0,2	0	0
2.	B (kecoa muda/nimfa)	2 cm	0	6
3.	C (kecoa dewasa)	3 cm	2	6

Kesimpulan :

Yang membedakan kecoa muda dan dewasa kecoa muda tidak memiliki sayap berwarna putih dan berukuran kecil sedangkan kecoa dewasa memiliki sayap dan memiliki ukuran lebih besar

Lampiran 16 : Rekapitulasi Hasil Nilai Siswa Pretes dan Postes

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Postes
1	Adira	55	75
2	Aida sahputri	55	65
3	Anan Sobirin	50	60
4	Ayu Amelia	70	85
6	Dinda Puspita	50	60
7	Elvi Sahri	80	90
8	Farel	55	80
9	Habib Alghifahri	55	70
10	Hasnah Hayati	80	90
11	Ibnu Maulana	50	70
5	Jihan munayya	60	80
12	Keysha Kahriani Sagala	60	85
13	M. Iqbal	55	75
14	M. Yusuf	50	65
15	Muhammad	70	85
16	Muhammad Haikal	60	80
17	Muhammad Tabiul Huda	80	90
18	Naiya	70	85
19	Natasya Aulia	50	75
20	Natasya Olivia	90	100
21	Nur Aisya Putri	75	95

