

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA TEMA 6 PANAS DAN
PERPINDAHANNYA KELAS V SEKOLAH DASAR DI
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

SUCI HATI DEVITA SARI

NIM 06131381621081

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDERALAYA

2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA TEMA 6 PANAS DAN
PERPINDAHANNYA KELAS V SEKOLAH DASAR DI
PALEMBANG

SKRIPSI

OLEH :

SUCI HATI DEVITA SARI

NIM : 06131381621081

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Mengesahkan :

Pembimbing 1,



Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP. 195905261984032001

Pembimbing 2,



Drs. Lalfhat, M.Pd.
NIP. 196102101988031003

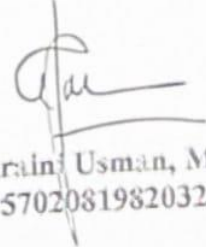
Mengetahui :

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA TEMA 6 PANAS DAN
PERPINDAHANNYA KELAS V SEKOLAH DASAR DI
PALEMBANG

SKRIPSI

SUCI HATI DEVITA SARI

NIM : 06131381621081

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari :

Tanggal :

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd.

2. Sekretaris : Drs. Lailat, M.Pd.

3. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

4. Anggota : Dr. Yosef, M.A.

5. Anggota : Dra. Asnimar, M.Pd.

Palembang, Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

Dra. Nuzuliana, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suci Hati Devita Sari

NIM : 06131381621081

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V Sekolah Dasar di Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau dengan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduann dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Suci Hati Devita Sari

NIM 06131381621081

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V Sekolah Dasar di Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Hasmalena, M.Pd. dan Drs. Laihat, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan trima kasih kepada Prof. Soefendi, M.A, Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua jurusan Pendidikan, Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan trima kasih juga ditunjukan kepada Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., Dr.Yosef, M.A., dan Dra. Animar, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan trima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Agustus 2020

Penulis,



Suci Hati Devita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Belajar	6
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	7
2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Jenis- Jenis Media	12
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran.....	16

2.2.5 Panduan Prancangan Visual	17
2.3 <i>Adobe Flash</i>	21
2.3.1 Penertian <i>Adobe Flash</i>	21
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Flash</i>	23
2.3.3 Fitur-fitur <i>Adobe Flash</i>	24
2.3.4 Proses Kerja Menggunakan <i>Adobe Flash</i>	27
2.4 Pembelajaran Tema 6 Panas dan Pepindahannya.....	28
2.4.1 Materi Pembelajaran	30
2.5 Penelitian yang Relevan	38
2.5.1 Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian	40
3.2.1 Subjek Penelitian.....	40
3.2.2 Lokasi Penelitian	40
3.3 Metode Pengembangan.....	40
3.4 Prosedur Pengembangan.....	41
3.4.1 Tahap Perencanaan.....	42
3.4.2 Tahap Perancangan	43
3.4.3 Tahap Pengembangan	43
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	44
3.5.2 Jenis Data	46
3.5.3 Instrumen Pengumpulan Data	46
3.6 Teknik Analisis Data	53

3.6.1 Teknik Analisis Data untuk Kelayakan Media	53
3.6.2 Teknik Analisis Data untuk Kepraktisan Media	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Media Pembelajaran Interaktif.....	57
4.1.1 Tahap Perencanaan.....	57
4.1.2 Tahap Perancangan	58
4.1.3 Tahap Pengembangan	61
4.2 Pembahasan	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Simpulan.....	95
5.1 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Dasar	28
Tabel 2 Lembar Observasi	46
Tabel 3 Instrumen Wawancara denga Wali Kelas	47
Tabel 4 Instrumen Wawancara dengan Peserta Didik	47
Tabel 5 Lembar Penilaian Ahli Media	48
Tabel 6 Lembar Penilaian Ahli Materi.....	49
Tabel 7 Angket Tanggapan Praktisi Pendidikan.....	50
Tabel 8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	52
Tabel 9 Pedoman Skor Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi	53
Tabel 10 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	54
Tabel 11 Kriteria Kepraktisan Media Interaktif.....	55
Tabel 12 Pedoman Skor Respon Penilaian Siswa.....	55
Tabel 13 Kategori Kemenarikan	56
Tabel 14 Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 15 Kriteria Persentase Validasi Ahli Materi	69
Tabel 16 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Materi	70
Tabel 17 Hasil Validasi Media.....	72
Tabel 18 Kriteria Persentase Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 19 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Media	74
Tabel 20 Hasil Uji kepraktisan.....	75
Tabel 21 Kriteria Kepraktisan Media untuk Guru	77
Tabel 22 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Materi	78
Tabel 23 Hasil uji beta 1	83
Tabel 24 Kriteria Kepraktisan Media untuk Respon Siswa	84
Tabel 25 Hasil uji coba kemenarikan.....	85
Tabel 25 Kepraktisan Media untuk Respon Siswa	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Welcome Screen</i>	24
Gambar 2 Area Kerja	25
Gambar 3 <i>Tool</i>	25
Gambar 4 Pola pada Seni Tari	36
Gambar 5 Tahapan Model Alessi dan Trollip.....	41
Gambar 6 Desain <i>Flowchart</i>	59
Gambar 7 Desain <i>Storyboard</i>	60
Gambar 8 Tampilan Pembuka.....	63
Gambar 9 Tampilan Loading	63
Gambar 10 Tampilan Pembuka 2.....	64
Gambar 11 Tampilan Home atau menu utama	64
Gambar 12. Ikon KI/KD	65
Gambar 13. Ikon Materi Pembelajaran	65
Gambar 14 Ikon Video.....	66
Gambar 15 Ikon Quiz.....	66
Gambar 16 Ikon Profil	67
Gambar 17 Ikon Petunjuk	67
Gambar 18.Tampilan Halman Utama Revisi I.....	79
Gambar 19 Tampilan Halaman Kompetensi Inti Revisi I.....	79
Gambar 20.Tampilan Halaman Materi Revisi I.....	77
Gambar 21. Tampilan Subtema Revisi I.....	78
Gambar 22. Tampilan Hasil Quis i Revisi I.....	80
Gambar 23. Tampilan Pola Tari Revisi I.....	80
Gambar 24.Tampilan Halman Utama Revisi II	81

Gambar 25. Tampilan Halman Materi II.....	81
Gambar 26. Tampilan Halman Quiz II	82
Gambar 27. Hasil Akhir Halaman Pembuka.....	87
Gambar 28. Hasil Akhir Halman Utama.....	87
Gambar 29. Hasil Akhir Halaman KD/KI	88
Gambar 30. Hasil Akhir Halaman Materi.....	88
Gambar 31. Hasil Akhir Halaman Video.....	89
Gambar 32 Hasil Akhir Halaman Quiz.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	101
A. Lembar Observasi	101
B. Instrumen Pedoman Wawancara	104
C. Angket dan Lembar Penilaian	113
D. Kisi-kisi Quiz 1 dan Quiz 2.....	125
E. Soal Quiz 1 dan Quiz 2.....	126
Lampiran 2 Lembar Penilaian Produk.....	129
A. Surat Keterangan Ahli Materi	129
B. Angket/Lembar Penilaian Ahli Materi	130
C. Surat Keterangan Ahli Media.....	133
D. Angket/ Penilaian Ahli Media.....	134
E. Surat Keterangan Praktisi Pendidikan/ Guru	137
F. Angket/ Lembar Penilaian Praktisi Pendidikan/ Guru.....	138
G. Angket Respon Siswa	142
Lampiran 3 Data Hasil Penelitian	148
A. <i>Screenshot</i> Media Pembelajaran Interaktif	148
B. Silabus	165
C. Data Hasil Validasi dan Praktisi.....	168
D. Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	171
Lampiran 4 Dokumentasi.....	175
Lampiran 5 Lembar Pengesahan dan Penjilidan	179

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH PADA TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA
KELAS V SEKOLAH DASAR DI PALEMBANG**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dirancang untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 6 panas dan perpindahannya kelas V SD di Palembang, (2) mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, (3) mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan dan (4) mengetahui keefektifan dari produk yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Alessi & Trollip yang meliputi tiga tahapan yaitu: Perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan soal tes. Angket digunakan pada validasi ahli materi dan ahli media, pada guru sebagai praktisi pendidikan dan penilaian keefektifan Siswa, sedangkan soal tes digunakan pada penilaian hasil belajar Siswa. Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa: (1) produk media yang dikembangkan layak digunakan. (2) kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi sebesar (85,4%%) dengan kriteria "sangat layak" untuk digunakan, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar (88,3%) termasuk kriteria "sangat layak" untuk digunakan. (3) hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru yaitu (100%) termasuk kriteria "sangat layak", hasil kemenarikan menurut kelompok kecil yaitu 5 orang Siswa mendapat nilai sebesar (100%) termasuk kriteria "sangat layak" dan untuk kemenarikan bagi kelompok besar Siswa mendapat nilai (97,2). (4) Keefektifan media pembelajaran yang dihasilkan mendapat nilai sebesar (0,65) dengan kriteria "sedang".

Kata- kata Kunci : Media interaktif, *Adobe Flash*, panas dan perpindahannya.

Pembimbing 1,



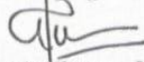
Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP. 195905261984032001

Pembimbing 2,



Drs. Laihat, M.Pd.
NIP. 196102101988031003

Mengetahui :
Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
ADOBE FLASH ON 6 HEAT THEMES AND THE MOVEMENT OF CLASS
V BASIC SCHOOLS IN PALEMBANG**

ABSTRACT

The purpose of this study was designed to: (1) develop interactive learning media based on Adobe Flash on the theme of 6th heat and transfer of the fifth grade elementary school in Palembang, (2) find out the validity of the learning media developed, (3) find out the practicality of the developed media and (4) know the effectiveness of the products produced. This research is a development research that refers to the Alessi & Trollip development model which includes three stages, namely: Planning, design, and development. The instruments used in this study were questionnaires and test questions. Questionnaire is used in the validation of material experts and media experts, the teacher as an education practitioner and the assessment of student effectiveness, while the test questions are used in the assessment of student learning outcomes. The results of the development of instructional media are known that: (1) developed media products are suitable for use. (2) the feasibility of the product based on the validation of material experts is (85.4 %) with the criteria "very feasible" to be used, while based on the validation of the media expert is (88.3%) including the criteria "very feasible" to be used. (3) the results of the practicality test conducted by the teacher namely (100%) including the criteria of "very feasible", the results of retirement according to small groups of 5 students get a value of (100%) including the criteria of "very feasible" and for attractiveness for large groups students get grades (97.2). (4) The effectiveness of the learning media produced gets a value of (0.65) with the criteria of "medium".

Keywords: *Interactive media, Adobe Flash, heat and displacement.*

Pembimbing 1,



Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP. 195905261984032001

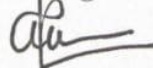
Pembimbing 2,



Drs. Laihat, M.Pd.
NIP. 196102101988031003

Mengetahui :

Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman teknologi berkembang sangat pesat saat ini pendidikan menjadi prioritas utama untuk meningkatkan sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia lebih berusaha untuk meningkatkan segala potensi yang ada pada dirinya.

Munib dikutip Daryanto (2016 : 1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Pendidikan tidak pernah lepas kaitannya dengan kurikulum, secara etimologis kurikulum dapat diartikan sebagai tempat berlari yang berasal dari bahasa latin *curir* yaitu pelari, dan *curere* yang artinya tempat berlari (Kurniasih dan Sani, 2014 : 3). Di Indonesia semenjak pasca kemerdekaan tercatat 9 kali perubahan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Nuh dikutip Kurniasih dan Sani (2014: 22) Kurikulum 2013 ini lebih ditekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Di dalam kurikulum 2013 Teknologi Informatika Komunikasi (TIK) bukan sebagai mata pelajaran, melainkan sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Pemendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Menengah bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang Siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik di SD/MI selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat. Konsep pelajaran Tematik yang aplikasinya

terjadi dalam fenomena yang dilakukan sehari-hari. Fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman Siswa (Ponza : 2018).

Dimasa sekarang banyak berkembang media pembelajaran baik itu berbentuk *Hardware* atau peralatan yang dituangkan dalam bentuk fisik, media pembelajaran pun dapat juga berupa *Software* dimana sebuah media pembelajaran yang disimpan dalam sebuah material. Banyak aplikasi (*Software*) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer salah satunya adalah *Adobe Flash*.

Pembelajaran yang diterapkan oleh guru diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal perlu media pembelajaran yang menarik dan mengesankan bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran masih banyak guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk belajar karena kurangnya keterampilan dan pengetahuan tentang media itu sendiri, sehingga penggunaan media hanya sealakadarnya saja.

Dari hasil wawancara peneliti ketiga guru SD yang berbeda yaitu SDN 28 Palembang, SDN 26 Palembang dan SDN 24 Palembang menyatakan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar Siswa. Menurut wali kelas VA di SDN 28 Palembang penggunaan media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dengan penggunaan media dapat menambah ketertarikan belajar dari peserta didik. Namun untuk media pembelajaran berbasis komputer seperti *Adobe Flash* tidak pernah digunakan, guru hanya menggunakan media foto, poster dan media manipulatif. Sama halnya dengan SDN 26 dan SD 24 Palembang menurut wali kelas VA, guru lebih sering menggunakan media berupa foto, poster dan barang-barang yang bersifat manipulatif karena penggunaanya yang mudah. Sebenarnya penggunaan media yang berbentuk barang dari segi biaya lebih besar dibandingkan dengan media berbasis komputer dan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis komputer terutama *Adobe Flash* guru kurang ahli

dalam segi penggunaan, pembuatan aplikasi dan juga kurangnya fasilitas yang mendukung.

Dari hasil wawancara 5 peserta didik di SDN 28 Palembang kelas VB Siswa mengatakan bahwa penggunaan media jarang digunakan. Karena kurangnya fasilitas media pembelajaran yang memadai, menurut peserta didik mereka sangat antusias jika belajar menggunakan media pembelajaran dan lebih menarik. Sikap Siswa juga menunjukkan bahwa mereka sangat senang jika belajar menggunakan media pembelajaran. Hasil angket dari peserta didik kelas VA juga menunjukkan bahwa penggunaan media jarang digunakan. Kurangnya variasi media yang digunakan guru membuat Siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan cepat bosan.

Adobe Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Adobe Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Adobe Flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. *Adobe Flash* menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Fitur-fitur yang ada pada *software Adobe Flash* dapat menampilkan berbagai macam objek seperti suara, gambar, grafik, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dikelas. Media *Adobe Flash* bersifat interaktif yang dapat mengakomodasi respon pengguna, bersifat mandiri dalam arti memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga peserta didik bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain dan dan peserta didik dapat mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

Penelitian media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini telah dilakukan Siti Fatona Asyamsiyah pada tahun 2018 tentang pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif Pada Kelas V Sekolah Dasar dan disini peneliti menggunakan *Software Adobe Flash* untuk membuat media interaktif. Dari

penelitian tersebut diperoleh bahwa penerapan media berbasis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga telah dilakukan Agus Setyaningsih pada tahun 2017 Pengembangan media pembelajaran tematik Subtema tubuh manusia berbasis *Adobe Flash CS6* Kelas V SD/MI pada penelitian ini juga memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan peneliti kemukakan di atas, mengingat pentingnya sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Maka dari itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V Sekolah Dasar di Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya kelas V?
- (2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya kelas V?
- (3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya kelas V,
- (2) Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya kelas V,
- (3) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya kelas V,

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya kelas V secara lebih mendalam lagi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, guru, peneliti, dan sekolah.

- (1) Bagi peserta didik, yaitu untuk memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan belajar-mengajar, Meningkatkan motivasi peserta didik lebih aktif belajar, Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- (2) Bagi guru, menambah jenis dan macam media dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (3) Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman serta wawasan dalam meningkatkan hasil pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini.
- (4) Bagi Sekolah, menambah variasi media penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran dikelas maupun secara individu.

Daftar Pustaka

- Admadja, I., Marpanji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6(2) : 177.
- Arsyad Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Fauziyah, F., Setiawani, S., Fatahilah, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash cs3 professional* pada materi Trigonometri Siswa smk kelas XI. *Pengembangan Media Pembelajaran*. 7(1): 114-112.
- Karitas Diana P. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru-Kelas V SD/MI*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Karitas Diana P. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa-Kelas V SD/MI*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Kumalasani, P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. 2(1A) : 4-5.
- Kurniasih, I., Sani, B. (2015). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya : Kata Pena.
- Marisa, Pribadi, dkk. (2013). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

- Nasution, H., Anwar, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kemampuan Penalaran Spasial Siswa Pada Topik Dimensi Tiga Kelas X. *Jurnal KIP*. 4 (2): 903 - 913.
- Noor J. (2011). *Metodelogi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Nurhairunnisah, (2017). Pengembangan Media pembelajaran interaktif Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X. *Tesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Palelupu, D Neo. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Mata Diklat Gambar Teknik Di Kelas X Tpm Smk Krian 1 Sidoarjo. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS5*. 03(02): 10-19.
- Ponza,P.J.Raditiya, Jampel, I Nyoman & Sudarma, I Komang .(2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*. 9(2) : 8-18
- Pribadi Benny. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Rahmaibu, F. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus Sdi Al Madina Semarang. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Sadiman Arief S., Raharjo R. dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Depok. Raja Grafindo Persada
- Salemba Infotek. (2009). *Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Jakarta : Salemba Infotek.
- Sanjaya Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana

- Saselah dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia . *Jurnal- Kimia Dan Pendidikan Kimia*. 2(2) : 80-89.
- Seti Aminah. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Ips Tema Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Siswa Smp Kelas VIII. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Yogyakarta: Yogyakarta.
- Setyaningsih, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Subtema Tubuh Manusia Berbasis *Adobe Flash CS6* Kelas V SD/MI. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Smaldino Sharon E., Lowther Deborah L. dkk. (2011). *Intructional Technology and Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Terjemahan Arif Rahmat. Jakarta : Kencana.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) dan Pascasarjana IAIN Purwokwrto*. 2(2) :32
- Supriyadi. (2016). *Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran*. *Jurnal Komunikasi*. 2(2) : 38 – 42.
- Triyanto. (2011). *Pengantar Pelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta : Kencana Peranda Media Group.

- Unaisah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Yogiyanto, W., Sofyan. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data Untuk Smk Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3(3) : 391 - 404.